

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ**  
**КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА ОРИГІНАЛ-МАКЕТУ ЖУРНАЛУ “VALORANT”**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0220-2  
спеціальності 022 «Дизайн»  
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»  
Губрак Катерина Андріївна

Керівник: ст. викладач кафедри дизайну,  
\_\_\_\_\_ Микола Потапенко

Рецензент: викладач кафедри дизайну,  
к. мист. \_\_\_\_\_ Христина СОДОМОРА

Запоріжжя

2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки і психології  
Кафедра дизайну  
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)  
Спеціальність 022 «Дизайн»  
Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ  
Завідувач кафедри дизайну  
PhD Ганна ЧЕМЕРИС  
«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ року

**ЗАВДАННЯ  
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

Губрак Катерини Андріївни

- Тема роботи: Розробка оригінал-макету журналу “Valorant”  
науковий керівник роботи старший викладач Потапенко Микола Васильович  
затверджені наказом ЗНУ від № 234-с від 05.02.2024
- Строк подання студентом роботи: 10.06.2024
- Вихідні дані до роботи: завдання проєктування, тема роботи.
- Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Теорія, аналіз аналогових видань. Проєктування журналу та розробка оригінал-макету журналу.
- Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстраційна графіка.
- Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

- Дата видачі завдання: 16.10.2023

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	<b>Початок роботи.</b> Загальні збори. Організаційна інформація.	<i>Жовтень 2023</i>	
2	<b>Реєстрація теми.</b> Обговорення з керівником теми. Підготовка та затвердження теми.	<i>Листопад 2023</i>	
3	<b>Аналіз теми.</b> Дослідження об'єкту. Підготовка дослідження у розділі ПЗ.	<i>Листопад 2023</i>	
4	<b>Визначення концепції.</b> Дослідження предмету теми. Підготовка опису у розділі ПЗ.	<i>Грудень 2023</i>	
5	<b>Апробація.</b> Написання і подання тез для участі у науковій конференції.	<i>Грудень 2023</i>	
6	<b>Розробка проекту.</b> Формування проектної концепції видання. Розробка начерків та макетів.	<i>Грудень 2023</i>	
7	<b>Завершення роботи. Попередній захист.</b> Подання чернетки ПЗ для проходження передзахисту. Підготовка доповіді та презентації.	<i>Квітень 2024</i>	
8	<b>Усунення зауважень.</b> Виправлення помилок та приведення проекту у чистовий варіант.	<i>Травень 2024</i>	
9	<b>Проходження нормоконтролю. Проходження рецензування.</b>	<i>Травень 2024</i>	
10	<b>Отримання відгуку від керівника.</b> Подання і отримання довідки про антиплагіат.	<i>Червень 2024</i>	
11	<b>Друк.</b> Друк матеріалів кваліфікаційної роботи. Передача матеріалів на кафедру. Розміщення роботи у репозитарії ЗНУ.	<i>Червень 2024</i>	
12	<b>Захист кваліфікаційної роботи.</b>	<i>Червень 2024</i>	

Студент

\_\_\_\_\_

( підпис )

Катерина ГУБРАК

(прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи

\_\_\_\_\_

( підпис )

Микола ПОТАПЕНКО

(прізвище та ініціали)

**Нормоконтроль пройдено**

Нормоконтролер

\_\_\_\_\_

( підпис )

Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

## АНОТАЦІЯ

**Губрак К. А. Розробка оригінал макету журналу “VALORANT”** : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, М. Потапенко. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. 61 с.

**UA :** Робота викладена на 61 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 50 джерел. Об’єкт дослідження: ігровий журнал як феномен культури та дизайну. Дослідження його історичного розвитку, його ролі в ігровій індустрії та його впливу на візуальну культуру. Предмет дослідження: елементи та принципи графічного дизайну, що використовуються в ігрових журналах. Це включає в себе вивчення макета, типографіки, зображень, кольорних схем та інтеграції інтерактивних елементів, а також аналіз того, як ці компоненти дизайну сприяють загальній ефективності та привабливості журналів. Мета дослідження: розробка оригінал-макету журналу “VALORANT” який ефективно задовольняв би інформаційні та розважальні потреби сучасної ігрової спільноти.

**Ключові слова:** журнал, верстка, поліграфічне видання, векторна графіка, графічний редактор, дизайн.

**Hubrak K. A. Development of the original layout of the magazine “VALORANT”:** bachelor's thesis in specialty 022 “Design” of the educational and professional program “Graphic Design” / sci. adv., M. Potapenko. Zaporizhzhia: ZNU, 2024. 61 с.

**EN :** The work is presented on 61 pages of printed text. The list of references includes 50 sources. Object of study: game magazine as a phenomenon of culture and design. This includes the study of its historical development, its role in the gaming industry and its impact on visual culture. Subject of research: elements and principles of graphic design used in game magazines. This includes the study of layout, typography, images, color schemes, and the integration of interactive elements, as well as an analysis of how these design components contribute to the overall effectiveness and attractiveness of magazines. Research objective: to develop an original layout for the magazine “VALORANT” that would effectively meet the information and entertainment needs of the modern gaming community.

**Key words:** magazine, layout, printing edition, vector graphics, graphic editor, design.

### **Апробація кваліфікаційної роботи:**

1. Потапенко М.В., Губрак К.Р. Важливі сторони дизайну у світі ігрових журналів. Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології: матеріали II міжнародної науково-практичної конференції Т. 2. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 157 с.

## **ЗМІСТ**

<b>ВСТУП.....</b>	<b>7</b>
<b>РОЗДІЛ I. ІСТОРІЯ ІГРОВИХ ЖУРНАЛІВ.....</b>	<b>9</b>
1.1. Передумови формування ігрових журналів.....	9
1.2. Жанрові особливості журналів.....	11
<b>РОЗДІЛ II. СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО СТВОРЕННЯ ІГРОВИХ ЖУРНАЛІВ.....</b>	<b>16</b>
2.1. Соціокультурні особливості.....	16
2.2. Аналіз історичних аналогів ігрових журналів.....	19
2.3. Аналіз сучасних аналогів ігрових журналів.....	27
2.4. Роль маркетингу та реклами в ігрових журналах.....	32
2.5. Алгоритми та рекомендації ігрових журналів.....	34
<b>РОЗДІЛ III. ПРАКТИЧНА РОЗРОБКА ОРИГІНАЛІ МАКЕТУ ЖУРНАЛУ “VALORANT”.....</b>	<b>37</b>
3.1 Пошук концепту.....	37
3.2 Шрифтове рішення.....	40
3.3 Візуальне рішення.....	45
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>50</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>52</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>57</b>

## ВСТУП

У галузі графічного дизайну, що постійно розвивається, вплив засобів масової інформації не можна недооцінювати. Так, ігрові журнали, що з'явилися як явище наприкінці 1970-х - на початку 1980-х років, віддзеркалювали нішеву візуальну культуру і тенденції дизайну в періодичних виданнях [1], але в спеціальній літературі українською мовою рідко ставали об'єктом дослідження. У цій дипломній роботі ми, з одного боку, аналізуємо практичний вплив ігрових журналів на графічний дизайн з історичного погляду та їхню адаптацію в контексті сучасних цифрових технологій, з іншого боку, відтворюємо з урахуванням отриманих даних варіант того, який вигляд міг би мати сучасний ігровий журнал, присвячений онлайн-відеогрі Valorant.

Актуальність роботи в широкому сенсі полягає в тому, що графічний дизайн - динамічна дисципліна, що перетинається з багатьма галузями, зокрема з цифровими медіа [2]. Актуальність вивчення ігрових журналів у цьому контексті полягає в їхній ролі як культурних артефактів, так і впливових медіапродуктів. З моменту появи ігрові журнали не лише вели хроніку розвитку відеоігор від аркад до складніших продуктів, а й, з одного боку, відображали, а з іншого впливали на ширші візуальні тенденції [3]. Вивчаючи різні ігрові журнали з 1970-х років, ми можемо отримати уявлення про еволюцію практики графічного дизайну та про те, як популярні засоби масової інформації формують естетичні вподобання нішевої аудиторії.

Також акцент на ігрових журналах як векторі дослідження особливо важливий через унікальне поєднання тексту, зображень та інтерактивних елементів, які вони використовують. Ці журнали дають уявлення про стратегії, які використовують дизайнери для залучення читачів, передачі складної інформації та створення візуально привабливого контенту. Цей вектор дослідження актуальний, оскільки підкреслює роль графічного дизайну в медіовиробництві та його вплив на залучення аудиторії й поширення культури.

У вузькому сенсі вивчення ігрових журналів актуальне для розуміння конкретних прийомів і тенденцій дизайну, що виникли в цій ніші. Ігрові журнали, зважаючи на свою тематику, були в авангарді впровадження нових технологій дизайну та експериментів з інноваційними макетами, типографікою і методами візуальної оповіді [4]. Уважно вивчаючи ці публікації, ми виявимо конкретні елементи дизайну, які використовуються в медіа досі. Цей аналіз необхідний графічним дизайнерам, історикам та дослідникам медіа, які прагнуть детально зрозуміти етапи еволюції дизайну в контексті нішевих публікацій.

**Об'єкт дослідження** – дизайн поліграфічної продукції.

**Предмет дослідження** – дизайн журналу у сфері комп'ютерних ігор.

**Мета дослідження** – розробка оригінал-макету журналу "Valorant" на основі аналізу аналогів та прототипів.

Виходячи з формулювання об'єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання**:

1. Дослідити історію розвитку ігрових журналів з боку розвитку елементів графічного дизайну, їхніх жанрових і типографічних особливостей.
2. Вивчити соціокультурні особливості, які вплинули на формування візуальних трендів ігрових журналів
3. Пояснити вибір формату журналу та застосування художніх ефектів і методів обробки інформації при створенні оригінал-макету.
4. Розробити концепцію та дизайн макету журналу.
5. Детально описати етапи створення макету журналу.

## РОЗДІЛ I. ІСТОРІЯ ІГРОВИХ ЖУРНАЛІВ

### 1.1. Передумови формування ігрових журналів

У цьому розділі досліджуються міждисциплінарні елементи, які сприяли формуванню ігрових журналів: від технологічних здобутків до культурних зрушень і вимог ринку.

Ігрові журнали як культурне та медійне явище виникли наприкінці 1970-х - на початку 1980-х років. На той момент відеоігри перебували в зародковому стані: проста графіка, базовий ігровий процес і переважно аркадні жанри, призначені для перших ігрових консолей і прототипних домашніх комп'ютерів [4]. У міру того, як нові ігрові пристрої ставали дедалі поширенішими і складнішими, зростав і інтерес до відеоігор, що призвело до необхідності в спеціалізованому контенті, який задовольняв би зростаючий запит геймерів на інформацію та взаємодії всередині спільноти.

Однією з фундаментальних передумов успіху ігрових журналів була їхня роль у поширенні технічних знань. У роки становлення ігор розуміння технічних аспектів як апаратного, так і програмного забезпечення мало вирішальне значення для геймерів. Такі журнали, як Computer and Video Games (CVG) і Commodore User Magazine (CU), зіграли ключову роль у навчанні своїх читачів тому, як розв'язувати проблеми з обладнанням, розуміти помилки програмування й оптимізувати ігровий процес [5].

Ще одним ключовим фактором у формуванні ігрових журналів став розвиток складного дискурсу навколо оцінки ігор. Спочатку на неї сильно впливали технічні переваги, такі як якість програмування і сумісність обладнання. Однак у міру розвитку ігрової індустрії змінювалися і критерії оцінювання ігор: журнали почали застосовувати детальніший підхід до оглядів, з огляду на такі аспекти, як ігрова механіка, глибина розповіді, якість графіки та загальний користувацький досвід. Ця еволюція допомогла затвердити ігри як



нові медіа та надала читачам більш повне розуміння того, що робить гру поганою або хорошою [6].

Варто мати на увазі, що еволюція технологій друку і поява настільних видавничих систем у 1980-х роках зробили виробництво журналів простішим і економічно ефективнішим. Таке програмне забезпечення, як Adobe PageMaker і пізніший QuarkXPress, давало змогу видавцям розробляти і макетувати сторінки на персональних комп'ютерах, знижуючи залежність від дорогих традиційних методів друку. Цей технологічний зсув знизив поріг входу для нових видавців, зокрема для тих, хто орієнтувався на нішеві ринки, такі як ігрові [7].

Нарешті, економічна модель ігрових журналів багато в чому залежала від доходів від реклами. Перші ігрові журнали були орієнтовані на вузьку аудиторію і часто поширювалися у вигляді брошур або журналів для передплатників [8]. У міру зростання ігрової індустрії зростав і інтерес з боку рекламодавців, які прагнули охопити цю прибуткову аудиторію. Перші ігрові журнали публікували рекламу нових ігор, обладнання та аксесуарів, що не тільки забезпечувало стабільний потік доходу, а й інформувало читачів про останні продукти і тенденції в галузі [9]. Поєднання продажів за передплатою та доходів від реклами забезпечило економічну життєздатність цих видань, дозволивши їм інвестувати в якісний контент і розширити своє охоплення.

З розвитком інтернету ігрова журналістика набула нових форм і форматів. Онлайн-журнали, блоги, відеоогляди та подкасти стали популярними способами поширення інформації про відеоігри. Таким чином, онлайн-платформи стали новою нормою, пропонуючи оперативність та інтерактивність, з якими не могли зрівнятися друковані ЗМІ. Це зрушення було відзначено занепадом друкованих видань і зростанням ігрової онлайн-журналістики наприкінці 1990-х і на початку 2000-х років [10].

Таким чином, поява ігрових журналів була викликана злиттям технологічних досягнень, культурних зрушень і вимог ринку. У міру того як персональні комп'ютери та ігрові консолі набули значного поширення, а

відеоігри стали значною частиною масової культури, необхідність у спеціалізованих засобах масової інформації для обслуговування інтересів ігрової спільноти стала очевидною. У результаті вивчення дизайну ігрових журналів неминуче перетинається з різними дисциплінами, включно з медіа-дослідженнями, маркетингом і культурологічними дослідженнями. Цей міждисциплінарний підхід розширює розуміння того, як практика дизайну ігрових журналів впливає і перебуває під впливом ширших соціальних тенденцій [11]. Отже, дослідження дизайну ігрових журналів є не тільки актуальними, а й необхідними для розуміння історичного, культурного та технологічного контексту ігрової індустрії. Він дає цінну інформацію про візуальну комунікацію, медіа-практику, технологічний вплив і маркетингові стратегії.

## **1.2. Жанрові особливості журналів**

Ігрові журнали фіксують еволюцію ігрової індустрії, відображаючи загальні тенденції, технологічні досягнення і культурні зрушення. Крім того, що ігрові журнали є багатим джерелом інформації про стратегії візуальної комунікації, аналіз елементів їхнього дизайну (як-от макет, типографіка та зображення) показує, як розвивалися візуальна оповідь і залучення користувачів.

Розгляд жанрових особливостей цих публікацій відкриває цікавий пласт інформації про саму індустрію, її тенденції та взаємодію з аудиторією. Перше, що впадає в око під час вивчення журналів з відеоігор, це їхнє розмаїття в контенті та форматі. Від традиційних паперових видань до сучасних онлайн-платформ ці журнали пропонують читачам різноманітні підходи до інформації про відеоігри. Кожен із них має свою унікальну структуру, стиль та аудиторію, що відображається у виборі тематики, подачі матеріалу та загальному візуальному оформленні, про що ми поговоримо в розділі II.

Жанрові особливості журналів з відеоігор виявляються в кількох аспектах. По-перше, це формат публікації. Деякі видання є традиційними журналами з паперовими сторінками, які читач може гортати у своєму вільному часі,

насолоджуючись текстовими оглядами, аналітичними статтями та інтерв'ю. Інші журнали обирають онлайн-формат, пропонуючи читачам інтерактивні можливості, мультимедійні матеріали та можливість взаємодії з авторами та іншими читачами через коментарі та форуми [12].

По-друге, вони проявляються у виборі тематики та поглибленості аналізу. Деякі журнали орієнтовані на широку аудиторію і пропонують огляди найпопулярніших ігор, новини індустрії та поради щодо проходження. Інші спеціалізуються на вузькоспеціалізованих темах, таких як історія розвитку певного жанру ігор, технічні аспекти розробки або аналіз впливу відеоігор на культуру і суспільство [13].

Тематичний контент ігрових журналів можна розбити на кілька підкатегорій [14]:

- Огляди та прев'ю ігор. Ці розділи складають основу ігрових журналів, надаючи читачам оцінки критиків і ранні огляди нових ігор або ігор, що готуються до випуску. Огляди часто містять рейтинги або оцінки, які слугують швидкою довідкою для читачів.
- Новини галузі: видавці інформують читачів про останні події в ігровій індустрії, включно з новими технологіями та великими подіями, такими як ігрові конференції.
- Інтерв'ю з розробниками. Ці інтерв'ю дають уявлення про творчі процеси та проблеми, з якими стикаються розробники ігор, і привносять особистий аспект у висвітлення галузі.
- Ігрова культура: статті, що досліджують ширший культурний вплив відеоігор, включно з їхнім впливом на мистецтво, музику та соціальні проблеми.

Третій аспект - стиль подачі матеріалу. Деякі видання надають перевагу більш серйозному та професійному підходу, використовуючи формальну мову та суворе оформлення. Інші ж обирають більш розважальний та неформальний стиль, вдаючись до гумору та нестандартних підходів до оглядів та аналітики.

У результаті, як правило, візуальний стиль ігрових журналів яскравий і динамічний, покликаний передати енергію та азарт ігор. Ключові елементи включають в себе [15]:

- **Дизайн обкладинки:** привабливий, часто із зображенням популярних ігрових персонажів або довгоочікуваних ігрових релізів. Дизайн обкладинки має вирішальне значення для залучення читачів.
- **Макет і типографіка:** сміливі та динамічні макети з поєднанням великих зображень, знімків екрана та різноманітної типографіки. Широко використовується колір, який часто відображає естетику представлених ігор.
- **Ілюстрації та якісні зображення.** Скріншоти з ігор та користувацькі ілюстрації додають візуальної привабливості та допомагають розбити текстові розділи.
- **Інфографіка:** використовується для представлення даних і статистики в привабливому і легко засвоюваному форматі.

Таким чином, ігрові журнали зайняли унікальну нішу у видавничій індустрії, що вирізняється яскравим і динамічним графічним дизайном. Жанрові особливості цих журналів мають вирішальне значення для залучення цільової аудиторії, що складається в основному з геймерів, які цінують високоякісну графіку і цікавий контент. Також відмінні риси цього жанру визначаються тематичною спрямованістю, структурованістю контенту, яскравою візуальною естетикою та невід'ємною роллю в ігровій спільноті. Вивчаючи ці елементи на конкретних прикладах, ми можемо оцінити, як ігрові журнали не тільки інформують і розважають аудиторію, а й роблять візуальний внесок у культурну структуру ігрового світу.

### **1.3. Сучасні підходи до верстки журналів**

У цьому розділі розглядаються ці стійкі методи, демонструючи, як їх було адаптовано та переосмислено в сучасному графічному дизайні. Від типографіки

до принципів верстки - спадщина класичного журнального дизайну залишається основоположним елементом сучасної візуальної мови.

Сьогодні верстка журналів відіграє важливу роль у залученні читачів і створенні унікального візуального образу друкованого видання. З розвитком технологій і появою нових інструментів верстальники мають можливість використовувати сучасні підходи і методики для створення якісного та естетичного дизайну журналів.

Наприклад, у книзі «Мова нових медіа» Лев Манович вважає, що багато стратегій і методів, що мають відношення до дизайну нових медіа, можна сформулювати, звернувшись до історії візуальної культури і засобів масової інформації, зокрема кіно [12]. У книзі Джея Девіда Болтера та Річарда Груїзіна «Ремедіація» (Bolter & Gruisin, 2000: задня обкладинка) стверджується, що «візуальні медіа досягають своєї культурної актуальності саме завдяки відданню поваги, конкуренції та переробці попередніх засобів масової інформації, таких як перспективний живопис, фотографія, кіно та телебачення». Цифрова типографіка, по суті, проходить той самий процес присвоєння (або виправлення) знань, отриманих від друку, у формат, придатний для використання на екрані [13].

Одним з ключових інструментів в сучасній верстці журналів є програмне забезпечення Adobe InDesign. Ця програма дозволяє створювати професійні макети, працювати з текстом і зображеннями, а також управляти квітами і шрифтами. Використання InDesign дозволяє верстальникам створювати сучасні та стильні макети, які привертають увагу читачів.

Ще одним важливим аспектом сучасної верстки журналів є адаптивний дизайн. З огляду на те, що все більше людей читають журнали на мобільних пристроях, верстальники повинні враховувати різні розміри екранів і дозволу. Для цього використовуються технології CSS Grid і Flexbox, які дозволяють створювати гнучкі і адаптивні макети для різних пристроїв [14].

Також важливим аспектом сучасної верстки є використання веб-шрифтів. Веб-шрифти дозволяють верстальникам використовувати різноманітні та креативні шрифти, які раніше були недоступні для друкованих видань. Це дозволяє створювати унікальні дизайни та надавати журналам сучасний вигляд. Класичні журнали були відомі своїм ретельним вибором шрифтів, у яких читабельність поєднувалася з естетичною привабливістю. Сучасний графічний дизайн успадковує цю традицію, підкреслюючи важливість вибору відповідних шрифтів. Дизайнери часто комбінують шрифти із зарубками і без зарубок, щоб створити контраст і структуру - метод, який зародився ще на етапі зародження індустрії друку [15].

Використання ієрархічної типографіки для спрямування погляду читача за змістом теж є прямою спадщиною класичних журналів. Заголовки, підзаголовки та основний текст мали стратегічний розмір і стиль, щоб створити чітку візуальну ієрархію. Сучасні дизайни продовжують цю практику, використовуючи різні ваги, розміри та стилі для ефективно організації інформації [16].

Система сіток, що є основою журнального дизайну, залишається фундаментальним інструментом сучасного графічного дизайну. Класичні журнали використовували сітки для досягнення збалансованого і структурованого макета. Сьогодні дизайнери використовують як суворі, так і гнучкі системи сіток для створення організованих, візуально привабливих композицій, які зберігають узгодженість у різних форматах [17].

Класичні макети журналів часто включають велику кількість порожнього простору, щоб поліпшити читабельність і зосередити увагу на основному змісті. Сучасні графічні дизайнери продовжують сприймати порожній простір як потужний елемент дизайну, використовуючи його для створення чистих, лаконічних дизайнів, які підкреслюють ключову інформацію та покращують взаємодію з користувачем. Також, у той час як симетрія широко використовувалася в дизайні ранніх журналів, багато класичних видань

експериментували з асиметрією, щоб створити динамічні та привабливі макети. Цей підхід переважає в сучасному дизайні, де асиметричні макети використовують для додання інтересу і руху, відриваючись від жорстких структур минулого [18].

Ілюстрації відігравали значну роль у класичному дизайні журналу, додаючи індивідуальності та художнього чуття. Сучасні дизайнери часто використовують ілюстрації та елементи змішаної техніки для створення унікальних і привабливих візуальних ефектів. Це поєднання фотографії, ілюстрації та цифрового мистецтва відображає еkleктичний стиль класичних журналів, використовуючи при цьому сучасні методи [19].

Сучасний графічний дизайн часто передбачає поєднання традиційних методів із цифровими досягненнями. Наприклад, дизайнери можуть створювати намальовані від руки ілюстрації, а потім покращувати їх у цифровому вигляді, поєднуючи автентичність класичних методів із точністю та універсальністю цифрових інструментів [20].

Важливо також зазначити, що основна роль типографіки залишиться незмінною, крім її комунікативної функції. Основною проблемою, яку йому доведеться розв'язати, є баланс, якого він повинен досягти з іншими візуальними та словесними формами спілкування, доступними в цифровому середовищі. Хоча шрифт був єдиним засобом передачі текстової інформації на друкованому носії, цифрове середовище має додаткову можливість використовувати для цієї мети звук, відео та анімацію [13].

Таким чином, техніки, успадковані від класичного журнального дизайну, продовжують формувати сучасний графічний дизайн, забезпечуючи багату основу, на якій будуються сучасні практики. Розуміючи й адаптуючи ці одвічні принципи, дизайнери можуть створювати візуально привабливі та ефективні проекти, які знаходять відгук у сучасній аудиторії. Спадщина класичного журнального дизайну продовжує жити, впливаючи на ландшафт графічного дизайну, що постійно розвивається.

## РОЗДІЛ II. СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО СТВОРЕННЯ ІГРОВИХ ЖУРНАЛІВ

### 2.1. Соціокультурні особливості

Світ журналів про відеоігри пропонує унікальну можливість вивчити взаємодію між ігровою культурою та ширшими соціальними тенденціями. Ці публікації не просто інформують читачів про останні новини та події ігрової індустрії; вони слугують платформами для суспільного діалогу, торкаючись широкого спектра питань, включно із соціокультурними, моральними та політичними аспектами відеоігор. У цьому розділі розповідається, як журнали про відеоігри стимулюють дискусії про ігрову культуру, виступають як посередники між ігровими компаніями та ігровою спільнотою, а також відображають і формують поточні тенденції в ігровій індустрії.

Журнали про відеоігри відіграють ключову роль у розвитку суспільного діалогу про ігрову культуру. Вони надають майданчик для обговорення не тільки технічних і розважальних аспектів відеоігор, а й ширших соціокультурних наслідків. Наприклад, статті та редакційні статті в цих журналах часто заглиблюються в моральні та політичні аспекти ігор, як-от зображення насильства, вплив ігор на поведінку молоді, а також представлення статі та етнічної приналежності в іграх. Піднімаючи ці теми, журнали про відеоігри допомагають перетворити дискусію про відеоігри з простої розваги на значуще культурне явище. Вони спонукають читачів критично ставитися до контенту [21].

Журнали про відеоігри часто виступають у ролі посередників між ігровими компаніями та ігровою спільнотою. Ця посередницька роль багатогранна і включає в себе як пропаганду, так і критику. З одного боку, ці журнали часто висвітлюють конфлікти інтересів і критикують дії розробників і видавців. Вони відіграють роль спостерігача, виявляючи такі проблеми, як неетична ділова



практика, погані умови праці та незбалансоване представництво різних соціокультурних груп в ігрових продуктах [22].

Структура та зміст журналів з відеоігор відображають сучасні тенденції та зміни в самій ігровій індустрії. Наприклад, з появою онлайн-ігор і мобільних платформ журнали дедалі більше уваги приділяють інтерактивним і багатокористувацьким аспектам ігор. Цей зсув відображає еволюцію галузі в бік більш взаємопов'язаних і соціальних ігор [23].

Ба більше, істотно розширився тематичний діапазон журналів з відеоігор. Тепер вони включають не тільки огляди ігор, а й докладні статті про культуру та мистецтво, пов'язані з іграми. Цей розширений фокус допомагає контекстуалізувати відеоігри в рамках більших культурних і мистецьких рухів, демонструючи їхню актуальність, що виходить за рамки простої розваги [24].

У журналах про відеоігри часто публікуються листи читачів, фан-арт і статті спільноти, які ще більше зміцнюють зв'язки всередині ігрової спільноти. Надаючи геймерам право голосу, ці журнали допомагають формувати яскраву і динамічну спільноту, що виходить за межі сторінок видання.

Крім того, структура та зміст журналів про відеоігри відображають поточні тенденції та зміни в самій ігровій індустрії. Наприклад, з розвитком онлайн-ігор та мобільних платформ, журнали почали приділяти більше уваги інтерактивним та розрахованим на багато користувачів аспектам ігрового досвіду. Також можна спостерігати розширення тематичного спектру журналів, включаючи не лише огляди ігор, а й статті про культуру і мистецтво, пов'язані з іграми. Наприклад, у багатьох журналах про відеоігри публікуються статті про адаптацію ігор до фільмів або телесеріалів, використання літературних оповідань у сюжетних лініях ігор і співпрацю між розробниками ігор і музикантами. Підкреслюючи ці перетини, журнали про відеоігри допомагають інтегрувати ігрову культуру в ширший культурний ландшафт.

Важливим аспектом соціокультурної специфіки журналів про відеоігри є їхній вплив на формування ідентичності геймерів та ігрових спільнот. Ці видання

виступають як платформа для самовираження геймерів, дозволяючи їм ділитися своїм досвідом, думками та ідеями. Завдяки цьому журнали стимулюють розвиток та зміцнення ігрових спільнот, сприяють формуванню культурних ідентичностей та створюють основу для соціальної активності та обміну знаннями.

Зрештою, важливо враховувати взаємодію журналів про відеоігри з іншими культурними галузями. Ігрова індустрія все частіше перетинається з кіно, літературою, музикою та мистецтвом, і журнали про відеоігри відіграють ключову роль у цьому процесі. Вони не лише висвітлюють кросмедійні проекти та культурні події, пов'язані з відеоіграми, а й беруть участь у їх створенні та просуванні, сприяючи розширенню аудиторії та збільшенню впливу ігрової культури загалом.

Таким чином, аналіз соціокультурних особливостей журналів про відеоігри дозволяє краще зрозуміти та оцінити їх роль у сучасному суспільстві. Ці видання не лише інформують про останні тенденції у світі ігор, а й активно формують ігрову культуру, впливаючи на громадську думку та соціокультурні процеси загалом.

Додатково слід розглянути вплив журналів про відеоігри на громадську думку про саму індустрію ігор. Ці видання відіграють значну роль у формуванні образу ігрової промисловості в очах суспільства. Вплив таких журналів на сприйняття ігрових компаній, розробників та продуктів може бути суттєвим. Негативні відгуки або критика в публікаціях про відеоігри можуть вплинути на репутацію компаній та якість продукції.

У той же час, журнали про відеоігри часто виступають у ролі прихильника індустрії, підтримуючи нові ініціативи, представляючи нові продукти та технології у сприятливому світлі. Це створює додатковий стимул для розвитку та зростання індустрії, оскільки позитивні огляди та відгуки можуть залучити більше гравців та інвесторів.

Крім того, журнали про відеоігри мають потенціал для формування громадської думки про соціокультурні питання, пов'язані з ігровою індустрією. Вони можуть порушувати важливі теми, такі як вплив насильства в іграх на поведінку дітей та підлітків, роль гендерних стереотипів в іграх, а також питання різноманітності та включення до ігрової спільноти. Оскільки ігрова культура дедалі більше стає частиною загальної культури, ці обговорення можуть мати довгострокові наслідки суспільству загалом.

Таким чином, журнали про відеоігри не тільки відображають соціокультурні процеси в індустрії ігор, а й беруть активну участь у їх формуванні. Їх вплив на громадську думку про відеоігри та ігрову індустрію в цілому робить їх значним об'єктом дослідження для розуміння динаміки сучасної ігрової культури та її впливу на суспільство.

## **2.2. Аналіз історичних аналогів ігрових журналів**

У цьому розділі розповідається про походження ігрових журналів, досліджується елементи їхнього дизайну, якими характеризуються їхні перші роки розвитку. Вивчаючи піонерів ігрової журналістики, ми зможемо зрозуміти, як графічний дизайн відіграв вирішальну роль у формуванні ідентичності та привабливості цих видань.

До появи спеціалізованих ігрових журналів звичайні комп'ютерні журнали, як-от *Compute!* і *BYTE*, містили розділи, присвячені іграм. Ці публікації допомогли видавцям і рекламодавцям визначити потенційний ринок ігрового контенту [25]. У міру зростання ігрової індустрії розділи, присвячені відеоіграм, часто розширювалися, що в кінцевому підсумку призвело до створення окремих ігрових журналів, наприклад «Комп'ютерні та відеоігри» та «Електронні ігри» (уперше опубліковані 1981 року). Їхній успіх продемонстрував життєздатність цієї ніші ринку, а публікації в них встановили стандарти змісту, дизайну та редакційної якості, надихаючи хвилю нових ігрових журналів упродовж 1980-х і 1990-х років [26].

Так, журнал BYTE було засновано у вересні 1975 року Вейном Гріном, він був одним із перших і найвпливовіших журналів з обчислювальної техніки, у якому публікувалися докладні технічні статті, огляди та новини галузі. Що стосується Compute!, то його було вперше опубліковано в листопаді 1979 року видавництвом Small System Services. Публікації в ньому закривали запити спільноти користувачів домашніх комп'ютерів, що розвивалася, пропонуючи статті, поради з програмування та огляди програмного забезпечення для різних платформ, включно з комп'ютерами Commodore, Atari та Apple [27].

Дизайн Compute! і BYTE відображали технологічний дух часу своєї епохи. Вони поєднали функціональний макет з інноваційними візуальними елементами, щоб привернути якомога більше читачів, серед яких були як аматори, так і професіонали.

Так, наприклад, у журналі Compute! часто використовувалося поєднання шрифтів із зарубками та без зарубок. Заголовки на обкладинках зазвичай були жирними, покликаними привертати увагу читачів у газетних кіосках. У середині статей для основного тексту використовувалися шрифти із зарубками, які добре читаються, що забезпечувало ясність і зручність читання. Дизайнери використовували яскраву, але стриману колірну палітру: так, наприклад, на обкладинках часто використовували яскраві, привабливі кольори, як-от червоний, синій і зелений, а всередині використання кольору було більш стриманим, тобто відблиски й акценти використовували лише для привертання уваги до ключових елементів, як-от заголовків, бокових панелей і виносок. Структура була простою, з чіткою ієрархією, яка направляла читачів через зміст. Статті зазвичай розташовувалися у дві або три колонки з достатньою кількістю порожнього простору, а використання бічних панелей, цитат і зображень допомагало розбити текст.

Також у Compute! часто використовувалися фотографії комп'ютерів, периферійних пристроїв і скріншоти програмного забезпечення. Крім того, були поширені намальовані від руки ілюстрації та діаграми, що забезпечували наочні

пояснення технічних концепцій і навчальні посібники з програмування (див рисунок 2.1).



рисунок 2.1 - обкладинка і контент видання Compute!, червень 1985 року

Реклама ж була розроблена так, щоб гармоніювати із загальною естетикою журналу, часто з барвистою графікою і докладними описами продуктів. Вони призначалися для користувачів домашніх комп'ютерів з різноманітними продуктами, від периферійних пристроїв до програмного забезпечення (див рисунок 2.2) [28].



рисунок 2.2 - розворот видання Compute!, червень 1985 року

Публікації, присвячені іграм, уперше почали з'являтися в журналі з вересня 1988 року: тоді автори *Compu!* аналізували нові ігрові консолі та навіть вивчали музику у відеоіграх. Крім того, на сторінках журналів почала з'являтися реклама, що пропонувала читачам придбати ігрові комп'ютери з іграми, які заздалегідь йшли в подарунок. Це була перша спроба зайняти нішу відеоігор з боку *Compu!*, і стратегія редакторів реалізовувалася аж до 1994 року. З одного боку, типографічні елементи в дизайні статей про відеоігри не змінилися, з іншого боку, на сторінках журналу стали частіше з'являтися барвисті ілюстрації, що символізують кадри з ігор або фотографії консолей (див рисунок 2.3).

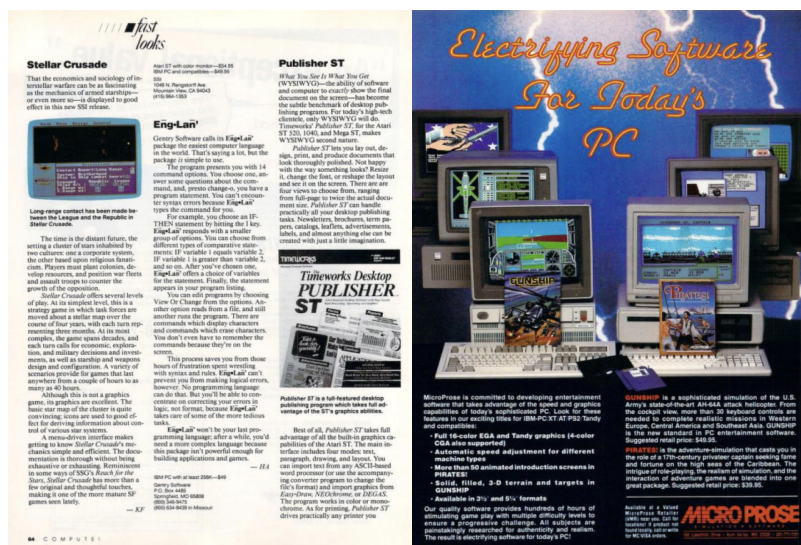


рисунок 2.3 - розворот видання *Compu!*, вересень 1988 року

Типографіка ж журналу *ВУТЕ* була більш різноманітною, що відображало його технічну спрямованість. На обкладинках часто використовували характерний шрифт, що передавав відчуття технологічної складності. Внутрішній текст містив комбінацію шрифтів із зарубками для основного тексту і шрифтів без зарубок для заголовків і підзаголовків, що забезпечувало чітку ієрархію і підвищувало читабельність. Дизайн журналу порівняно з *Compu!* характеризується більш приглушеною колірною схемою з упором на академічну естетику. На обкладинках зазвичай використовували приглушені сині та сірі

тони і тільки іноді й яскравіші кольори, щоб підкреслити важливі деталі оповіді. Дизайн виконано в єдиній схемі, з помірним використанням кольорів, щоб зберегти вигляд спеціалізованого періодичного видання. Компонування ВУТЕ було складнішим, що відображало його технічну глибину: дизайнери часто використовували макети з кількох стовпчиків, докладні діаграми та бічні панелі для отримання додаткової інформації (див рисунок 2.4).



рисунок 2.4 - обкладинка і контент видання ВУТЕ, серпень 1984 року

Журнал ВУТЕ досяг успіху у використанні технічних ілюстрацій і діаграм. Зображення на обкладинках часто являли собою футуристичне або концептуальне мистецтво, пов'язане з комп'ютерними технологіями. У середині докладні технічні креслення і схеми доповнювали докладні статті, допомагаючи читачам розібратися в складних темах. Реклама в журналі була орієнтована на більш професійну аудиторію і містила високоякісне обладнання, інструменти розробки та програмне забезпечення для професіоналів [29].

Журнал ВУТЕ досяг успіху у використанні технічних ілюстрацій і діаграм. Зображення на обкладинках часто являли собою футуристичне або концептуальне мистецтво, пов'язане з комп'ютерними технологіями. У середині докладні технічні креслення і схеми доповнювали докладні статті, допомагаючи

читачам розібратися в складних темах. Реклама в журналі була орієнтована на більш професійну аудиторію і містила високоякісне обладнання, інструменти розробки та програмне забезпечення для професіоналів (див рисунок 2.6) [30].



рисунок 2.6 - розворот видання ВУТЕ, серпень 1982 року

Таким чином, дизайн Compute! і ВУТЕ відіграв ключову роль у формуванні ландшафту ранньої комп'ютерної журналістики. Compute! є журналом з яскравими обкладинками і доступними макетами, який орієнтований на широку аудиторію користувачів домашніх комп'ютерів. Використання сміливої типографіки і стратегічних кольорних схем зробило контент доступним і цікавим, а включення докладних діаграм та ілюстрацій поліпшило розуміння читачами складних технічних концепцій.

ВУТЕ, навпаки, позиціонував себе як більш технічне і професійне видання. Його складна і різноманітна типографіка в поєднанні зі стриманою кольоровою палітрою передала відчуття авторитету і досвіду. Складні макети ВУТЕ, що включають в себе статті в кілька колонок, докладні технічні креслення і широке використання бічних панелей, орієнтовані на більш спеціалізовану аудиторію.

Щодо перших спеціалізованих на відеоіграх журналів, то тут варто виокремити Electronic Games та Computers and Video Games. Electronic Games був



випущений у США в жовтні 1981 року Арні Кацем, Джойс Ворлі та Біллом Канкелем і часто називався «першим» журналом, присвяченим виключно відеоіграм. У ньому містилися докладні статті, огляди та колонки, призначені як для звичайних геймерів, так і для професіоналів галузі. Computers and Video Games (CVG), вперше опублікований у Великій Британії в листопаді 1981 року, також вважається одним із перших ігрових журналів. Виданий EMAP, CVG охоплював широкий спектр ігрових платформ, включно з домашніми комп'ютерами та аркадними іграми, а також звертався до читацької аудиторії різного рівня занурення у відеоігри [8].

Якщо вивчати докладніше, у заголовках і розділах журналу Electronic Games, як і в попередніх журналах, використовували жирні шрифти без зарубок, що відображають енергійний і футуристичний дух індустрії відеоігор. Основний текст зазвичай набирался читабельними шрифтами із зарубками, що забезпечувало ясність і комфорт при тривалому читанні. Обкладинки видання були відомі своєю яскравою і часто контрастною колірною гамою, а також колажами, але на внутрішніх сторінках використовували більш плавне використання кольору: виділення та акценти використовували тільки для привертання уваги до ключових статей і розділів. Макет журналу був структурованим, але динамічним, з поєднанням одноколонкових і багатоконкових форматів. Статті часто супроводжувалися бічними панелями, скріншотами та ілюстраціями.

Скріншоти з відеоігор були основним продуктом, надаючи читачам візуальні прев'ю обговорюваних ігор. Часто власники замовляли індивідуальні ілюстрації та обкладинки, що надавало журналу унікального художнього відтінку. Рекламні оголошення в Electronic Games були органічно інтегровані в дизайн журналу, часто поєднуючись зі сміливою і барвистою естетикою редакційного контенту. Реклама зазвичай призначалася для ігор, ігрових систем і супутніх периферійних пристроїв [31].

Що стосується журналу *Computers and Video Games*, у ньому часто використовували поєднання шрифтів із зарубками і без зарубок, з великими жирними заголовками. Типографіка журналу поєднувала в собі захопливість і читабельність з метою зробити технічну інформацію доступною для широкої аудиторії. Обкладинки CVG були такими ж барвистими і динамічними, як і попередні, в них використовувалося безліч яскравих відтінків, як і на внутрішніх сторінках для організації контенту: різні розділи часто мали кольорове маркування для зручності навігації. Видання вирізнялося добре організованим макетом із чіткими розділами, присвяченими новинам, оглядам і функціям. Використання порожнього простору та стратегічне розміщення зображень і бічних панелей створювали враження читання коміксу [32].

CVG також широко використовував скріншоти, часто об'єднуючи їх у колажі, щоб забезпечити повний візуальний огляд гри і компенсувати відсутність структурованого тексту. У журналі також нерідко розміщувалися повносторінкові ілюстрації. Рекламні оголошення видання були добре інтегровані в контент: багато з них були створені так, щоб бути такими ж візуально органічними, як і зміст журналу. У журналі також було представлено рекламу комп'ютерного обладнання та програмного забезпечення, що відображає ширше охоплення світу ігор і комп'ютерів. Згодом дедалі частіше предметом рекламування ставали конкретні відеоігри або популярні зараз бренди харчування, наприклад *Twix* [33].

Таким чином, Дизайн журналів «Електронні ігри» та «Комп'ютерні та відеоігри» ознаменував поворотний момент у розвитку ігрової журналістики, встановивши стандарти подачі контенту, візуальної естетики та залученості читачів у контент на зорі відеоігор. Поєднуючи сміливу типографіку, яскраві колірні схеми, динамічні макети і привабливі зображення, ці журнали не тільки документували ранню ігрову індустрію, а й допомагали формувати її культуру. Стратегії їхнього дизайну встановили стандарти для майбутніх ігрових видань,

тобто вплив Electronic Games та CVG на ігрову журналістику та графічний дизайн періодичних видань важко переоцінити.

### **2.3. Аналіз сучасних аналогів ігрових журналів**

Культура 1990-х і початку 2000-х років ознаменувала значне зрушення у сфері ігрових журналів. З розвитком комп'ютерних ігор з'явилося кілька журналів, спеціально призначених для цієї аудиторії. Серед найвпливовіших були PC Gamer, Games TM і PC PowerPlay. Кожен із цих журналів не лише детально висвітлював новини ігрової індустрії, а й демонстрував інноваційний графічний дизайн, що вирізняв їх з-поміж інших. У цьому розділі розглядається еволюція дизайну цих журналів, наголошуючи на тому, як їхні візуальні та редакційні стратегії сприяли їхньому успіху та впливу в ігровій спільноті.

PC Gamer, випущений у Великій Британії 1993 року видавництвом Future Publishing, швидко став провідним виданням для любителів комп'ютерних ігор. PC Gamer був відомий здебільшого своїми докладними оглядами, прев'ю та новинами галузі.

Games TM вперше опублікували 2002 року видавництво Imagine Publishing. Нове видання пропонувало більш зрілий і всебічний погляд на ігрову індустрію, охоплюючи широкий спектр ігрових платформ з акцентом на детальний аналіз і тематичні статті.

PC PowerPlay, що виник в Австралії 1996 року, поєднував огляди ігор із порадами щодо апаратного та програмного забезпечення, забезпечуючи цілісний підхід до аналізу комп'ютерних ігор.

Говорячи про візуальні особливості перелічених журналів, слід, як і в аналізі попередніх видань, відзначити поєднання шрифтів із зарубками і без зарубок, з жирними великими заголовками у виданні PC Gamer. Основний текст зазвичай був набраний читабельним шрифтом із зарубками, що забезпечувало ясність і зручність читання розширених статей. Обкладинки часто мали яскраві, висококонтрастні кольори, а на внутрішніх сторінках використовувалася єдина

колірна палітра, щоб розрізняти розділи і виділяти ключовий контент. У виданні був представлений динамічний макет із поєднанням форматів з однією і кількома колонками, а статті були розбиті зображеннями, бічними панелями і цитатами (див рисунок 2.7) [34].

Для ілюстрації статей у PC Gamer широко використовувалися високоякісні скріншоти та ігрові ілюстрації. Рекламні оголошення були органічно інтегровані в дизайн журналу, часто відображаючи візуальний стиль редакційного контенту. Реклама охоплювала широкий спектр ігрових продуктів: від ігор та обладнання до аксесуарів і послуг. З огляду на цифровізацію змінилися й пропозиції: наприклад, на сторінках журналу нерідко з'являлися промокоди на знижку, які можна було застосувати під час оформлення замовлення на офіційному сайті рекламодавця (див рисунок 2.7) [35].



рисунок 2.7 - обкладинка і контент видання PC Gamer, серпень 2018 року

Що стосується Games TM, то журнал відомий своєю елегантною сучасною типографікою і часто використовує шрифти без зарубок для створення сучасного вигляду. Заголовки і підзаголовки часто виділені жирним шрифтом, а основний текст залишається легко читабельним. У більшості випадків дизайнери використовують більш приглушену і складну колірну гамму, часто з

домінуючою колірною темою для кожного випуску. Колір використовується стратегічно, щоб виділити важливі статті та функції. Видання має структурований, але гнучкий макет, що дає змогу розміщувати докладні статті поряд із контентом для швидкого читання (див рисунок 2.8) [36].

Games TM, відома своїм яскравим використанням зображень, містила великі зображення і концепт-арти з високою роздільною здатністю. До журналу часто включали ексклюзивні ілюстрації та закулісні зображення від розробників ігор. Реклама в Games TM була розроблена відповідно до елегантно професійної естетики журналу. Основна увага приділялася високоякісним ігровим продуктам і послугам, орієнтованим на більш зрілу аудиторію (див рисунок 2.8) [37].



рисунок 2.8 - обкладинка та контент видання Games TM, 2008 року

У виданні PC PowerPlay теж використовувалися різні шрифти, часто суміш із зарубками і без зарубок. Заголовки були жирними і динамічними, а основний текст - яким і доступним. PC PowerPlay використовував сміливі кольори на обкладинках, щоб привабити читачів. Усередині колірне кодування допомогло організувати контент і направляти читачів по журналу. Поєднання щільного тексту з великою кількістю зображень допомогло тримати баланс докладних оглядів з візуальним контентом. Макети були розроблені так, щоб бути



Таким чином, проаналізувавши сучасні ігрові журнали, ми можемо зробити такі висновки про їхню візуальну айдентику:

- Візуальна ідентичність і брендинг. Яскраві й часто жирні логотипи та шапки ігрових журналів покликані привертати увагу та запам'ятовуватися. Дизайнери часто використовують стилізовані шрифти і яскраві кольори, щоб створити сильну індивідуальність бренду. Обкладинки зазвичай прикрашають яскравими малюнками або зображеннями з популярних ігор, їх супроводжують яскраві заголовки та тизери, щоб привабити читачів. Використання ключових ігрових персонажів або сцен є звичайним явищем, щоб одразу привабити ігрову аудиторію. Ігрові журнали часто використовують модульну сітку, що забезпечує гнучкість у розміщенні зображень, тексту та реклами, зберігаючи при цьому послідовну структуру. Ця модульність допомагає організувати різні типи контенту, такі як огляди, попередні перегляди та функції. Використання динамічних візуальних елементів, як-от банери, виноски та бічні панелі, надає сторінкам енергії та руху.

- Типографіка. Жирні тематичні шрифти використовуються для заголовків і назв розділів, щоб передати ігрову тему і привернути увагу. Читабельність підтримується за рахунок чистих шрифтів без зарубок для основного тексту.

- Зображення та ілюстрації. Ігрові журнали часто публікують скріншоти з ігор у високій роздільній здатності, які часто займають значну частину сторінки. Ці зображення не тільки ілюструють зміст, а й слугують візуальним «відпочинком» для читачів. Багато журналів замовляють індивідуальні зображення, щоб забезпечити унікальний і ексклюзивний візуал.

- Колірні схеми. Кольорові схеми часто ґрунтуються на популярних іграх або ігровій культурі та використовують яскраві й контрастні кольори для створення асоціацій. Кольори послідовно використовуються в журналі для посилення тематичного зв'язку між різними розділами та статтями.

## 2.4. Роль маркетингу та реклами в ігрових журналах

Ігрова індустрія зазнала значних перетворень і потрясінь у зв'язку з розвитком цифрових технологій. Поява перших комерційних відеоігор у 1970-х роках ознаменувало початок цього шляху. З тих пір галузь зазнала значних змін, постійно змінюючи дизайн, формат, ігровий процес та доступність ігор на різних цифрових платформах. В даний час ці платформи включають відеоігри для телевізорів і консолей, комп'ютерні ігри, мобільні ігри, портативні пристрої, а також ігри з доповненою і віртуальною реальністю. За останні кілька десятиліть в ігровій індустрії спостерігалось значне зростання, і маркетинг відіграє вирішальну роль у формуванні сприйняття споживачів і стимулюванні продажів. Серед різних маркетингових каналів особливий вплив на охоплення спеціалізованих ігрових спільнот надали ігрові журнали. У цій статті розглядається роль маркетингу в рекламі в ігрових журналах, підкреслюється його вплив на ігрову культуру і поведінку споживачів.

Ігрові журнали вже давно служать основним джерелом інформації для геймерів, пропонуючи огляди, анонси та новини індустрії. Реклама в цих виданнях стратегічно розроблена таким чином, щоб зацікавити читачів, які часто глибоко захоплені іграми. Ця реклама не тільки просуває окремі ігри, але й допомагає формувати загальний імідж ігрових брендів.

Одне з основних завдань маркетингу в ігрових журналах полягає в тому, щоб орієнтуватися на певну демографічну групу. Історично склалося так, що така реклама була орієнтована переважно на молоду чоловічу аудиторію, що вплинуло на типи ігор, які продаються на ринку, і на те, як вони представлені. Такий гендерно-орієнтований маркетинг часто призводить до зміцнення гендерних стереотипів в ігровому співтоваристві. Наприклад, в рекламі часто фігурують головні герої-чоловіки і теми, які приваблюють геймерів-чоловіків, що може привести до відчуження жінок і представників меншин.



Спосіб просування ігор на ринок може суттєво вплинути на ігрову культуру, особливо з точки зору інклюзивності та різноманітності. Постійна увага до чоловічих тем у рекламі ігор може сприяти культурі відчуження серед жіночих гравців та етнічних меншин. Дослідження показали, що через недостатню представленість в ігрових журналах ці групи можуть відчувати меншу схильність до взаємодії з певними іграми або ігровим співтовариством в цілому.

Коли люди не знаходять ігри, які їм подобаються, вони з меншою ймовірністю будуть займатися геймінгом. Це явище посилюється маркетинговою практикою ігрових журналів, які часто не представляють широкий спектр потенційних гравців. Наприклад, нові ігри, що пропонують різноманітні варіанти персонажів, як і раніше продаються таким чином, щоб підкреслити роль головного білого гетеросексуального персонажа чоловічої статі, навіть якщо сама гра більш інклюзивна.

Маркетингові стратегії, що використовуються в ігрових журналах, мають більш широкі наслідки для соціальної інтеграції в ігрове співтовариство. Ці стратегії впливають не тільки на тих, хто грає в ігри, але і на тих, хто відчуває себе бажаним в ігрових просторах. Відсутність уваги до жінок-геймерів та представників меншин у рекламі може посилити відчуття ізоляції, ще більше маргіналізуючи ці групи як у віртуальному, так і в реальному ігровому середовищі.

Для формування більш інклюзивної ігрової культури важливо, щоб маркетингові стратегії ігрових журналів розвивалися таким чином, щоб відображати різноманітність ігрового співтовариства. Це включає демонстрацію більш широкого кола персонажів у рекламі та забезпечення того, щоб маркетингові кампанії були орієнтовані на ширшу аудиторію. Роблячи це, ігрова індустрія може почати руйнувати стереотипи, які довгий час домінували в ігровій культурі, і створювати більш сприятливе середовище для всіх геймерів.

Роль маркетингу в рекламі в ігрових журналах важлива як для формування поведінки споживачів, так і для формування ігрової культури. У той час як традиційні маркетингові стратегії сприяли створенню ігрового середовища з гендерним ухилом, є можливість для змін. Впроваджуючи більш інклюзивні маркетингові практики, ігрові журнали можуть сприяти рівності та інклюзивності, заохочуючи більш різноманітну та зацікавлену ігрову спільноту [44].

## **2.5. Алгоритми та рекомендації ігрових журналів**

За останні кілька десятиліть в ігровій індустрії відбувся значний технологічний прогрес, а штучний інтелект (ШІ) та алгоритми відіграють ключову роль у покращенні користувацького досвіду. Серед різних застосувань системи рекомендацій, засновані на ШІ, стали найважливішими інструментами, які допомагають гравцям вибирати ігри, які відповідають їхнім уподобанням та ігровим звичкам. У цій статті розглядається використання ШІ та алгоритмів у рекомендаціях щодо відеоігор, їх вплив на поведінку споживачів та ігрову екосистему в цілому.

Рекомендаційні системи, засновані на алгоритмах штучного інтелекту та машинного навчання, аналізують величезну кількість даних, щоб передбачити уподобання користувачів та запропонувати відповідні ігри. Ці системи використовують такі дані, як історія гравців, поведінка в грі та соціальні взаємодії, для створення персоналізованих рекомендацій. Такі системи можуть значно підвищити задоволеність користувачів, надаючи індивідуальні рекомендації, що відповідають їхнім смакам.

Ефективність рекомендацій по використанню штучного інтелекту в іграх багато в чому залежить від якості і кількості зібраних даних. Ігрові платформи та послуги цифрового розповсюдження, такі як Steam та PlayStation Network, збирають великі дані про діяльність гравців, включаючи час гри, жанри ігор,

досягнення та історію покупок. Алгоритми машинного навчання аналізують ці дані для виявлення закономірностей і кореляцій, дозволяючи системі прогнозувати, які ігри, швидше за все, сподобаються гравцеві.

Рекомендації, засновані на штучному інтелекті, відіграють важливу роль у створенні персоналізованого ігрового процесу. Пропонуючи ігри, що відповідають інтересам гравця, ці системи можуть збільшити залучення та утримання гравців. Наприклад, гравець, який часто грає в рольові ігри (RPG), може отримати рекомендації щодо нових або подібних рольових ігор, що підвищить його ігровий досвід та задоволення. Дослідження, проведені Ченом, Сюй та Вінстоном (2011) [45], показують, що персоналізовані рекомендації можуть призвести до збільшення кількості покупок та збільшення часу відтворення, що приносить користь як гравцям, так і розробникам ігор.

Одним з істотних переваг систем рекомендацій з використанням штучного інтелекту є можливість пошуку ігор. Маючи тисячі ігор, гравцям може бути важко знайти нові назви, які їм сподобаються. Системи рекомендацій допомагають подолати цю прогалину, виділяючи ігри, які в іншому випадку можуть залишитися непоміченими. Це підвищення обізнаності особливо вигідно для незалежних розробників ігор, які можуть не мати значних маркетингових бюджетів. Як зазначає Андерсон (Anderson, 2006), ефект "довгого хвоста" на цифрових ринках дозволяє нішевим продуктам знаходити аудиторію завдяки персоналізованим рекомендаціям.

Незважаючи на переваги, використання штучного інтелекту в ігрових рекомендаціях також викликає етичні проблеми, особливо щодо конфіденційності даних та алгоритмічної упередженості. Збір та аналіз даних користувачів вимагають суворих заходів щодо захисту інформації гравців. Більш того, алгоритми іноді можуть зберігати існуючі упередження, якщо їх не розробляти і не контролювати ретельно. Наприклад, якщо рекомендаційна система пропонує переважно ігри, засновані на популярних у минулому варіантах, це може ненавмисно обмежити доступ до більш різноманітних або

інноваційних ігор. Як зазначає Дастін (2018) [46], забезпечення справедливості та прозорості в системах штучного інтелекту має вирішальне значення для запобігання посиленню стереотипів та упереджень.

Майбутнє ігрових рекомендацій з використанням штучного інтелекту таїть в собі захоплюючі можливості. Досягнення в обробці природної мови та аналізі настроїв можуть дозволити системам ефективніше розуміти та реагувати на відгуки та відповіді гравців. Крім того, інтеграція ШІ з віртуальною реальністю (VR) і доповненою реальністю (AR) може забезпечити ще більш захоплюючий і персоналізований ігровий процес. Такі дослідники, як Каптейн і Парвінен (2015) [47], підкреслюють потенціал в постійному розвитку, надаючи все більш точні та привабливі рекомендації.

Інтеграція штучного інтелекту та алгоритмів у системи рекомендацій щодо відеоігор змінила спосіб пошуку та залучення гравців до ігор. Використовуючи величезну кількість даних, ці системи пропонують персоналізовані та відповідні рекомендації щодо ігор, підвищуючи задоволеність користувачів та їх залучення. Однак важливо враховувати етичні аспекти та забезпечувати відповідальну розробку та впровадження цих технологій. Оскільки ігрова індустрія продовжує розвиватися, рекомендації, засновані на штучному інтелекті, безсумнівно, відіграватимуть вирішальну роль у формуванні майбутнього ігор.

## РОЗДІЛ ІІІ. ПРАКТИЧНА РОЗРОБКА ОРИГІНАЛ МАКЕТУ ЖУРНАЛУ «VALORANT»

### 3.1 Пошук концепту

Кіберпанк — це жанр наукової фантастики, який став надзвичайно популярним в останні десятиліття. Його основні риси включають високі технології, низький рівень життя, урбаністичні декорації, неонові вогні, а також футуристичні елементи змішані з елементами ретро. Цей стиль став особливо популярним завдяки таким творам, як «Blade Runner», «Ghost in the Shell», а останнім часом і відеогра «Cyberpunk 2077». «VALORANT» не відстає від тенденцій, оскільки є онлайн-шутером, однак у ньому зберігаються елементи кіберпанку, такі як просунуті технології, живі роботи і футуризм, від якого справжній світ ще далекий. Було дуже важливо підкреслити ці деталі.

Колірна гамма в стилі кіберпанк є однією з ключових особливостей таких журналів. Використання яскравих неонових кольорів, таких як синій, фіолетовий та рожевий, створює яскраві акценти і контрасти, що притягують погляд. Темні або чорні фони підсилюють цей контраст, роблячи неонові елементи ще більш виразними. Додавання металічних і хромованих відтінків надає футуристичного вигляду, підкреслюючи технологічність і інноваційність.

Типографіка в кіберпанк журналах також має свої особливості. Використання сучасних та геометричних шрифтів з чистими, чіткими лініями підкреслює сучасність і високі технології. Заголовки зазвичай виконуються великим шрифтом з неоновими або яскравими акцентами, що додає динамічності. Часто застосовуються моноширинні шрифти для тексту, пов'язаного з технічною інформацією або кодом, що створює додатковий ефект технологічності.

Графічні елементи, такі як голограми і світлові ефекти, відіграють важливу роль у створенні атмосфери високих технологій і віртуальної реальності.

Футуристичні ландшафти, урбаністичні пейзажі, високі хмарочоси і технологічні міста з безліччю вогнів часто зустрічаються в кіберпанкових журналах. Персонажі з кібернетичними імплантами, технологічними аксесуарами і футуристичним одягом також є важливими елементами дизайну, що підсилюють загальну тематику.

Композиція в таких журналах часто характеризується асиметричними і динамічними макетами, що створюють відчуття руху і швидкості. Використання відкритих просторів навколо тексту і зображень допомагає уникнути перевантаженості і забезпечує легке читання, що є важливим аспектом для сучасних видань.

Популярність стилю кіберпанк серед дизайнерів обумовлена кількома факторами. По-перше, цей стиль надає велику творчу свободу, дозволяючи експериментувати з кольорами, шрифтами і графічними елементами, що стимулює творчий процес. По-друге, кіберпанк дозволяє дизайнерам демонструвати інноваційні підходи і технології, створюючи унікальні і сучасні дизайни. По-третє, цей стиль залишається актуальним завдяки сучасним тенденціям у технологіях і поп-культурі, що робить його резонуючим з поточними темами.

Серед широкої аудиторії журнали у стилі кіберпанк приваблюють своєю візуальною привабливістю. Яскраві кольори, футуристичні зображення і динамічні композиції легко привертають увагу і залишаються в пам'яті. Теми, пов'язані з майбутнім, технологіями, науковою фантастикою і урбаністикою, є цікавими і захоплюючими для багатьох читачів. Крім того, такі журнали часто використовують інтерактивні елементи, такі як QR-коди і посилання на додаткові матеріали, що підвищує їхню цінність і інтерес до них.

Журнали в стилі кіберпанк мають високу естетичну цінність і відповідають сучасним тенденціям у графічному дизайні. Їхня популярність серед дизайнерів і широкої аудиторії обумовлена інноваційністю, актуальністю тематики і візуальною привабливістю. Такі журнали не тільки відображають технологічний

прогрес, але й задають нові стандарти у візуальній культурі, роблячи їх невід'ємною частиною сучасного медіа-середовища.

Для роботи над практичною частиною було обрано графічні редактори Adobe Photoshop 2024 та Adobe InDesign 2024. Ці програми були використані завдяки їх потужним інструментам для роботи з зображеннями та текстом, що дозволяє досягти високої якості дизайну та верстки. Журнал складається з обкладинки та текстових розворотів, робота над якими комбінувалася обома програмами для досягнення успішного виконання проекту.

Вибір головної героїні та основного фону:

- Вибір зображення: Спочатку було обрано головну героїню для обкладинки з офіційного арту RIOT GAMES. Це дозволило забезпечити впізнаваність і відповідність стилю гри "Valorant".

- Вирізка персонажа: За допомогою графічного редактора героїня була вирізана з вихідного зображення. Це дозволило створити окремий шар, яким можна було маніпулювати окремо від фону. Вирізка здійснювалась з використанням інструментів Pen Tool та Layer Mask в Adobe Photoshop, що забезпечило точність та збереження дрібних деталей.

- Вибір фону: Для фону було обрано інший офіційний арт від RIOT GAMES, який відповідає тематиці гри. Фон був залитий кольором #20242c з використанням режиму накладення «множення». Це дало змогу затемнити фон і створити контраст із головною героїнею, роблячи її більш помітною. Такий підхід допомагає зосередити увагу на ключовому персонажі, підсилюючи візуальний вплив обкладинки (див. рис. 3.1).

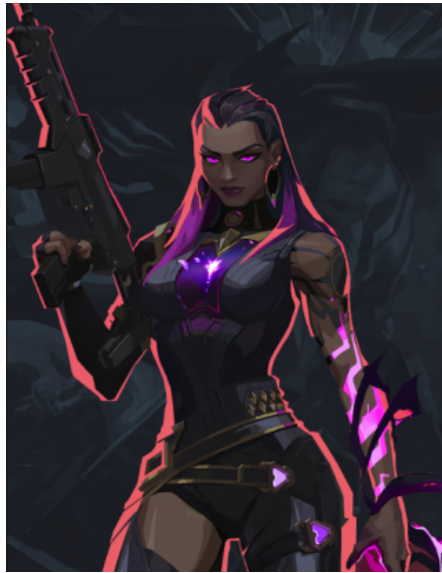


рисунок 3.1 - вибір головної героїні

### 3.2 Шрифтове рішення

Для логотипу був використан шрифт під назвою Geniral font. Цей шрифт був обраний за його сучасний і професійний вигляд, що додає журнальному логотипу впізнаваності. Шрифт заголовка великий, жирний і написаний великими літерами, що створює відчуття сили і присутності. Це сучасний і професійний шрифт, що використовується для створення логотипів та заголовків. Він поєднує в собі чисті лінії та чіткі форми, що робить його ідеальним для використання в сучасному графічному дизайні. Завдяки своїм рівним і прямим лініям шрифт забезпечує високу читабельність, навіть при невеликому розмірі. Geniral font ідеально підходить для використання в логотипах та заголовках, де необхідно створити впізнаваний і естетично привабливий текстовий елемент. Його застосування на обкладинці журналу допомагає привернути увагу читачів і забезпечити запам'ятовуваність бренду.

Для підзаголовку Ermilov. Використання цього шрифту допомагає створити контраст і виділити підзаголовки. Це шрифт, який вирізняється своєю



унікальністю і здатністю створювати контраст у дизайні. Він названий на честь відомого художника-графіка Олександра Ермілова, і має винятковий стиль, який поєднує в собі елементи конструктивізму. Завдяки своїм нестандартним формам і товстим лініям шрифт виділяється на тлі інших елементів дизайну, що робить його ідеальним для підзаголовків. Ermilov підходить для підзаголовків та виділеного тексту, де важливо створити контраст і привернути увагу читачів. Його використання на розворотах журналу забезпечує ефективне розділення текстових блоків і покращує сприйняття інформації.

А для основного тексту був обраний шрифт Roboto. Цей шрифт забезпечує зручність читання основного тексту завдяки своїй простоті і чіткості. Це популярний шрифт від Google, розроблений спеціально для використання в цифрових медіа. Він поєднує в собі сучасний вигляд з відмінною читабельністю, що робить його одним з найпопулярніших шрифтів для веб-дизайну і друкованих видань. В нього висока читабельність: Завдяки своїм простим і чітким формам шрифт забезпечує зручність читання навіть при великій кількості тексту. Шрифт ідеально підходить для основного тексту, завдяки своїй простоті і читабельності. Його використання в журналі забезпечує зручне читання і створює приємний візуальний досвід для читачів.

Такий вибір шрифтів для журналу «Valorant» був обумовлений потребою створити сучасний, професійний і візуально привабливий дизайн. Geniral font забезпечує впізнаваність і професіоналізм логотипу, Ermilov додає контрасту і виділяє підзаголовки, а Roboto забезпечує зручність читання основного тексту. Використання цих шрифтів створює гармонійний і естетично привабливий дизайн, який відповідає очікуванням сучасної аудиторії.

Розміщення логотипу: Логотип був розміщений над головною героїнею, злегка перекриваючи її, щоб створити ефект глибини. Колір логотипу був обраний #b726ff, що додало яскравості та привернуло увагу. Такий дизайн забезпечує не тільки візуальну привабливість, але й функціональність, оскільки логотип залишається легко помітним і читабельним (див. рис. 3.2).

Розміщення підзаголовка й основного тексту: Підзаголовки і основний текст були виконані в білому кольорі для гарного контрасту з фоном і легкості читання. Білий колір тексту також додає відчуття чистоти та професіоналізму (див рис 3.2).



рисунок 3.2 - шрифтове рішення

QR-код був розміщений внизу зліва обкладинки для зручного доступу до додаткових матеріалів або інформації. Це підвищує інтерактивність обкладинки та залучає читачів до взаємодії з журналом.

Інформаційні плашки: З боків від головної героїні було розміщено чотири плашки із зображеннями основних героїв гри та короткою інформацією. Ці плашки також містили номер журналу та вікове обмеження 16+. Використання плашок дозволяє ефективно організувати інформацію та зробити її більш доступною для читачів (див. рис. 3.3).



рисунок 3.1 - додавання додаткових елементів

**Створення шаблонів:** Для кожного розвороту було створено шаблон, який містив у собі основні елементи: заголовок, основний текст, зображення та підзаголовки. Це дозволило забезпечити послідовність та узгодженість дизайну на всіх сторінках журналу.

**Вибір кольору і шрифтів:** Для розворотів були використані ті ж шрифти, що і на обкладинці, щоб зберегти єдиний стиль. Основні кольори включали білий для тексту і додаткові відтінки для фону і виділення ключових елементів. Такий підхід допомагає підтримувати візуальну гармонію та покращує читабельність.

**Заголовки та підзаголовки:** Заголовки були виконані шрифтом Ermilov, а підзаголовки - шрифтом Roboto. Це дозволяє візуально розділити основні розділи та полегшити сприйняття інформації.

**Основний текст:** Основний текст був розміщений у зручних для читання колонках, шрифтом Roboto. Використання зображень і графічних елементів

допомагає підтримувати інтерес читачів і розбавляти текст, що підвищує загальну привабливість сторінок..

QR-коди та посилання: У текст були інтегровані QR-коди та посилання на додаткові матеріали, відео або статті. Це підвищило інтерактивність журналу та запропонувало читачам більше контенту для вивчення.

Коректура тексту: Усі тексти пройшли кілька етапів редагування та коректури для усунення помилок і підвищення якості матеріалів.

Перевірка макета: Кожен розворот був ретельно перевірений на відповідність загальному стилю журналу і на наявність помилок у верстці.

Таким чином, було завершено роботу над обкладинкою та розворотами журналу. Обкладинка «Valorant» була виконана в яскравому і сучасному стилі, що привертає увагу цільової аудиторії, а розвороти забезпечили зручне читання і візуальну привабливість. Вибір головної героїні з офіційного арту RIOT GAMES та вирізка її з вихідного зображення дозволили створити видатний елемент, який привертає увагу. Фон, обраний з того ж арту, використаний з кольором #20242c, накладеним режимом "множення", створив контрастне тло, яке виділяє головний об'єкт.

Щодо шрифтів, вони були підібрані з урахуванням їхніх особливостей і функціональності. Geniral font був обраний для логотипу журналу за його сучасний і професійний вигляд, який додає впізнаваності бренду. Шрифт Ermilov використаний для підзаголовків з метою створення контрасту і підсилення виділення важливих елементів. Основний текст був написаний шрифтом Roboto, оскільки він забезпечує чіткість і зручність читання.

Важливим аспектом створення обкладинки було додавання додаткових елементів, таких як QR-коди та інформаційні плашки, які розміщені з боків від головної героїні. Ці елементи не лише доповнили загальний дизайн, а й забезпечили зручний доступ до додаткових матеріалів та важливої інформації.

Узагальнюючи, обкладинка журналу "Valorant" в кіберпанк стилі вражає сучасністю, інноваційністю та естетикою. Її створення було результатом

глибокого аналізу елементів дизайну та їхнього взаємодії з метою створення візуально привабливої обкладинки, яка привертає увагу та залишається в пам'яті читачів (див додаток А).

### 3.3 Візуальне рішення

Створення обкладинки для журналу "Valorant" стало амбітним проектом, який вимагав ретельного підходу до кожного елемента дизайну. Основною метою було не лише привернути увагу потенційних читачів, але й передати унікальну атмосферу гри, яка відображає світ кіберпанку.

При розробці типографіки, центральну роль відведено заголовку. Слово "VALORANT" виконане великим, масивним шрифтом, що одразу привертає увагу. Вибір шрифту не був випадковим: чіткі, прямі лінії символізують рішучість та силу, що є характерними рисами для головних персонажів гри. Фіолетовий колір заголовка було обрано з метою створити контраст із темним фоном, забезпечуючи максимальну читабельність та візуальну привабливість.

На додаток до заголовка, важливою складовою є номер випуску та дата, що розташовані безпосередньо під назвою журналу. Вони виконані меншим шрифтом, але зберігають загальний стиль, що забезпечує гармонійність дизайну. Такий підхід дозволяє зберегти фокус на основному заголовку, не відволікаючи читача від головної інформації.

Особлива увага була приділена віковим обмеженням. Червоний прямокутник з написом "16+" розміщено у лівій частині обкладинки. Яскравий червоний колір створює ефект попередження, що є важливим для інформування читачів про вікові обмеження контенту. Це рішення також додає динамічності загальній композиції.

Опис головної статті, розташований у нижній частині обкладинки, виконаний білим шрифтом, що забезпечує відмінний контраст із фоном. Такий підхід дозволяє легко зчитувати текст і розуміти, про що йде мова в номері.

Використання меншого шрифту для текстового блоку дає можливість уникнути перевантаження обкладинки, зберігаючи при цьому інформативність.

Центральним графічним елементом обкладинки є зображення одного з ключових персонажів гри Valorant. Були обрані яскраві неонові кольори для зображення, що підкреслюють стиль кіберпанку та додають енергії всьому дизайну. Поза персонажа, його одяг та деталі відображають динамічність та бойову готовність, що привертає увагу і викликає інтерес у потенційних читачів.

Додатково, над червоним прямокутником з віковими обмеженнями, розташовані мініатюри інших персонажів гри. Це рішення було прийнято з метою додати обкладинці деталізації та багатшаровості. Кожна мініатюра відображає унікальність персонажів, що підкреслює різноманітність та багатогранність контенту, представленого у журналі.

Фон обкладинки грає не менш важливу роль. Темний фон з абстрактними елементами створює глибину та додає загадковості. Він слугує ідеальним тлом для яскравих акцентів та забезпечує зручність для читання тексту. Крім того, темний фон допомагає виділити основні елементи обкладинки, такі як заголовок, персонажі та текстові блоки.

Процес створення цієї обкладинки вимагав глибокого розуміння естетики гри та її аудиторії. Кожен елемент був ретельно підібраний та узгоджений, щоб створити гармонійний і привабливий дизайн, який би відображав сутність Valorant. В результаті, обкладинка не лише привертає увагу, але й ефективно комунікує ключові меседжі, забезпечуючи високу інформативність та візуальну привабливість.

При створенні обкладинки журналу "Valorant" особливу увагу було приділено вибору кольорів, оскільки вони відіграють вирішальну роль у створенні загальної атмосфери та сприйняття дизайну. Кожен колір був обраний з урахуванням його психологічного впливу та асоціацій, які він викликає, що дозволяє ефективно комунікувати з аудиторією та передати атмосферу гри.

Темний фон обкладинки, що складається з відтінків чорного і глибокого синього, створює базу для всіх інших елементів. Темні кольори асоціюються з таємничістю, глибиною та серйозністю. Вони допомагають зосередити увагу на основних елементах обкладинки, таких як заголовок та персонажі, та створюють контраст, який робить інші кольори більш помітними. Темний фон також підкреслює атмосферу кіберпанку, характерну для гри Valorant, додаючи відчуття технологічної складності та футуризму.

Заголовок "VALORANT" виконано у фіолетовому кольорі, що має сильний психологічний вплив. Фіолетовий колір часто асоціюється з містичністю, розкішшю та творчістю. Він створює відчуття елегантності та загадковості, що ідеально підходить для представлення гри, яка поєднує в собі інтелектуальні виклики та динамічний геймплей. Фіолетовий колір також добре контрастує з темним фоном, забезпечуючи чіткість та читабельність заголовка.

Червоний колір використовується для вікових обмежень ("16+") та інших акцентних елементів. Червоний асоціюється з енергією, силою та небезпекою. Використання цього кольору привертає увагу та підкреслює важливість інформації. У контексті кіберпанку червоний колір також може асоціюватися з технологічними попередженнями та критичними сигналами, що додає динамізму та напруги.

Зображення головного персонажа та деякі інші елементи дизайну виконані у яскравих неонових кольорах, таких як неоновий рожевий та синій. Неонові кольори є невід'ємною частиною стилістики кіберпанку, що асоціюється з високотехнологічними та футуристичними світами. Вони створюють відчуття енергії, швидкості та сучасності. Яскраві неонові відтінки також допомагають виділити персонажа на фоні темної обкладинки, роблячи його центральним елементом композиції.

Білий колір використовується для тексту, що описує головну статтю. Білий колір символізує чистоту, простоту та ясність. У дизайні він забезпечує чудовий контраст із темним фоном, що робить текст легко читабельним. Використання

білого кольору також допомагає збалансувати загальну кольорову палітру, додаючи відчуття свіжості та гармонії.

Комбінація темних відтінків, фіолетового, червоного, неонових та білого кольорів створює візуально привабливий та збалансований дизайн. Темний фон забезпечує глибину та серйозність, фіолетовий заголовок додає загадковості та розкоші, червоні акценти привертають увагу до важливої інформації, а яскраві неонові кольори підкреслюють динаміку та сучасність гри. Білий текст забезпечує читабельність та додає баланс.

Кольори обкладинки були обрані з урахуванням їхнього психологічного впливу на потенційного читача. Вони викликають емоції, що відповідають тематиці та атмосфері гри Valorant. Темні відтінки занурюють у світ кіберпанку, фіолетовий заголовок створює відчуття розкоші та інтелектуальної гри, червоні акценти додають енергії та напруги, а неонові кольори підкреслюють технологічну складову та динамічність.

Таким чином, кожен колір на обкладинці не лише виконує естетичну функцію, але й комунікує певні смисли, що допомагають сформувати цілісний образ журналу "Valorant", що відповідає сутності та духу гри.

Створення обкладинки для журналу "Valorant" є важливим кроком у розвитку як самої гри, так і супутнього контенту, що охоплює геймерську спільноту та широку аудиторію фанатів кіберспорту. Вона служить своєрідним мостом між грою та її шанувальниками, надаючи додаткову інформацію, новини та глибокий аналіз подій у світі Valorant.

Обкладинка журналу відіграє критичну роль у формуванні першого враження і має велике значення для залучення уваги потенційних читачів. Її дизайн відображає актуальні тенденції у графічному дизайні, такі як використання неонових кольорів та елементів кіберпанку, що робить її привабливою та сучасною. Важливо відзначити, що обкладинка не лише привертає увагу, але й комунікує з гравцями на емоційному рівні, створюючи відчуття причетності до світу Valorant.



Актуальність цієї обкладинки полягає в її здатності відобразити сучасні тенденції в дизайні та геймінгу. У світі, де візуальний контент набуває все більшого значення, здатність передати атмосферу гри через обкладинку журналу стає вирішальним фактором для її успішного просування. Використання темної колірної гами у поєднанні з яскравими неоновими акцентами відображає дух кіберпанку, що є невід'ємною частиною естетики Valorant.

Обкладинка також має велике значення у контексті індустрії дизайну. Вона демонструє, як можна успішно поєднати різні елементи графічного дизайну, щоб створити привабливий та інформативний продукт. Це важливий приклад для дизайнерів, які прагнуть зрозуміти, як використання кольору, типографіки та зображень може впливати на сприйняття аудиторії. Крім того, вона показує, як можна використовувати естетику конкретної гри для створення унікального та впізнаваного бренду.

У підсумку, створення обкладинки журналу "Valorant" є важливим кроком у розвитку бренду гри та підтримці її популярності серед гравців. Вона не тільки привертає увагу своїм сучасним і стильним дизайном, але й служить засобом комунікації між грою та її спільнотою. Цей проект є прикладом того, як можна успішно інтегрувати елементи графічного дизайну для створення візуально привабливого та інформативного продукту, що відповідає вимогам сучасного ринку ігрової індустрії.

## ВИСНОВКИ

У процесі нашої роботи нам вдалося досягти всіх цілей, поставлених у вступі. Таким чином, у розділі 1 ми розглянули історію розвитку ігрових журналів з погляду елементів графічного дизайну, досліджуючи передумови їхнього виникнення як окремого жанру періодики. Це включало аналіз ранніх адаптацій методів графічного дизайну в ігрових журналах і розуміння того, як ці елементи розвивалися, щоб відповідати вимогам ігрової культури, що зростає.

Крім того, за допомогою аналізу класичних і сучасних аналогів ігрових журналів у Розділі 2, таких як Compute!, BYTE, Electronic Games, Computer and Video Games, PC Gamer, Games TM і PC PowerPlay, ми визначили як історичні, так і поточні жанрові тенденції. Цей всебічний огляд дав нам змогу простежити траєкторію дизайнерських інновацій, зазначивши, як кожен журнал адаптувався до технологічних досягнень і вподобань читачів, які змінювалися з плином часу. Ми виокремили важливі віхи дизайну та їхній вплив на загальні естетичні та функціональні аспекти ігрових журналів.

На основі даних, отриманих у попередніх розділах, ми розпочали розроблення концепції та дизайну власного макета журналу. Це включало в себе деталізацію етапів створення макета журналу: від початкових ескізів концепції до остаточного дизайну. Ми використовували сучасне програмне забезпечення та методології проєктування, щоб забезпечити відповідність нашого макета сучасним стандартам, віддаючи данину поваги класичним елементам, які визначали ранні ігрові журнали.

Таким чином, нам вдалося провести всебічний аналіз ігрових журналів через призму графічного дизайну. Вивчаючи їхній історичний контекст, інновації в дизайні та культурне значення, наше дослідження пропонує цінну інформацію про симбіотичні стосунки між медіа та дизайном. Ми сподіваємося, що наше дослідження сприятиме глибшому розумінню цих взаємодій, надаючи вченим і практикам у цій галузі глибше розуміння нюансів, пов'язаних з еволюцією ігрових журналів. Наша робота підкреслює важливість дизайну в

засобах масової інформації не тільки як естетичного компонента, а й як найважливішого елемента, що формує і підсилює враження та залученість читача.

Матеріали кваліфікаційної роботи були висвітлені у “дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології: матеріали I міжнародної науково-практичної конференції (12 грудня 2023 р.) Потапенко М.В., Губрак К.Р. Важливі сторони дизайну у світі ігрових журналів. Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології: матеріали II міжнародної науково-практичної конференції Т. 2. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 157 с.”

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Heller S., Vienne V. 100 Ideas that Changed Graphic Design. London : Laurence King Publishing, 2019. 216 p.
2. Eskilson S. J. Graphic Design : A New History (3rd ed). New Haven : Yale University Press, 2012. 464 p.
3. Baer R. H. Videogames : In the Beginning. Traverse : Rolenta Press, 2005. 280 p.
4. Burnham V. Supercade : a visual history of the video game age 1971-1984. Massachusetts : MIT Press, 2001. 448 p.
5. Donovan T. Replay : The History of Video Games. Lewes : Yellow Ant, 2010. 516 p.
6. Kirkpatrick G. Constitutive Tensions of Gaming's Field : UK Gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995. *Game Studies*. 2010. 12(1). 21 p.
7. Romano F. History of Desktop Publishing. New Castle : Oak Knoll Press, 2019. 400 p.
8. Rignall J. A Brief History of Games Journalism. *VG247*. 2015. 17 p.
9. Johnson D. How the Business of Gaming is Evolving. New York City : McKinsey & Company, 2022. 33 p.
10. Miller M. K. Exploring the Relationship between Video Game Ratings Implementation and Changes in Game Content as Represented by Game Magazines. *Politics & Policy*. 2010. 38(4). P. 705-735.
11. Belli S., Raventós C. L. Cultural Archaeology of Video Games : Between Nostalgic Discourse, Gamer Experience, and Technological Innovation. *Informatics, Second International Conference, ICAI*. 2019. P. 397-409.
12. Manovich L. The Language of New Media. Masssachusetts : MIT Press, 2001. 412 p.

13. Yee J. Relearning Typography : Introducing a Cross-Disciplinary Typographic Framework. *Conference: Futureground: Design Research Society Conference*. Melbourne. 2004. 16 p.
14. Dabner D. Graphic Design School : The Principles and Practices of Graphic Design. London : Thames & Hudson, 2017. 208 p.
15. Bringhurst R. The Elements of Typographic Style. Vancouver : Hartley & Marks Publishers, 2012. 195 p.
16. Lupton E. Thinking with Type : A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students. New York City : Princeton Architectural Press, 2010. 224 p.
17. Müller-Brockmann J. Grid Systems in Graphic Design : A Visual Communication Manual for Graphic Designers, Typographers, and Three Dimensional Designers. Salenstein : Niggli, 1996. 176 p.
18. Purvis A. W., Philip B. Meggs, Meggs' History of Graphic Design, 6th Edition. Hoboken : John Wiley & Sons., 2016. 704 p.
19. Heller S. Graphic Style : From Victorian to New Century. New York City : Harry N. Abrams, 2011. 280 p.
20. Kane J. A Type Primer. London : Laurence King Publishing, 2002. 230 p.
21. Consalvo M. Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts. Massachusetts : MIT Press, 2022. 272 p.
22. Kerr A. The Business and Culture of Digital Games : Gamework and Gameplay. Thousand Oaks : Sage Publications, 2006. 192 p.
23. Juul J. A Casual Revolution : Reinventing Video Games and Their Players. Massachusetts : MIT Press, 2010. 15 p.
24. Newman J. Videogames. London : Routledge, 2004. 192 p.
25. Rodrigues L. F., Oliveira A., Rodrigues H. Main gamification concepts : A systematic mapping study. *Heliyon*. 2019. Vol. 5, Is. 7. 23 p.
26. Coleman J. Exploring Graphics Visual Styles in Games. *Fgfactory*. 2024. 9 p.

27. Drucker J., McVarish E. *Graphic Design History : A Critical Guide*. London : Pearson, 2008. 416 p.
28. Williams R. *Non-Designer's Design Book, The 4th Edition*. San Francisco : Peachpit Press, 2014. 240 p.
29. Friedman T. *Electric Dreams: Computers in American Culture*. New York : New York University Press, 2005. 286 p.
30. Bateman S. Solving Common Printer Problems. *Compute!*. 1985. 7(6). P. 36-42.
31. Netsel T. Stealth mission. *Compute!*. 1988. 10(9). P. 73-75.
32. Enos R. Book Reviews. *BYTE*. 1984. August 9(8). P. 50-55.
33. Williams J. Coding in Arts and Videogames. *BYTE*. 1982. 7(7). P. 30-35.
34. Rignall J. A Brief History of Games Journalism. *VG247*. 2015. 17 p.
35. Kunkel B. A Look Inside the Cutting-edge Minds of Five Top Games Producers. *Electronic Games*. 1995. 85(5). P. 38-46.
36. CVG Staff. DOOM 64. *Computer and Video Games*. 2008. 186. P. 78-81.
37. CVG Staff. SKYNET. *Computer and Video Games*. 2009. 187. P. 5-6.
38. PC Gamer Staff. Inside development : how developers build demos. *PC Gamer*. 2018. 320. P. 12-17.
39. Morris I. The Top 100 PC Games of All Time. *PC Gamer*. 2018. 321. P. 28-35.
40. GamesTM Staff. The Sims 3. *Games TM*. 2008. URL: <https://www.kh13.com/news/gamestm-magazine-interview-with-tetsuya-nomura/>. (дата звернення: 03.06.2024).
41. GamesTM Staff. Starcraft II. *Games TM*. 2018. URL: <https://www.gamesradar.com/author/gamestm-staff/>. (дата звернення: 03.06.2024).
42. PC PowerPlay Staff. How Maxis plans to top the best selling game of all time. *PC PowerPlay*. 2003. URL: <https://www.dsogaming.com/news/pc-powerplay-magazine-confirms-mass-effect-3-multiplayer/>. (дата звернення: 03.06.2024).

43. PC PowerPlay Staff. Tribes : Vengeance. *PC PowerPlay*. 2004. URL: <https://arrowhead.overdrive.com/media/5038579>. (дата звернення: 03.06.2024).
44. Kiesler S., Sproull L. Pool halls, chips, and war games : Women in the culture of computing. *Psychology of Women Quarterly*. 1985. 9(4). P. 451-462.
45. Jianqing S., Xu H., Whinston A. B. Moderated Online Communities and Quality of User-Generated Content. *Journal of Management Information Systems*. 2011. Vol. 28. No. 2. P. 237-268.
46. Dustin J. Amazon Scraps Secret AI Recruiting Tool That Showed Bias Against Women. *Reuters*. 2018. URL: <https://www.reuters.com/article/us-amazon-com-jobs-automation-insight-idUSKCN1MK08G>. (дата звернення: 03.06.2024).
47. Kaptein M., Parvinen P. Advancing E-Commerce Personalization : Process Framework and Case Study. *International Journal of Electronic Commerce*. 2015. Vol. 19. No. 3. P. 7-33.
48. White A. W. The Elements of Graphic Design : Space, Unity, Page Architecture, and Type. New York City : Allworth Press, 2011. 160 p.
49. Armstrong H. Graphic Design Theory : Readings from the Field. New York City : Princeton Architectural Press, 2009. 152 p.
50. Harris P. The Fundamentals of Graphic Design. West Sussex : AVA Publishing, 2009. 192 p.
51. Heller S., Anderson G. The Graphic Design Idea Book : Inspiration from 50 Masters. London : Laurence King Publishing, 2016. 128 p.
52. Poynor R. No More Rules : Graphic Design and Postmodernism. New Haven : Yale University Press, 2003. 192 p.
53. Frascara J. Designing Effective Communications : Creating Contexts for Clarity and Meaning. New York City : Allworth Press, 2006. 297 p.
54. Hollis R. Swiss Graphic Design : The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965. New Haven : Yale University Press, 2006. 271 p.
55. Phillips P., Pease D. The Practical Guide to Information Design. Hoboken : Wiley, 2004. 272 p.

56. Fiell C., Fiell P. *Graphic Design Now*. Cologne : Taschen, 2005. 349 p.
57. Swann A. *How to Understand and Use Design and Layout*. London : Kogan Page, 1997. 128 p.
58. McLean R. *The Thames and Hudson Manual of Typography*. Huston : Thames & Hudson, 1980. 218 p.
59. Kinross R. *Modern Typography : An Essay in Critical History*. London : Hyphen Press, 2004. 272 p.
60. Бразелл Д., Девіс Д. *Як зрозуміти ілюстрацію*. Київ : ArtHuss, 2019. 208 с.
61. Іваненко Т. *Шрифтовий дизайн : основи*. Харків : ХДАДМ, 2019. 144 с.
62. Скляренко Н. В. *Динамічне проєктування поліграфічної продукції: способи трансформації художнього образу / Н. В. Скляренко, М. В. Колосніченко // Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія / за заг. ред. М. В. Колосніченко. Київ : КНУТД, 2022. С. 35-58.*
63. Осадча К. П. *Вплив сучасних тенденцій у цифровому мистецтві на зміст навчання комп'ютерної графіки та цифрового дизайну. Український журнал інформаційних технологій. 2021. 9 (1). С. 1-12.*
64. Осадча К., Осадчий В., Круглик В., Спірін О. *Digital drawing and painting in the training of bachelors of professional education: Experience of blended learning. ACM International Conference Proceeding Series. 2021. С. 141–147.*



## ДОДАТКИ

### ДОДАТОК А



рисунок А.1 - Зміст журналу

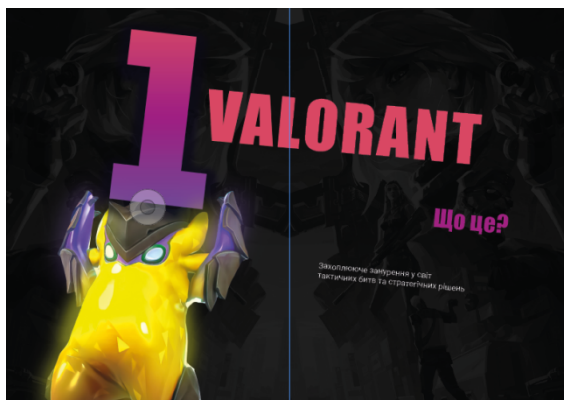


рисунок А.2 - Перший розділ



рисунок А.3 - 6-7 сторінки



рисунок А.4 - 8-9 сторінки



рисунок А.5 - Другий розділ



рисунок А.6 - 12-13 сторінки



рисунок А.7 - Третій розділ



рисунок А.8 - 16-17 сторінки

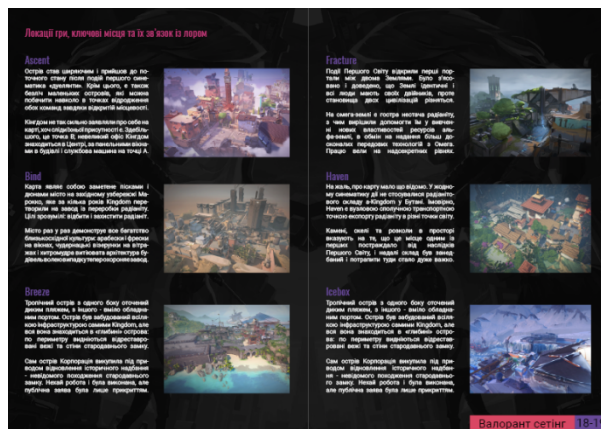


рисунок А.9 - 18-19 сторінки



рисунок А.10 - 20-21 сторінки



рисунок А.11 - Четвертий розділ

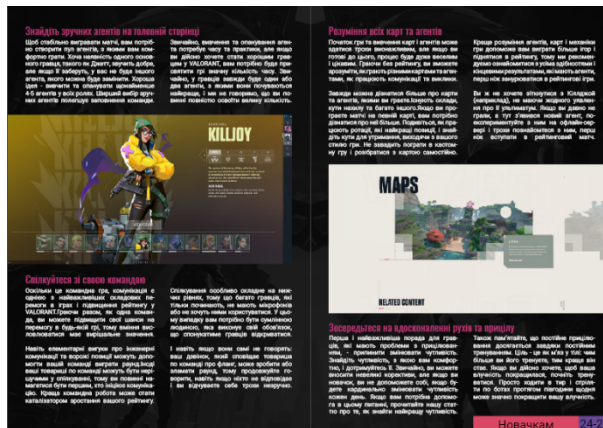


рисунок А.12 - 24-25 сторінки



рисунок А.13 - 26-27 сторінки

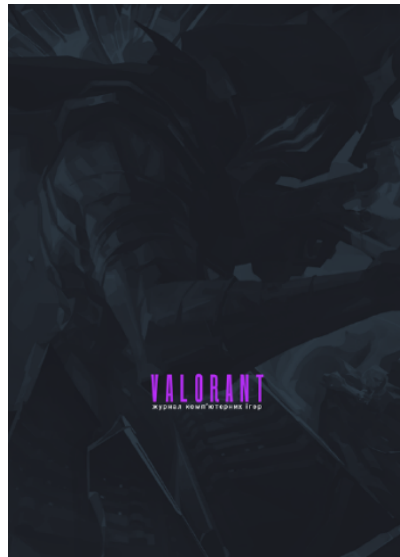


рисунок А.14 - зворотня обкладинка

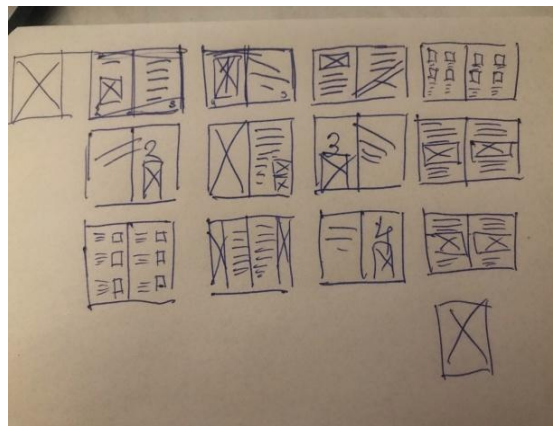


рисунок А.15 - начерки розворотів