

**ОСОБЛИВОСТІ КОРИСТУВАЦЬКОЇ ВЗАЄМОДІЇ
У МОБІЛЬНИХ ЗАСТОСУНКАХ-КОМПАНЬЙОНАХ
ДЛЯ ГЕЙМЕРСЬКИХ СПІЛЬНОТ**

Ступка Д.С.

e-mail: danylo.stupka@nure.ua

Науковий керівник – ст. викл. Ольховська В.В.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС
м. Харків, Україна

This paper explores the intricacies of user interaction within mobile companion apps designed for gaming communities. Rather than merely replicating the in-game interface, the study emphasizes the importance of projecting interaction logic, information architecture, and micro-interactions tailored to gamers' needs. Special focus is given to managing complex game data, such as inventories and mission planning, through dynamic UI elements. The research highlights how well-designed companion apps enhance player engagement and extend the gaming experience beyond the primary platform.

Сучасна індустрія відеоігор дедалі частіше виходить за межі екранів ПК та консолей, створюючи екосистеми, де гравець залишається залученим у процес навіть під час відсутності у самій грі. Одним із таких інструментів є мобільні застосунки-компаньйони. Їхня головна мета – не просто дублювати інформацію, а надавати додаткову цінність через розширений функціонал: відстеження статистики, керування внутрішньоігровим майном та взаємодію з ком'юніті.

Метою роботи є дослідження особливостей користувацької взаємодії у мобільних застосунках-компаньйонах для геймерських спільнот та визначення ключових принципів UI/UX-проектування таких систем.

Професійний UI/UX-дизайн таких продуктів полягає не лише у візуальному оформленні екранів, а насамперед у проектуванні складної логіки взаємодії. Для застосунків-компаньйонів критично важливо розробити зрозумілу інформаційну архітектуру та робочі сценарії, які враховують специфіку поведінки гравця. Інтерфейс має бути інтуїтивним, щоб користувач міг миттєво зорієнтуватися у великих масивах даних, таких як багаторівневий інвентар чи гілки розвитку персонажа [1].

Трендом у розробці мобільних додатків є гейміфікація та інтеграція ігрових елементів у користувацький досвід. Хоча компаньйон сам по собі є додатком до гри, використання в ньому системи досягнень, рейтингів чи прогрес-барів ефективно стимулює аудиторію до щоденної активності. Це дозволяє підтримувати високий рівень утримання (retention rate) та поглиблює емоційний зв'язок користувача з ігровим всесвітом [2].

Окремої уваги заслуговують мікроінтерації. Саме вони формують позитивну емоційну реакцію користувача на взаємодію з застосунком [1].

У контексті геймерського компаньйона (наприклад, для планування місій чи крафту екіпірування) добре продумані анімації та миттєвий зворотний зв'язок на дії роблять інтерфейс більш чуйним і простим для сприйняття. Завдяки продуманим мікроінтеракціям рутинні дії перетворюються на захопливий процес, що стає суттєвою причиною для регулярного повернення гравця у додаток [2].

Невід'ємною складовою застосунків для геймерських спільнот є проєктування модулів соціальної взаємодії та комунікації. Це охоплює не лише базові чати, а й складні системи координації кланів, спільне планування рейдів та швидкий обмін ігровими ресурсами [2]. UX-дизайнер має враховувати необхідність синхронізації даних у реальному часі, щоб користувачі завжди бачили актуальний статус своїх друзів чи учасників команди. Крім того, важливо забезпечити безшовний перехід від мобільного пристрою до основної ігрової платформи, створюючи єдину екосистему, де компаньйон виступає надійним містком між грою та соціальним життям геймера [1].

Ігрові економіки часто є перевантаженими об'єктами, тому застосунок має пропонувати інтерфейси з фільтрацією, сортуванням і пошуком. Користувач повинен мати можливість налаштовувати профіль, отримувати сповіщення про важливі події та швидко взаємодіяти з кланом.

Використання сучасних графічних редакторів, таких як Figma, дозволяє проєктувати інтерактивні прототипи. Це дає змогу перевірити гіпотези щодо зручності навігації та переконатися, що візуальна ієрархія елементів відповідає очікуванням цільової аудиторії [3].

Проєктування застосунків-компаньйонів вимагає специфічного підходу до UI/UX-дизайну. Головний акцент зміщується з простої подачі інформації на створення повноцінного інструменту для тактичного планування та соціальної взаємодії гравців. Поєднання грамотної інформаційної архітектури, продуманих мікроінтеракцій та ігрових механік дозволяє створити продукт, який органічно доповнює основну гру та значно покращує загальний користувацький досвід.

Список використаних джерел:

1. UI/UX дизайн та проєктування інтерфейсів для бізнесу і банків. artARTERY. URL: <https://artartery.com.ua/ui-ux-dyzain/> (дата звернення: 07.02.2025).
2. Основні тренди в розробці мобільних додатків у 2026 році. Wezom Blog. URL: <https://wezom.com.ua/ua/blog/klyuchovi-trendi-rozvitku-mobilnih-dodatkov-perspektivi-2025-roku> (дата звернення: 07.02.2025).
3. UX/UI дизайн для мобільної електронної комерції: найкращі практики. Wezom Blog. URL: <https://wezom.com.ua/ua/blog/uxui-dizayn-dlya-mobilnoyi-elektronnoyi-komertsiyi-rozbirajemo-naykraschi-praktiki-ta-pomilki> (дата звернення: 07.02.2025).