**Разработке подлежит дизайн игры.**  
**Исходные материалы**: прототип дизайна, концепт-документ.  
Игра “**SNAKE**” создается с целями:  
—весёлого проведения времени   
— продвижения компании как успешного, надежного и развивающегося поставщика игр  
— популяризация положительного имиджа компании,

— привлечение новых заказчиков на услуги компании.  
  
**Конкуренты**  
Основные:  
  
—**Slither.io**  
Достоинства: простой не отвлекающий и понятный дизайн.  
Недостатки: Слишком скучный и не привлекающий дизайн.   
  
—**Змейка**  
Достоинства: в старом стиле.  
Недостатки: дизайн хоть и в старом стиле, но довольно скучный.

—**Snake classics**

Достоинства: приятная и понятная графика.

Недостатки: Обычный шрифт, слишком простой дизайн.

**Ключевые особенности компании, которые должны найти отражение в дизайне и структуре навигации игры:**  
—Современность.  
—Понятность.  
— Доверие к фирме со стороны многочисленных клиентов и партнёров  
  
**Целевая** **аудитория** —Люди всех возрастов. Большая часть дети школьного возраста.  
  
**Пожелания** **к визуальному образу:**  
1. Все в одном стиле.  
2. Использование интересных решений в дизайне или навигации, не мешающей восприятию игры как удобного инструмента получения информации.  
3. Информативность, удобство, легкость.

**Предлагаемое решение по созданию дизайна игры:**  
На главной странице с верху экрана большое называние игры (“SNAKE”). По центру экрана кнопки для выбора режимов. Сзади в качестве фона красивый рисунок предполагаемого геймплея игры. В правом нижнем углу соц. сети. В правом верхнем углу значок настроек.

В левом верхнем углу таблица лидеров в стилизованной рамке. (Всё в одном стиле и кнопки должны контрастировать и выделяться с другими объектами.)