

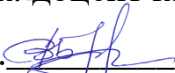
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ


КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: «ГРАФІЧНА КОНЦЕПЦІЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ЗЕМЛІ МАГІЇ»

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0220-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
К. Т. Москаленко

Керівник: доцент кафедри дизайну,
к. пед. н.  Г.В. Брянцева

Рецензент: доцент кафедри дизайну,
к. мист.  Л. М. Коваль

Запоріжжя

2021

АНОТАЦІЯ

UA: Робота викладена на 50 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 30 джерел. Об'єкт дослідження: графічний дизайн настільних ігор та класифікації і види ігор Предмет дослідження: елементів до настільних ігор, створення фірмового стилю та впізнаваності гри; розробка персонажів. Мета дослідження: розробка графічних елементів до настільних ігор; класифікації та види настільних ігор; створення фірмового стилю та впізнаваності гри; розробка персонажів, елементів ігрового всесвіту; дослідження нових стилістичних рішень та тенденцій при створенні настільних ігор.

Ключові слова: графічний дизайн, візуальні комунікації

EN: The work is presented on 50 pages of printed text. The list of links includes 30 sources. Object of research: graphic design of board games and classifications and types of games Subject of research: elements to board games, creation of corporate style and recognizability of the game; character development. The purpose of the study: development of graphic elements for board games; classifications and types of board games; creating a corporate style and recognizability of the game; development of characters, elements of the game universe; research of new stylistic decisions and tendencies at creation of board games.

Key words: graphic design, visual communication, brand identity, advertising.

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1 АНАЛІЗ НАСТІЛЬНИХ ІГОР	8
1.1 Історія настільних ігор і їх перші назви	8
1.2 Ігри в які грають люди	10
1.3 Дослідження аналогів	13
РОЗДІЛ 2 РОЗРОБКА ФІРМОВОГО СТИЛЮ ДЛЯ ГРИ	18
2.1 Технічне завдання	18
2.2 Цільова аудиторія гри.....	21
2.3 Міфологія створінь	22
2.4 Розробка єдиного стилю у вигляді сангіна.....	31
2.5 Огляд ринку настільних ігор в Україні та за кордоном	34
2.6 Шрифти для настійній гри	37
ВИСНОВОКИ.....	42
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	43
ДОДАТОК А.....	46

ВСТУП

За дослідженням тематики настільних ігор було виявлено, що на даний момент життя, суспільству необхідна така потреба як настільні ігри. За допомогою соціальних мереж, дослідницьких статей було виявлено значний стрибок в розвитку данної індустрії. Є багатий різновид настільних ігор. Що є значним плюсом. Розвиток дитини, проведення часу з друзями чи сім'єю, вивчення будь-якої теми. За допомогою ігор, а особливо настільних покращується робота мозку, так як виконується не тільки інтелектуальна діяльність, а й тактильна.

Тактильні відчуття дуже важливі як для дитини і її розвитку так і для людини більш дорослої, заради уникнення хвороб пов'язаних з діяльністю мозку які можуть розпочатися в будь-якому віці. Проте зазвичай проблеми починаються після 40-ка років. Таким чином дізнавшись затребуваність і багатий різновид направлення в індустріальній структурі настільних ігор і тому темою роботи була обрана «Графічна концепція настільної гри. «Землі магії»»

Об'єкт кваліфікаційної роботи: графічний дизайн настільних ігор та класифікації і види ігор.

Предмет кваліфікаційної роботи: розробка графічних елементів до настільних ігор, створення фірмового стилю та впізнаваності гри; розробка персонажів.

Мета дипломної роботи: розробка графічних елементів до настільної гри, створення фірмового стилю, розробка персонажів, елементів ігрового всесвіту.

Відповідно до мети дипломної роботи ставляться такі **завдання**:

- 1) провести дослідження друкованих та інтернет-джерел, які межують з темою кваліфікаційної роботи;
- 2) ознайомитись із вже існуючими настільними іграми та виявити переваги та недоліки їх фірмового стилю;
- 3) проаналізувати дизайн фірмовий стиль (графічна частина та лор) настільних ігор;
- 4) виділити основні елементи, які повинні містити в собі настільні ігри;

5) проаналізувати цільову аудиторію та визначити періодичність настільних ігор;

6) визначитись з основними елементами фірмовий стиль (графічна частина та лор), розробка яких необхідна для формування єдиної стилістики в грі та на сторінках гри, розробити основні елементи гри;

7) розробити авторський дизайн настільної гри.

Практичне значення одержаних результатів даного дослідження полягає в тому, щоб був розроблений фірмовий стиль гри «Землі магії» может бути використана для її практичного впровадження в настільну гру такого стилю.

Структура роботи:

а) Розділ 1, який присвячено маркетинговим дослідженням. У даному розділі розглянуто історію появи настільних ігор та їх розвиток.

б) Розділ 2, присвячений теоретичному обґрунтуванню розробки настільної гри, пошук графічного оформлення, створення настільної гри.

РОЗДІЛ 1

АНАЛІЗ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

1.1 Історія настільних ігор і їх перші назви

Багато філософів і психологи різних часів міркували про роль гри в житті людини. Більшість з них прийшли до єдиної думки, що людське життя є єдиним процесом гри і акторської майстерності. Настільні ігри виникли декілька тисячоліть тому. Яка вона, перша гра, учені досі висувають припущення і гіпотези, але фактичних доказів їх походження у світі не існує. Ходять чутки, що уперше ігри з'явилися раніше столів. Проте доказів яких-небудь немає. Ученим вдалося відновити тільки хронологію походження настільних ігор.

До нашої ери. Як називається настільна гра, що з'явилася уперше в часи до нашої ери, про це знає не кожен гравець. Сама прадавня настільна гра, що завоювала велику популярність серед населення Стародавнього Єгипту чотири тисячі років до нашої ери, називається сенет. За правилами гри і зовнішнім виглядом вона нагадувала стандартні шашки. Небагатьом пізніше три тисячі років до нашої ери з'явилися гральні кістки і нарди, правила яких трохи відрізнялися від сучасної гри. Ще небагатьом пізніше дві тисячі років тому європейський народ придумав таку настільну гру, як Го. Варто відмітити, що ця гра збереглася і по сьогоднішній день і дуже популярна у багатьох країнах. Різниця між виданнями полягає в правилах гри і дизайні. Скільки коштували настільні ігри в древні часи — про це історія умовчує.

П'ятий — восьмий століття. У п'ятому столітті в Індії з'явилася перша гра шахового типу — Чатуранга. У сьомому столітті на сході були виявлені перші гральні карти, якими по сьогоднішній день люблять грати усі народи світу без виключення. У восьмому столітті в Європі і Азії люди уперше дізналися про доміно. Особливо в гру мозаїчного типу полюбив грати італійський народ.

Дев'ятнадцяте століття. У 1870 році з'явилася цікава і захоплююча гра Маджонг, а небагатьом пізніше азартна гра з використанням гральних кісток. Як називалася настільна гра з використанням гральних кісток, що з'явилася уперше

в Китаї, історикам, на жаль, досі не відомо. Через десять років у Великобританії в масове виробництво запустили гру шашкового виду на гральній дошці вісім на вісім клітин. Великобританська гра знаменита досі під назвою Реверсі. Сьогодні в неї, як і раніше, люблять грати усі народи світу.

Двадцяте століття. У 1934 році Чарльз Дэрроу розробив захоплюючу настільну гру під назвою Монополія. Відтоді економічна стратегічна гра запала в душу практично в усіх країнах. З року в рік вона змінюється і випускається в різних варіаціях, які не менш цікаві і захоплюючі. Скільки коштують настільні ігри сьогодні — не секрет і до того ж вони усім доступні, але на початку двадцятих років настільну гру могли дозволити собі тільки заможні городяни. У двадцяте століття з'явилася велика кількість різних настільних ігор, що зберегли свою актуальність по сьогоднішній день. Найбільш популярними з них вважаються Цитаделі, Колонізатори, Відкривачі, Каркассон, Балда, Скрэббл і багато інших.

Двадцять перше століття. У зв'язку з великим попитом настільних ігор на світовому ігровому ринку стало з'являтися все більше пропозицій від різних виробників. В порівнянні з минулими часом вибір неймовірно великий. На ринку можна зустріти як нові настільні ігри, так і старі, але при цьому вдосконалені, оновлені і доповнені видання [2].

Різноманітність настільних ігор просто вражає — кожен може знайти собі розвагу за смаком для гри з другом або цілою компанією. І саме завдяки безсмертній класиці, що зробили такі ігри популярними у всьому світі, ми зараз можемо насолоджуватися таким великим вибором настільних ігор [1].

1.2 Ігри в які грають люди

Всім подобається грати в ігри. А що таке гра? Ігри імітують діяльність інших видів діяльності в розважальних та освітніх цілях. Гра відрізняється від праці тим, що не ставить перед собою безпосередньо корисної мети. А люди, які грають у ігри, у які вони грають, не мають пам'яті. Людство грається і грає в ігри з доісторичних часів, починаючи з ритуальних ігор (такі як обряд ініціації), а з розвитком цивілізації ігри робилися дедалі складнішими й відобразили практично всі сфери життя суспільства, війну, кохання, історію тощо [1].

Різновид ігор на даний момент дивує своїм спектром і можливостями. Настільні, спортивні, азартні, інтелектуальні, комп'ютерні, симуляції, логічні, рольові. Вони можуть бути обмежені віковою категорією.

Зараз більш за все цікавить які ж бувають настільні ігри і чим вони відрізняються один від одного. Так як класифікувати настільні ігри досить складно пропоную виділити чотири основні групи які являються найвпізнаванішими в суспільстві. Карткові ігри, логічні, стратегічні та ігри для компанії. Цього мало? Ну добре тоді я розповім про класичні настільні, інтелектуальні настільні, настільні ходилки, настільні головоломки, азартні настільні ігри, навчальні, економічні, пригодницькі, розвиваючі, спортивні, стратегічні, дорожні.

Класика завжди буде в моді. Чому? Бо її знають всі від малого до велика. Які все ж таки є класичні ігри на двох? Шахи, шашки, доміно, нарди і ще багато захоплюючих ігор не дадуть засумувати в тихий дощовий вечір.

Якщо ви помітили в дитині маленького вундеркінда то не буде зайвим пограти з ним у якісь вікторини, ігри на основі телепередач для «знатаків»

А що ж то за ходилки такі? В більшості вони розраховані на гру в сім'ї. Вони користуються попитом. Для діток це корисно тим що вони допомагають розвинути мілку моторику пальчиків, а ось для батьків гарний привід відволіктися від справ і пограти з дитиною та повеселитися. Ходилки можуть бути на основі вже існуючих популярних мультфільмів або казок, фільмів чи серіалів.

Головоломки допоможуть відволіктися і звільнити голову від поганих думок. Багато головоломок розраховані на одну людину. Варто тільки замислитися яка конкуренція на ринку ігор. Щороку виробники логічних ігор презентують нові й нові види головоломок для дітей та дорослих. Взяти хоча б «Кубік-рубик»[2] і різні його варіанти, навіть є для людей з поганим або відсутнім зором [2].

Азартні ігри. Гадаю в голову приходять казино чи покер де люди витрачають купу грошей і вже не дуже хочеться починати грати в такі ігри. Проте зібравшись в колі сім'ї чи близьких друзів така гра стає безпечною.

Психологічні ігри. Одразу спадає на думку всім відома гра "Мафія". Це салонна командна покорова рольова гра з детективним сюжетом, була вигадана студентом у 1986 році Дмитром Давидовим із Каменськ-Уральського. Вона стрімко набирати популярності і поширюватися за кордон.

Навчальні ігри. Для дітей так важливо дізнаватися щось нове. І граючи в них дитина дізнається які предмети її оточують, що вона їсть, де вона гуляє, про добре і погане. Але навчальні ігри можуть бути не тільки для малечі. Діти в початкових класах, а також підлітки також можуть навчатися через ігри. Отже можна не тільки весело, а й корисно провести час.

Економічні ігри дуже корисні коли хочете навчитися керуванням власних коштів, їх раціональне використання. Звісно що бізнесу не навчитися але граючи в "Монополію" можна зрозуміти основи економіки і як вона працює, або ж закріпити набуті навички на практичному досвіді

Пригодницькі ігри. Не завжди нам видається нагода потрапити в якусь пригоду, а ще треба багато часу і зусиль. Тому пригодницькі ігри створені щоб мандрувати не тільки по відомим казкам чи мультикам, а ще й вигаданими просторами з міфологічними персонажами і захопливим світом фантазії кожного з нас.

1.3 Дослідження аналогів

Замість того, щоб вечорами, у вихідні лежати перед телевізором або безцільно гортати ленту в соціальних мережах, краще обрати настільну гру з сім'єю або з друзями!

До уваги — найбільш відомі настільні ігри світу. Вони допоможуть урізноманітнити громадські заходи, оживити вечірki або просто весело провести час.

Яка найкрутіша настільна гра?

Slasher настільна гра, яка сполучає в собі елементи карткових і тактичних ігор. Розрахована на 3-4 чоловік. Середній час партії 40-60 хвилин. Гра проходить в сеттинге типового фільму жахів категорії "Б" : група максимально стереотипних студентів приїхала на вихідних до хатини біля озера в лісі. Природно, спокійного відпочинку у них не буде. Гравець бере на себе роль одного з лиходіїв. Цілі у кожного гравця відрізняються, залежно від ролі. На ігровому полі є присутніми фішки, кожен з унікальною особливістю, на які гравці здаватимуть карти. Один хід - одна карта. Три види карт : навіювання, що дозволяють рухати студентів по полю; впливи, що дають несильні баффи і дебаффи, і пастки, які встановлюються на ігровому полі. Всього 75 унікальних карт з різноманітними ефектами. Гра триває до виконання мети одним з гравців. (див. рисунок. 1.1).



Рисунок 1.1 – Slasher настільна гра

Ужас Аркхема (3-а редакція) Прошло більше 10 років, як була видана 2-а редакція "Жаху Аркхема". Вона стала популярною досить швидко серед шанувальників творчості Г. Філіпса і пригодницьких ігор. Через чортову дюжину років(і це дуже символічно) вийшла третя редакція цієї легендарної розваги. Знову над Аркхемом нависла жахлива небезпека. У наш світ пробралися істоти з іншого простору. Гравцям належить пережити містичні події, зустрітися з надприродним, битися з монстрами, відправитися в небезпечну подорож по інших світах. Гра зазнала безліч змін. Тепер вона покращала, з'явилися нові механіки. Перше нововведення торкнулося ігрового поля — в оновленій версії воно складене модульне. На полі є тайли, райони, вулиці, що сполучають різноманітні локації. З'явилося і цілих чотири сценарії, у кожного — окремий Древній і ігрове поле.

Кинути виклик можна Ктулху, Азатоту, Хастуру і Шуб-Ниггурату. Варто врахувати, що їх сила у нашому світі збільшуватиметься пропорційно тому, як сищики зазнаватимуть невдачі. Щоб отримати перемогу, як і раніше, необхідно збирати докази, закривати ворота і знищувати чудовиськ. Правда, у кожного сценарію тепер свої унікальні правила, тому пригоди не можуть бути однаковими і завжди відрізняються один від одного. У кожного детектива також власна історія, мотиви і характеристики. І ще, ви самостійно зможете вибрати стартову екіпіровку. Кожна гра розділена на раунди, вони у свою чергу — на фази. Вирішити черговість ходів можуть самі гравці. Фаза дій.

Тут кожен гравець може виконати дві дії на свій вибір. Фаза монстрів. Після того, як сищики виконають дії, стають активними монстри, вони або нападають, або готуються до подальшого ходу. Фаза контактів. Сищики тягнуть карти з контактами — різними подіями, які і з ними відбуватимуться надалі. Фаза міфів — Сищики тягнуть по парі жетонів, які можуть істотно вплинути на хід гри. Цілком можливо, що з'являться монстри, докази, нові жетони і тому подібне. Не варто забувати, що ця гра кооперативна, тому переможуть або програють усі гравці разом. Щоб перемогти, треба виконати цілий ряд дій, залежних від сценарію. Щоб прийти до фіналу, вам належить провести розслідування або

загинути, убитим диким жахом. (див. рисунок. 1.2).



Рисунок 1.2 – Ужас Аркхема (3-а редакція)

Манчкин — це популярна карткова гра, створена Стівом Джексоном, ілюстрована Джоном Ковалічем і видана Steve Jackson Games. Вона була створена за книгою «Манчкінское керівництво по Powergaming» і отримала премії Origins в 2000 і 2002 роках в номінації «Кращі настільні ігри світу». Після успіху базової версії було випущено кілька інших варіацій і додаткових наборів карт, а також російська, німецька, італійська, угорська та польська версії. Типова гра «Манчкин» імітує спрощену сесію, в якій відбувається вбивство монстрів і збір скарбів. Вона триває близько години в залежності від того, скільки гравців у ній бере участь. (див. рисунок. 1.3).



Рисунок 1.3 – Манчкин

Кожен починає як людина з першого рівня без будь-якого класу, і його мета — досягти рівня 10. У кожному раунді гравець тягне відповідну карту і перевіряє, що на іншій стороні. Якщо всередині знаходиться монстр, гравець повинен битися з ним. Для перемоги рівень гравця, збільшений його картами і предметами, повинен бути вище рівня монстра. Всі інші гравці можуть впливати на бій. Їм дозволено додавати карти як в бойові дії, так і в монстра, пропонувати допомогу, шантаж і т.д.[2]

Сумерки імперии 4-е видання — це найдосконаліша версія з усіх, які є настільні ігри Twilight Imperium. Вперше вона була випущена в 1997 році і відразу ж завоювала статус легендарної. 3-6 гравців будуть здійснювати військову, політичну та економічну боротьбу за контроль над галактикою. Ведучи війни, торгуючи, завойовуючи більше планет і розширюючи свій політичний вплив, вони заробляють переможні очки. 10 очок досить, щоб виграти, але зібрати їх не просто. На початку кожної гри учасники будують власну галактику.

Завдяки цьому кожна гра стане унікальним стратегічним досвідом з самого початку. Кожен хід починається з вибору 1 з 8 стратегічних карт, які не тільки визначають порядок в раунді, але і дають стратегічні переваги — починаючи від додаткових токенів до посилення контролю над торговельними контрактами. Після вибору ролей гравці послідовно переміщують свої флоти з системи в систему, завойовують нові планети, встановлюють дипломатичні та комерційні відносини з іншими фракціями, вибирають нові закони, які тепер будуть застосовуватися до галактиці (див. рисунок. 1.4).



Рисунок 1.4 – Сумерки імперии

Ключем до перемоги є не тільки політика і завоювання космосу, а й добрі відносини з іншими гравцями. Кожна раса виробляє свої унікальні товари, які не мають ніякої цінності, поки вони не будуть продані іншим гравцям. Учасники завжди будуть стикатися з вибором - продавати свої товари і підштовхнути іншого гравця до перемоги або отримати щось самостійно, зберегти його для себе і розвиватися повільно, але неухильно [1].

Пандемія, настільна гра, яка стала справжньою сенсацією в світі і отримала безліч нагород, в тому числі Origins Awards, і була номінована на International Gamers Award. Завдання гравців — зупинити поширення 4 небезпечних захворювань і розробити вакцину. Для досягнення цієї мети учасники тісно співпрацюють між собою і борються проти ігрових механізмів. У кожного є своя роль (див. рисунок. 1.5)



Рисунок 1.5 – Пандемія

Механіка гри заснована на картах з двома колодами. Перша — містить карти, що показують, в якому місті існує епідемічна загроза. Друга колода — карти для гравців. Кожна з них представляє місто. Її колір відповідає одній хворобі. Збір п'яти карт однієї масті одним гравцем дозволяє розробити вакцину, яка повністю усуне хворобу. Гра закінчиться, коли будуть розроблені вакцини

від всіх чотирьох захворювань. Купувати настільні ігри в Україні, такі як «Пандемія», рекомендовано для учасників від 10 років. Перед гравцями виникне серйозний вибір: залишити картку з вакциною і зупинити спалах пандемії або використовувати її як квиток для переїзду в інше місто [].

Отже грати в ігри дуже корисно. Розвивається нестандартне мислення. Коли гра командна — це навчає людину працювати в соціумі. Рівень стресу знижується і діти стають більш спокійні. Ще настільні ігри сприяють укріпленню сімейних та дружніх відносин. В наслідок чого люди емоційно підвищують кількість гормону щастя.

РОЗДІЛ 2

РОЗРОБКА ФІРМОВОГО СТИЛЮ ДЛЯ ГРИ

2.1 Технічне завдання

Основна мета даної кваліфікаційної роботи полягає у створенні фірмового стилю, який був б пов'язаною з тематикою стародавнього світу та містила в собі відповідні елементи дизайну. Тож наповнення графічних елементів, які б відповідало тематиці. У процесі роботи було прийнято рішення використовувати у назві слова Землі магії. Вдале використання графічного матеріалу в обраній стилістиці також позитивно впливатиме на створення загального образу гри.

За основу для подальшої роботи взято такі положення:

1. Продумати концепцію гри;
2. Продумати персонажів;
3. Визначити їх стилістику;
4. Знайти референси;
5. Відобразити схематично усіх персонажів;
6. Підібрати кольорову гамму;
7. Провести аналіз потреб схожих ігор;
8. Вибрати вікову категорію та кількість учасників;
9. Дослідити питання настільних ігор;
10. Провести аналіз яким іграм передається перевага;
11. Розробити правила гри;
12. Відмалювати героїв у графічних програмах;
13. Провести опитування на скільки така гра може зацікавити аудиторію;

Щоб зробити баланс в грі потрібно було створити таблицю. На кожен варіант, щоб кожному варіанту відповідало приблизно однакову кількість складнощів / нагород / трофеїв. Ми складаємо таблицю, у нас 50 ситуаційних пунктів, де щось відбувається. Розкидаємо, у нас 24 види супротивників,

записуємо в таблицю кожного противника, расписуємо їх, потім в табліці будемо їх відзначати, вкидаємо ще 6 варіантів «пустушок», поетичних, але нічого не відбувається, ще 20 варіантів потрібно скласти з противників що часто зустрічаються (дракон - рідко зустрічається, орг / розбійник -чаще), вибрати проти кіт будуть не дуже сильними і заповнити ними 20 пунктів. (див. рисунок. 2.1).

Вар.	Суперники	Лут ситуаційний	Лут	АРТ
1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	1 1 2 3 3 4 5 5 6 6	1	1 2 3 4 5
2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	1 1 2 3 3 4 5 5 6 6	13	1 2 3 4 5
3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	1 2 2 3 4 4 5 5 6 6	0	1 2 3 4 5
4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	1 1 2 2 4 3 5 5 6 6	7	1 2 3 4 5
5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	1 1 2 2 3 4 4 5 6 6	2	1 2 3 4 5
6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	1 2 2 3 3 4 5 5 6 4	-	1 2 3 4 5
7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	1 1 2 3 3 4 5 5 6 6	2	1 2 3 4 5
8	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	1 1 2 2 3 4 4 5 6 6	3	1 2 3 4 5

*АРТ— Артефакти
*Лут— Трофеї

* Суперники — вказані числа під якими вони знаходяться в бістії
*Лут ситуац. — вказані числа бід якими вони розписані в додатку про ситуації

Рисунок 2.1 – Таблиця

Сюди ж в таблиці у нас Лут-ситуаційний, це те, що дозволяє здійснювати дію без бою, тобто зустрів ельфа і йому потрібна Колекція вина, у тебе воно є ти йому даєш, і ви стаєте друзями / ти з ним став собзніком, і замість бойової ситуації, наприклад, у ельфа поміщаємо артефактов — ельфів цибулю — йому вкидаємо найцінніший цибулю, тобто це дотримується ланцюжок дій, який якщо слозаться персонажу везе, чи не складеться прийдеється битися. Колекційне вино — поміняти на ельфів цибулю, якщо нема чим задобрити ельфа тоді йде бой.Ето все ми відзначаємо в таблиці, приблизно по 2 варіанти, потім в якості нагород будемо розділяти і записувати. Є загальний Лут, це загальна сума речей, яка ти здобудеш, якщо відвідати всі 50 точок, але за умовами гри встигаєш відвідати тільки половину. Додаткове завдання гри, крім бойового состоявляющей — ЛОГІСТИКА.

Потрібно скласти собі правильно маршрут, з точкам, розрахувати, що ти опустимо загрузішся речами, тобі треба буде встигнути продати, головний ресурс — час і удача. Якщо кидаєш кубики і випадає еденічку - бедешь ледве повзти, а 6 - літати. За гру мож зробити приблизно 150 ходів. У доповненні можна зробити колоду карт, яка булет через кожен 50 хід - відбуватися подія (то що можна буде ввести в будщем). На кожному варіанте, має бути приблизно однакова кількість трофей, яке ти здобудеш, це покаже хто переміг. Ілеть змагання авантюристів, хто більше притягне видобутку (авантюрист виходить в пустки в цей простір, щоб заробити грошей, ми граємо за цих авантюристів). У рбкзаке 30-40 осередків — місця, ось ти туди складаєш видобуток, коли боковий вівтар, або починаєш викидати дешево і кладеш дорое, або йдеш в село / ород, що ближче, де ти можеш це все продати, отримуєш гроші. У селах можна купувати коней в магазині, яка буде додавати тобі місце в сумці, або зілля — яке можна прийме в раз в бою, воно встановити частина життя. Одне із завдань, правильно розрахувати ходи, що б ти пішов по точка до місця, де продавати,

У ЛЮДИНИ МАЄ ВІДЗНАЧАТИМЕ МІСЦЕ яке він відвідував. Бойова ситуація виглядає: у тебе 20 здоров'я, пишемо на листочку 20 паличок — йде бій, у противника випало на кубику 8 у тебе 6, у вас була екще сила у тебе 10 у протівнкія 12, кидаєш кубик і від ехтого залежить сила удару, у кого більше той завдає пошкодження, віднімається 1 жіщнь. На кожен варіант — один артіфактов, на кожного персонажа можна одягнути 5 речей.

2.2 Цільова аудиторія гри

В першу чергу ви створюєте гру для конкретної цільової аудиторії (ЦА). Якщо на ранній стадії розробки ви невірно визначили вашу ЦА, то весь процес піде по кривій дорозі в невірному напрямку. Коли гри не виправдовують очікувань гравців, можна сміливо звинувачувати Геймдизайнер, які з самого початку помилилися у виборі ЦА або взагалі забули на цей процес.

В першу чергу ви створюєте гру для конкретної цільової аудиторії. Якщо на ранній стадії розробки ви невірно визначили вашу ЦА, то весь процес піде по кривій дорозі в невірному напрямку. Коли гри не виправдовують очікувань гравців, можна сміливо звинувачувати Геймдизайнер, які з самого початку помилилися у виборі ЦА або взагалі забули на цей процес.

Що найкраще може об'єднати людей різного віку за одним столом, крім їжі та алкоголю? Азартна і розумна настільна гра, вважає програміст і підприємець.

Гра називається «Землі магії». Вікова категорії 10+ . Кількість гравців від 2ї осіб до компанії з 8 людей. Ведучого немає. Жанр: пригоди, фентезі, стратегія. Гра складається з: мапи, книги з подіями, гральних кісток, фішек, правил до гри. Кожен гравець обирає свій шлях та подію, яка буде в нього на цьому шляху. Книга з подіями одна на всю команду, поки один гравець грає за свого персонажа, інший стає тим супротивником, який зустрічається на шляху. Під час гри треба зібрати якомога більше слотів для продажу/обміну на гроші, в кінці вони покажуть переможця. Під час усіх події треба продумувати стратегію, аби стати переможцем, а також, не збирати «ворогів», а шукати союзників, приручати драконів/єдинорігів, вони стануть у пригоді.

2.3 Міфологія створінь

У міфології Західної Європи гоблінами називають бешкетних повторних істот, що живуть під землею, в печерах, що не переносять сонячного світла і тому вони ведуть активне нічне життя. Вони невисокі і непропорційно складені, навіть самий високий з них має зріст трохи більше метра. Пальці рук у них короткі і товсті, без нігтів. На ногах ж у більшості з них зовсім немає пальців. Ті ж з них, що мають пальці на ногах, соромляться цього і всіляко намагаються приховувати цей факт. Ступні у них дуже м'які, ніжні і вразливі, але незважаючи на це вони не носять взуття, вважаючи це немодним. Лише королева на знак своєї гідності ходить в важких гранітних черевиках, за формою нагадують французькі сабо (насправді вони потрібні їй для того, щоб приховати своє каліцтво - у неї на ногах росте по шість пальців).

Пристосовуючись до підпільного життя, представники цієї нації стали дуже толерантними істотами. Вони могли ходити без їжі протягом тижня, не втрачаючи енергії. Вони також значно розвинули свої знання та вміння, стали хитрими та винахідливими та навчилися створювати речі, яких не могла зробити жодна людина. [4].

Орк. Орк — це міфічна істота, якому часто приписують схожість з гоблінами. Згадка про цю істоту можна знайти в багатьох старих легендах і переказах, які знаходяться на території сучасної Європи. Слово «Ork» буквально перекладається як велетень або демон, що найкращим чином характеризує даних створінь. Орки є природженими ваїнами, дуже лютими і сильними. За статури орки дуже схожі на ельфів, і це не дивно, адже вони походять від них.

Зовнішність у них вельми неприємна — величезні і гострі ікла, потворна морда, плоский ніс, криві руки, ноги без пальців. Вся шкіра поцяткована шрамами і борознами, має дуже темний колір. Особливості статури і зростання можуть істотно різнитися, все залежить від племені, з якого відбувається істота. Також зустрічаються згадки про орках, які дуже схожі на людей, але лише при розгляді їх на певній відстані.

Потворність істот пов'язана з тим, що перші орки з'явилися від змінених і спотворених ельфів. Злість і нетерпимість до сусідів також стали наслідком маніпуляцій, пов'язаних з темною магією.

На відміну від безлічі інших міфічних істот, типу ельфів, гномів, орки — це народ варварів, які прислужують темним силам. Згідно з легендою, дані істоти походять від ельфів, яких змінили за допомогою могутньої магії. Надалі даний рід міфічних істот стає самодостатнім. Але також існує думка, що ці істоти є нащадками древніх людей, які опустилися до рівня тварин. Можливо тому оркам приписують тваринну сутність, яка робить їх просто незамінними воїнами на поле бою. Спілкувалися орки мовою, який був солянкою говірок інших створінь: ельфи, гноми, гобліни і т.д [5] (див. рисунок. 2.2).



Рисунок 2.2 – Орк

Ельфи. Ельфи в міфології германських і скандинавських народів духи, уявлення про які сходять до нижчих природним силам. У німецьких народних повір'ях ельфами були духи природи, які населяють повітря, землю, гори, ліси, житла; зазвичай доброзичливі до людей. Подібно Альва, ельфи іноді діляться на світлих і темних.

Світлі ельфи в середньовічній демонології — добрі духи повітря, атмосфери, красиві маленькі чоловічки (ростом з дюйм) в шапочках з квіток,

мешканці дерев, які, в такому випадку, не можна рубати. Вони любили водити хороводи при місячному світлі; музика цих казкових істот зачарувала слухачів. Світом світлих ельфів був Апьвхейм. Світлі ельфи займалися прядінням і ткацтвом, їх нитки — літаюча павутина; вони мали своїх королів, вели війни і т.п [6] (див. рисунок. 2.3).



140 x 152

Рисунок 2.3 – Ельфи

Драconi/Зелений дракон /Чорний дракон. У кельтів дракони символізували владу, лідерство. Це було відбито в їх словотворенні — наприклад, "Pendragon" означає "Вождь". З драконами часто плутають вивернов — старовинного геральдичного ящера, що має лише дві ноги і за визначенням нездатного вивергати вогонь. Вважається, що виверни не блищать інтелектом і легко піддаються одомашненню [7].

За кольором луски дракони поділяються на раси. Найбільш широкого поширення набули: Зелені, Червоні, Сині, Золоті, Срібні, Бронзові і Мідні дракони.

У виняткових випадках зустрічаються і інші забарвлення - наприклад, дуже рідкісний фіолетовий, ще більш рідкісний «діамантовий» і т.д. Розвинений альбінізм, і особливо меланізм (чорні дракони займають третє місце за поширеністю).

Китайські дракони лун традиційно діляться на п'ять пологів за кольорами: Хуанлун - жовті, Цінлун - зелені, чілун - червоні, Байлун - білі і сюаньлун - чорні.

Чорних Драконів бачили всі. Їм властиво ховатися від чужих очей. Чорні дракони живуть або в підземних печерах, або в болотах. Вони вбивають будь-кого, випадково потрапив в їх володіння. Кажуть, що вони досягають 30 футів довжини. Зброєю їм служать їхні гострі кігті ізуби і кислотне дихання, яке вражає на відстані близько 6 футів. Надто вже великі в магії.

Зелені Дракони — низькі і підлі тварюки, одержимі і деєй світового панування. Їх зло не знає кордонів, їх єдина мета — поневолити і знищити все добре, що є в світі. Вони обожнюють битви без правил і можуть почати битву без попередження. Їхня зброя — кігті ізуби, а також хмара отруйного хлору розміром до 5 футів. Знайти їх можна лише в лісах, які вони захищають не з любові до природи, а тому, що дуже ревно ставляться до своїх володінь. В їжу воліють ельфів, але не відмовляються і від інших істот. Риють свої лігва всередині пагорбів [8] (див. рисунок. 2.4).



Рисунок 2.4 – Дракони/Зелений дракон /Чорний дракон

Віверна/Вівена. В голандській міфології та легендах, Вітте Вівен (також відомий як Віттевейвен) є духами "мудрі жінки" (інакше ельфійські істоти). Міфологія сягає принаймні дохристиянської ери (VII століття) і була відома в сучасних регіонах Нідерланди, Бельгія та частини Франція. Подекуди вони були відомі як Джуфери або Джофери ("дами"), або як Дам Бланш (Білі дами)

французькою мовою. Вітте Вівен в сучасному Голландська Низька Саксонія дослівно перекладається як "білі жінки", але спочатку означало "мудрі жінки". «Дотепність» або «дотепність» означала мудрий, подібний до англійського «дотепний». Witte wieven досі часто перекладають на "білу жінку", оскільки слова походять з тих самих коренів. Пов'язок мудрих жінок із білим кольором була або випадковою помилкою перекладу, або символічною кольоровою асоціацією мудрості (джерела розходяться).

Історично склалося так, що дотепні вівени вважаються мудрими жінками, травниками і цілителями медицини, які піклувалися про фізичні та психічні захворювання людей. Казали, що вони мають талант пророцтво і дивлячись у майбутнє. Вони мали високий статус у громадах, і тому, коли вони помирали, на їх могилах проводились церемонії, щоб вшанувати їх.

Відповідно до міфології, їх духи залишились на землі, і вони стали живими духами (або ельфійський істот), які або допомагали, або перешкоджали людям, які стикалися з ними. Вони, як правило, мешкали в місцях поховань чи інших священних місцях. Вважалося, що туман на могильному пагорбі — це дух мудрої жінки, яка з'являється, і люди приносять їм жертви та просять допомоги [9] (див. рисунок. 2.5).



Рисунок 2.5 – Віверна/Вівена

Кентавр. У грецькій міфології дикі істоти, напівлюди-полукони, мешканці гір і лісових хащ, відрізняються буйною вдачею і нестриманістю. Їх

міксантропізм пояснюється тим, що вони народжені від Іксиона і хмари, що прийняла з волі Зевса вигляд Гери, на яку зазіхав Іксион (Pind. Pyth. II 21-48). Кентаври борються зі своїми сусідами лапіфами (кентавромахії), намагаючись викрасти для себе дружин з цього племені (Ovid. Met. XII 210-535). Особливе місце серед кентаврів займають два — Хірон і Фол, що втілюють мудрість і доброзичливість [10].

Кентавр. У грецькій міфології дикі істоти, наполовину люди, наполовину люди, мешканці гір та лісових трав характеризуються бурхливим вдачею та знеохоченням. Їх міксантропізм пояснюється тим, що вони народилися від Іксиону та хмари, яка, згідно з волею Зевса, набула форми Гери, в яку ввійшов Іксион (Pind. Pyth. II 21-48). Кентаври б'ються зі своїми сусідами Лапіфом (Кентавріяхія) і намагаються викрасти жінок цього племені (Овідій. Met. XII 210-535).

Два кентаври займають особливе місце — Хірон і Фол, які втілюють мудрість і добро [10]. Кентавр — найгармонійніший твір фантастичної зоології. Овідій у «Метаморфозах» називає це «двовимірним», але нам легко забути його неоднорідність і думати, що у світі форм Платона крім архетипу коня чи людини з Кентавра існує архетип. На відкриття цього архетипу пішло багато століть. Первісні та архаїчні зображення показують нам оголеного чоловіка, якому незручно коняча шкіра. На західному фронті храму Зевса в Олімпії кентаври вже мають кінські ноги, а людський хобот проходить там, де передбачається початок шиї коня [11] (див. Рисунок 2.6).



Рисунок 2.6 – Кентавр

Пекельний пес (гончая). Міфічна надприродна істота у вигляді собаки. Найчастіше Гелхаунда описують як дуже чорного, іноді з коричневими плямами, як собаку з яскраво-червоними або жовтими очима, дуже сильну і швидку, з примарною або примарною сутністю і неприємним запахом, а іноді навіть здатністю говорити. Їм часто доручають чекати вступу у світ мертвих або виконувати інші завдання, що стосуються потойбічного світу або надприродного світу, наприклад, полювання на загублені душі та збереження надприродного [12] (див. Малюнок 2.7)



Рисунок 2.7 – Пекельний пес

Демон. У грецькій міфології узагальнене уявлення про таку собі невизначеною і неоформленою божественну силу, злу чи (рідше) благодійну, часто визначальною життєву долю людини. Це миттєво виникає і миттєво іде страшна фатальна сила, яку не можна назвати по імені, з якої не можна вступити ні в яке спілкування. Раптово нахлинув, він блискавично робить будь-яку дію і тут же безслідно зникає [13].

Привид. За повір'ямі чисельності народів, после смерті людини лишається існувати її нематеріальна частина, душа. Прояв цієї душі в мире живих зветься привидом і віникає в разі несприятливої смерті, Порушення правил поховання чи чітких звичок, Які НЕ пускають душу у світ мертвих. У багатьох культурах існувала та існує віра в необхідність задобрювання мерців, щоб смороду НЕ турбували живих, но вместе с тим и в можливість спілкуватися з ними (див. рисунок. 2.8).



Рисунок 2.8 – Привид

Класичний образ привидиться — це біла, нечітка, напівпрозора форма тела людини, тварини чи предмета. Зустрічаються також опису темних привидів, схожих на тінь [14].

Скелет. Скелет — різновид матеріальної нежиті, часто з'являється в фентезі, готиці і жахи, а також в деяких міфах. Як правило, мова йде про людські скелети, але іноді вони належать будь-якою твариною або рас з Землі або з вигаданого світу. Скелети пошваблюються магами-некромантами, їх перевагою є нечутливість до колючим атакам через відсутність плоти.

Оживаючі людські скелети використовувалися як уособлення смерті в західній культурі з часів Середньовіччя під впливом, ймовірно, долини зневоднених кісток, описаної в Книзі Єзекіїля. Похмурий жнець також часто зображується як закутаний в чорний плащ скелет з косою і іноді пісочного годинника в руках [15] (див. рисунок. 2.9).



Рисунок 2.9 – Скелет

Зомбі. Жвавий за допомогою магії вуду, мрець. В художній літературі Нового і Новітнього часу, в кіно і комп'ютерних іграх істоти, які померли, але поводяться як живі. Нежить може бути безтілесної, як примари, або мати тілесну оболонку, як вампіри і зомбі. Ці персонажі характерні для таких сучасних жанрів, як фентезі та жахи [16] (див. рисунок. 2.10).



Рисунок 2.10 – Зомбі

Міфологічний жанр — розділ образотворчого мистецтва, в якому основою для сюжету творів служать давні оповіді, легенди, перекази або казки різних народів. Картини міфологічного жанру часто наповнені алегоричним і символічним смислами. У них вигадані герої служать зразками поведінки і об'єктами глузувань зі, щоб допомогти глядачеві вирішити важливі морально-етичні проблеми [17].

2.4 Розробка єдиного стилю у вигляді сангіна

Насичена червона сангіна відома в мистецтві протягом багатьох століть. Наші предки користувалися червоними мінеральними породами для малювання з епохи палеоліту. Художники Ренесансу працювали з натуральним матеріалом і називали його червоною крейдою, розвивали техніку їх використання.

Термін «сангіна» походить від латинського слова «кров» і відноситься до малюнків, виконаних червоною крейдою. Мінерал гематит дає невеликий насичений теракотовий відтінок. В Італії цей матеріал був в достатку. На острові Ельба була знаменита шахта, яка постачала Мікеланджело засобом для малювання.

Сангіна або червона крейда на малюнках червонувато-коричневого кольору і нагадує відтінок запеченої крові. Це популярний спосіб виконання малюнка або пейзажу протягом багатьох століть. Завдяки своїй м'якості і теплій колірній гамі, теракотові олівці і крейда користувалися популярністю в класичному портреті. Наприклад, Леонардо, Рафаель, Рубенс і Фрагонар вважали сангіну любімиим матеріалом для малюнка. У 17-18 століттях червоні графітові олівці використовувалися, як частина особливих технік — малювання крейдою включає сангіну, вугіллям і білою крейдою. Ці методи успішно застосовувалися для портретів, замальовок та ескізів та розглядалося, як перехід до професійного живопису.

В даний час теплий червонувато-коричневу крейду виготовляють з пігменту «палена Сіена» і глини. Сучасна сангіна проводиться з оксидом заліза у вигляді олівців в дерев'яній оболонці або паличок і використовується так само, як деревне вугілля і пастель. Для малюнка використовується папір середнього тону. Спеціальні олівці і крейда відносяться до сімейства червоних теракотових пігментів природних відтінків, але виробляються в декількох інших тонах - помаранчевих, коричневих, бежевих.

Особливості роботи. Популярні методики роботи:

- Тонким, гостро заточеним олівцем роблять ескіз. Необхідна обережність в розмірах і розміщенні предметів при використанні загостреної світло-червоної крейди. Використовується для створення натюрмортів, пейзажів, портретів. (див. рисунок. 2.11).



Рисунок 2.11 – Сангіна

- М'яка сангіна вимагає частої заточки в точку, яку роблять за допомогою наждачного паперу або інший абразивної поверхні.
- Дрібному блокують фон і контур предмета при малюванні натюрмортів, пейзажів.
- Форми створюють шляхом зафарбовування з використанням м'якої гумки. Це процес в живопису, який схожий на подмалевку. Традиційно для подмалевка на полотно вільно наносили щіткою масляну умбру або охру або натирали, а потім стирали надлишки ганчіркою або чистої пензлем. Щітку в роботі з крейдою замінює ластик.
- Побудова тони ґрунтується на маніпулюванні кількістю пігменту, як в «Алла Прима». Використовуючи бічну поверхню невеликого шматка крейди монолітом, пігмент наносять на папір. Тіні, освітлення виробляють гумкою.

- Растушевка дозволяє працювати, немов пензлем. Спеціальний інструмент для цього відомий в історії розвитку техніки, являє собою паличку циліндричної форми, конічної на кінцях, які зазвичай виготовляються з рулонної папери. Інструмент застосовується художниками, щоб розмазати або заштрихувати, розтушувати олівець, вугілля, крейда, пастель. Для сангіни він довший, порожнистий, з більш щільно обгорнутими папером двома кінцями і виробляє трохи інші текстури. (див. рисунок. 2.12).



Рисунок 2.12 – Сангіна

- Очищення включає видалення використаного зовнішнього шару шляхом зіскрібка, потім прибирають з інструменту пігмент на абразивній поверхні і повторюють операцію.
- М'яку гумку використовують для видалення, розтушовування пігменту, отримання ефекту світла і текстури, особливо, на портретах, щоб відтворити тонкий візерунок шкіри, схожий на патину, ластиком зробити кілька штрихів «гребінкою», щоб відтворити локони або протягом води.

2.5 Огляд ринку настільних ігор в Україні та за кордоном

Ринок настільних ігор в Україні впевнено продовжує зростати. Безумовно він ще далекий від того рівня, який показує довколишнє зарубіжжя, але динаміка зростання очевидна. (див. рисунок. 2.13).



Рисунок 2.13 – Настільні ігри

Не так давно кінцевий споживач про настільні ігри міркував на прикладі гри в шахи, нарди і шашки. Трохи пізніше почали з'являтися бестселери: Монополія, Скрабл, Уно і т.д. На сьогоднішній момент зародилася ціла плеяда гравців, які годинами проводять час разом з друзями за настільним іграми.

Помітне зростання і в кількості спеціалізованих магазинів, які починають з'являтися в торгово-розважальних центрах по всій країні. Все більше любителів настолок відвідують ігрові клуби, а новачки знаходять альтернативний спосіб проведення дозвілля.

Безумовно є ігри-хіти, які давно на ринку і вже встигли завоювати популярність. Так найбільш розкрученим хітом є Манчкин — настільна карткова гра Стіва Джексона з малюнками Джона Ковалика, яка пародіює настільні рольові ігри (Dungeons & Dragons - D & D) і колекційні карткові ігри (Magic: The Gathering - MTG).

Якщо поглянути на ринок сусідньої Росії, то за оцінкою DISCOVERY Research Group, обсяг ринку настільних ігор в РФ за 2014 р склав приблизно 5,8 млрд. Руб. Тим самим продемонструвавши зростання в середньому на 30%.

Але абсолютним лідером з виробництва і споживання настільних ігор є Німеччина. До слова сказати, зараз в усьому світі випустили понад 50 тис. Ігор, 300 з яких вважаються культовими.

Якщо говорити про українські тренди в сфері настільних ігор, то можна сказати, що "нашому гравцеві" також подобаються локалізації відомих фільмів або серіалів. Ті ж "Зоряні війни", "Гра престолів" та інші (див. рисунок. 2.14).



Рисунок 2.14 – Настільні ігри

Однією з особливостей українського ринку настільних ігор, є поступове зростання ігор вітчизняного виробництва і локалізація гучних російських ігор. Разом з цим повільно, але впевнено з'являються гри українського виробництва: "Емікс" (однойменну назву видавництва), "Пірати 7 морів" (IGAMES), "Містеріум" (IGAMES), "Легенда про Мантикора" (BOMBAT), "Адмірал" (BOMBAT) та інші (див. рисунок. 2.15).



Рисунок 2.15 – Настільна гра

Всього на ринку України працює близько 10 видавництв, які виробляють і реалізують власні настільні ігри. Відкриттям 2015-2016 рр. стало українське видавництво Kilogames (Кілогеймс), яке презентувало свою першу настільну гру: "Захисник Корони". Варто відзначити, що всі арти карт, механіка, правила гри промальовані і продумані до дрібниць. Це захоплюючий фентезійний батл від 2 до 4 осіб в стилістиці tower defense. Всього в грі доступні 4 раси, різні заклинання, захисні і атакуючі споруди.

Перемогу гравці можуть одержати при прориві лінії оборони замку супротивника або якщо наберуть переможний кількість очок за вбивство створінь противника. Цікаві результати анкетного опитування серед гравців "Захисника Корони" були зібрані на рольовому фестивалі "WarCraft. Епоха героїв" і культурному фестивалі "KyivComicCon". Так, якщо взяти гравців в кількості 4-х чоловік, то в кожній другій компанії є одна дівчина, але більшість гравців (60-80%) все ж складають чоловіки. В які саме ігри найбільше грають учасники анкетного опитування, можна подивитися на графіку: (див. рисунок 2.16).

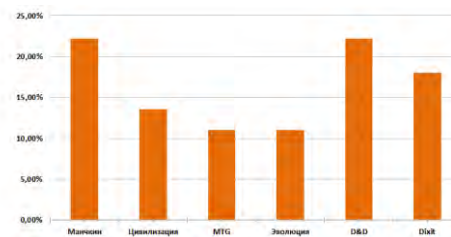


Рисунок 2.16 – Графік

Якщо говорити про саму аудиторію гравців, то основну масу становлять молоді люди у віці 20 - 35 років. Працюють близько 70%, решта учасників ще вчаться. Якщо постаратися спрогнозувати майбутнє ринку настільних ігор в Україні, то можна з упевненістю сказати, що галузь в цілому буде зростати. Ринок зараз знаходиться на стадії активного розвитку, тому можлива поява безлічі авторських ігор з патріотичної символікою, цікавих новинок і т.д. Однак сильних змін в ТОП3 навряд чи станеться. Разом з цим якість настільних ігор буде поліпшуватися [18].

2.6 Шрифти

Термін «шрифт» часто використовується в самих різних ситуаціях, коли мова йде про дизайн. Насправді в цій темі важливі відразу три поняття: гарнітура, шрифт і види шрифту. Щоб не заплутатися, розберемо їх все по порядку.

Гарнітура — це сімейство шрифтів, які відрізняються по зображенню, але мають єдиний стиль і настрій. Всім відомі Arial і Garamond — це гарнітури шрифтів, які містять в собі цілий набір варіантів: жирні, напівжирний, курсивні і інші шрифти [19].

Шрифт — це якесь одне зображення в рамках гарнітури, а ще файл зі спеціальним дозволом, який скачується на комп'ютер і встановлюється в систему. Наприклад, Arial Italic і Garamond Bold — це шрифти. Щоб було простіше запам'ятати різницю, можна використовувати таку аналогію: гарнітура — це прізвище, а шрифт — ім'я. Наприклад, Helvetica — це просто прізвище сімейства шрифтів, з якої незрозуміло, про який саме шрифті йдеться. А Helvetica Neue Light — це точне ім'я шрифту.

Будучи, по суті, малюнком букв і знаків, шрифт за всю свою історію послідовно був визначений формою пера, потім - відлитий металевим бруском, а в наш час — сотнями неподільних осередків, або, кажучи простіше — пікселями. Шрифт для людини став мало не частиною природи, і тому будь-яка його неточність або відхилення від прийнятого зразка видається дивною — настільки ми звикли до канонів, часом самі того не усвідомлюючи. (див. рисунок 2.17)



Рисунок 2.17 – Приклад

Як сильно в сприйнятті відрізняються один від одного два шрифту: досить нейтральний гротеск Graphik і експериментальний Potexa від дослідників з Kiosk: (див. рисунок. 2.18,2.19)



Рисунок 2.18 – Шрифт Graphik. Commercial Type, type.today



Рисунок 2.19 Шрифт Potexa. Kiosk

А тепер уявіть, як буде виглядати довгий текст, набраний Potexa: навряд чи буде просто прочитати пару сторінок такої книги. Однак постер, на якому ви побачите великий заголовок з цих же химерних букв, буде виглядати ефектно. Навпаки, пара десятків сторінок, набраних Graphik, може бути абсолютно спокійно прочитана - звичайно, якщо домовитися, що це не буде полотном із заголовних букв [20].

Різні шрифти мають різне застосування, як і в випадку з цією парою. Як шрифт для постерів буде безглуздо виглядати в довгих текстах, так і шрифт для читання може бути поганим вибором для відображення в грі

Шрифтів — це те, з яким контрастом і нахилом намальовані букви. Найчастіше дизайнери малюють один шрифт в звичайному, жирному, легкому і курсивному варіанті і їх відтінках — легкому курсиві або навпаки, супер-жирному

звичайному зображенні. Види шрифтів — це великі групи гарнітур, які об'єднали за спільною ознакою, наприклад, шрифти для заголовків або декоративні шрифти. Є кілька способів класифікації шрифтів, кожна з яких ділить шрифти на групи по якомусь спільною ознакою.

Наприклад, в історичній класифікації шрифти ділять на групи за часом їх виникнення. Ще шрифти ділять на групи малюнку букв, призначенням і навіть за настроєм.

Отже, які бувають види шрифтів.

Антиква старого стилю Це збірна назва великої групи шрифтів, які з'явилися в епоху Ренесансу в 15 - 17 століттях. Такі типи шрифтів успадкували деякі свої риси з більш ранньої писемності від руки, яку використовували в книгах до винаходу друкарства. Головна особливість антикви старого стилю — це похилі овали у букв і несиметричні зарубки. Приклад такого шрифту — Above Garamond Pro. Текст, набраний їм, відразу ж знаходить вишуканий стиль і красиве книжкове настрої. Такий шрифт буде добре виглядати в оформленні ділових журналів і газет, в документах і на візитках.

Перехідна антиква. До перехідної Антиква світ перейшов в кінці 17 початку 18 століть. Вважається, що перша перехідна антиква створювалася для потреб французького короля Людовика 14, і відрізняється від старої антикви великим контрастом букв і симетричними зарубками. Перехідних антикв не так багато, але знають їх все: це знамениті шрифти Times New Roman, Baskerville і Georgia. Цими шрифтами набирають книги і документи, використовують їх в офіційних листах та інших серйозних випадках. Вони не втрачають актуальності, дуже акуратно виглядають і їх зручно читати.

Антиква нового стилю. Це шрифти нового типу, які з'явилися в кінці 18 століття у Франції і відрізняються ще більшою контрастом між основними і сполучними штрихами букв. Всі букви в таких шрифтах стоять рівно без нахилу, завдяки чому здаються ще більш офіційними і строгими. Вважається, що такі шрифти програють в удобочитаємості перехідним Антиква, але суперечки про це не вщухають вже кілька століть, а шрифт Didot за цей час став класикою

французького стилю в книгодрукуванні. Найзнаменитіші антикви нового стилю — це шрифти Bodoni, Didot, Walbaum. Їх можна використовувати для тих же цілей, що і перехідні: при друку книг, документів, листів і офіційних заяв.

Брускова антиква. Це останній підвид антикви, який з'явився в Англії в 19 столітті як шрифт для рекламних плакатів, постерів та інших великих носіїв. Головна особливість таких шрифтів — потужні прямокутні зарубки у букв і низький контраст. Сьогодні такі типи шрифтів здаються надрукованими на машинці, а їх впізнаваний малюнок не переплутати ні з чим іншим. Серед брусків шрифтів історики дизайну окремо виділяють кілька підгруп: єгипетські шрифти, геометричні шрифти, гуманістичні шрифти і шрифти типу Кларендон. Види шрифтів без зарубок Ці шрифти знаходяться в протилежності шрифтів із зарубками. Їх іноді ще називають гротесками, що дослівно означає «химерні» — ця назва закріпилася за ними як насмішка над тим, як сильно вони відрізняються від антикви. Букви в таких шрифтах закінчуються рівним краєм, завдяки цьому такі шрифти здаються більш сучасними і мінімалістичним.

Старі гротески. Це перші шрифти без зарубок, які, як і брускові шрифти, спочатку створювалися для рекламних цілей, але пізніше стали використовуватися і для набору звичайного тексту. З'явилися в 19 столітті. Особливість старих гротесків в тому, що це шрифти з невеликим контрастом, буквами однакової ширини і великої, навіть грубою геометричної форми. Такі типи шрифтів ідеально підійдуть для оформлення заголовків газет, книг і статей.

Нові гротески. Ці шрифти прийшли в світ в 50-і роки 20 століття і до сих пір є найактуальнішими і зручними з усіх. Вони з'явилися завдяки дизайнерам-модерністів з швейцарської школи типографіки і відрізняються максимальною простотою і утилітарністю. У таких шрифтів майже немає контрасту, однакова ширина букв та яскраво виражене спокійний настрій. Їх легко читати і можна використовувати буквально всюди. Саме тому вони так популярні. Найзнаменитіший новий гротеск — шрифт Helvetica, який став справжнім культом в світі дизайну, ліг в основу логотипів багатьох брендів зі світовою

популярністю і до цього дня є одним з найбільш часто використовуваних шрифтів в світі.

Гуманістичні гротески. Цей тип шрифтів у всьому наслідує рукописним шрифтами і Антиква старого стилю, тому букви мають плавну форму ліній і високий контраст. Їх зручно читати, вони універсальні і тому широко використовуються досі. Вперше ці шрифти з'явилися в Англії в 20 столітті, і першим гуманістичним гротеском став шрифт Gil Sans, який тоді використовувався в фірмовому стилі Лондонській залізниці. Пізніше цей шрифт ліг в основу логотипів BBC, BENQ і KitKat, став шрифтом шведської марки косметики Oriflame.

Геометричні гротески. Геометричні гротески будуються на простих типах форм — колі, квадраті і трикутнику. Вони з'явилися в Німеччині в 30-і роки 20 століття під впливом архітектурної школи Баухауза. Суть цих шрифтів в простоті і ясних, чистих формах. Через суворі геометричності цих шрифтів їх найчастіше використовують для заголовків, вивісок, плакатів та інших великих написів і рідко використовують для тексту. Найвідоміші геометричні гротески — Futura, Avant Garde і Gotham. Шрифт Futura використовується в логотипах компаній Volkswagen, Dolce & Gabbana, Louis Vuitton.

ВИСНОВОКИ

Зародилася ідея створення цікавої гри для категорії людей 10+. Завдяки ідеї почалася клопітлива праця над розробкою і формуванням фірмового стилю.

На початку розробки проекту необхідно було розробити фірмовий стиль. Найважливіше в процесі створення фірмового стилю – це концептуальна ідея і її ретельне втілення. Фірмовий стиль є головною частиною під час розробки плану і стратегії для людини чи компанії які поважають свою роботу, час і зусилля. Фірмовий стиль зазвичай вкладає в себе розробку таких елементів як графічний словник, вибір кольорів, а в особливості дизайнерські елементи які будуть надавати унікальності. І споживачу буде легше запам'ятати товар і виділити його з поміж інших. Таким чином розробляється візитна картка. Постійні елементи які використовуються для впізнаваності товару значно заощаджують час споживача. Це таке собі піклування про клієнта, яке викликає в нього позитивні емоції і бажання повернутися знову. Ось корпоративний стиль передбачає розробку символів компанії (сюди входить логотип, торгова марка, слоган, корпоративний колір, шрифти корпоративні, корпоративна символіка). При наявності фірмового стилю виникає довіра яка весь час зростатиме і підвищувати ефект реклами. До того ж об'єкти з фірмовим стилем автоматично стають рекламою. Розробка фірмового стилю починається з створення логотипу, а для цього необхідно натхнення і ідея, що дозволяє в подальшому втілити все в дизайн. Такий набір може бути маленьким, а може бути розширеним.

Завдяки цій роботі я дізналася багато цікавого про напрям настільних ігор. Змогла краще ознайомитися з програмами в яких працювала, розширила коло знань в розробці графіки. Ознайомила з новою програмою за допомогою якого освоювала додаток у вигляді графічного планшету.

13. Міфи народів миру URL : <http://ancientrome.ru/dictio/article.htm?a=492702070> (дата звернення: 09.04.2021).
14. Привид. URL : <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%B2%D0%B8%D0%B4> (дата звернення: 09.04.2021).
15. FANDOM. Міфологічні створіння. Скелет — (Електронний ресурс) — <https://mythologicalcreations.fandom.com/ru/wiki/%D0%A1%D0%BA%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D1%82> (дата звернення: 09.04.2021).
16. FANDOM. Міфологія і фольклор. Зомбі. URL : <https://mifology-folklore.fandom.com/ru/wiki/%D0%97%D0%BE%D0%BC%D0%B1%D0%B8> (дата звернення: 11.04.2021).
17. Мифологический жанр — увлекательный мир древних преданий и легенд. URL : <https://veryimportantlot.com/ru/news/blog/mifologicheskij-zhanr>(дата звернення: 12.04.2021).
18. Обзор рынка настольных игр в Украине и зарубежом. URL : https://kilogames.com.ua/ru/blog/11_obzor-rynka-nastolnyx-igr-v-ukraine-i-zarube.html (дата звернення: 12.04.2021).
19. Виды шрифтов: классификация с шаблонами и примерами URL : https://www.canva.com/ru_ru/obuchenie/vidy-shriftov/(дата звернення: 13.04.2021).
20. Виды шрифтов URL : https://www.canva.com/ru_ru/obuchenie/vidy-shriftov/(дата звернення: 13.05.2021).
21. Виды шрифтов URL : <https://helpx.adobe.com/ua/indesign/using/using-fonts.html> (дата звернення: 15.05.2021).
22. Виды шрифтов URL : <https://cases.media/column/anatomiya-shriftu-ch-2-klasifikaciya-shriftiv> (дата звернення: 15.05.2021).
23. Які бувають настільні ігри URL : <https://peterburg2.ru/articles/top5-nastolnye-igry-dlya-detey-26634.html> (дата звернення: 15.05.2021).
24. Мифологія URL : <https://billionnews.ru/2013-mificheskie-suschestva-40-foto.html>(дата звернення: 15.05.2021).
25. Мифологія URL : <https://interesnyefakty.org/mificheskie-sushhestva/>(дата звернення: 15.05.2021).

26. Мифологія 10 монстрів URL : <https://kulturologia.ru/blogs/140316/28789/>(дата звернення: 15.05.2021).
27. Мифологія URL : <http://rushist.com/index.php/mifologiya/2997-chudovishcha-drevnegrecheskoj-mifologii> (дата звернення: 15.05.2021).
28. Мифологія URL : <https://4stor.ru/legendi/90964-drevnegrecheskie-mificheskie-suschestva.html> (дата звернення: 15.05.2021).
29. Мифологія URL : <https://diletant.media/articles/25962360/> (дата звернення: 15.05.2021).
30. Мифологія URL : <https://dnevniky.ykt.ru/Tuya/442369>(дата звернення: 15.05.2021).

ДОДАТОК А



Рисунок А 1 – Початковий варіант персонажу Демониця



Рисунок А 2 – Кінцевий варіант персонажу Демониця



Рисунок А 3 – Кінцевий варіант персонажу Гоблін



Рисунок А 4 – Кінцевий варіант персонажу огр



Рисунок А 5 – Кінцевий варіант персонажу Пекельний пес

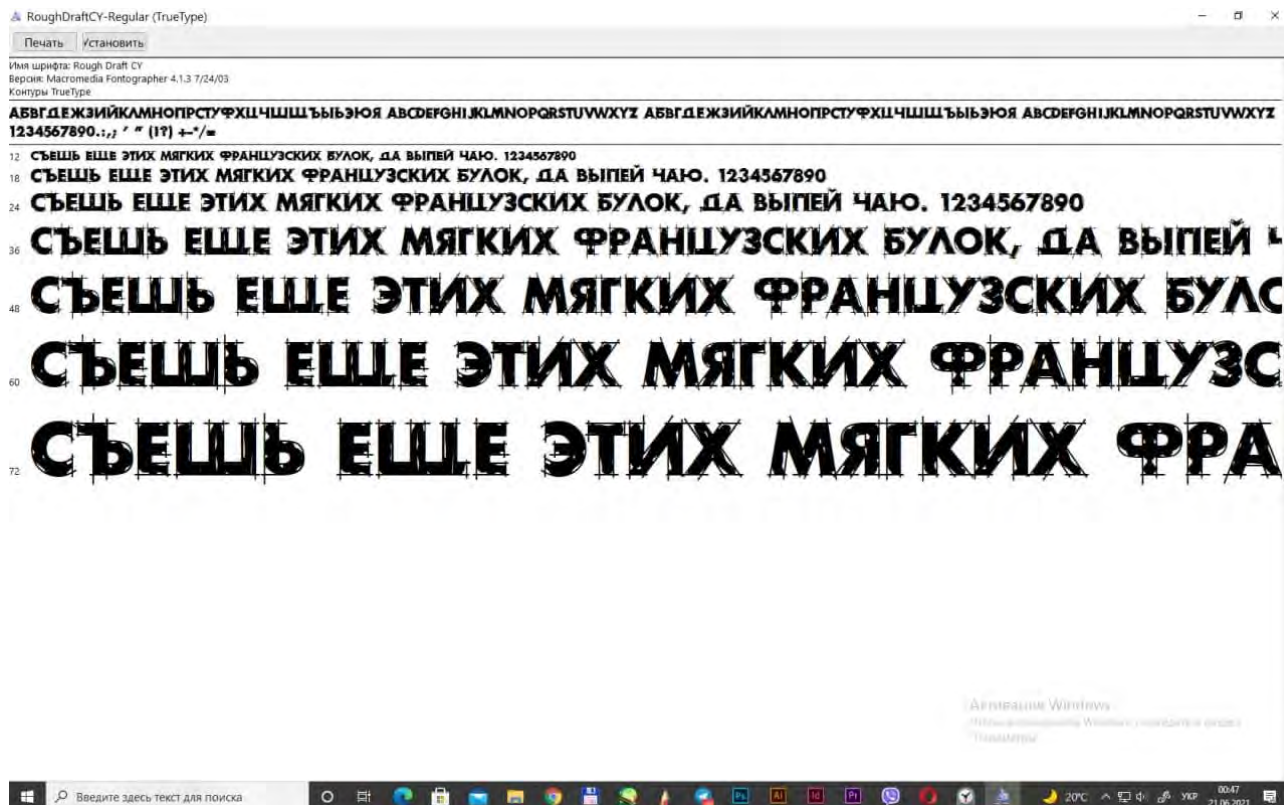


Рисунок А 6 – Пошук шрифту RougH Draft CY

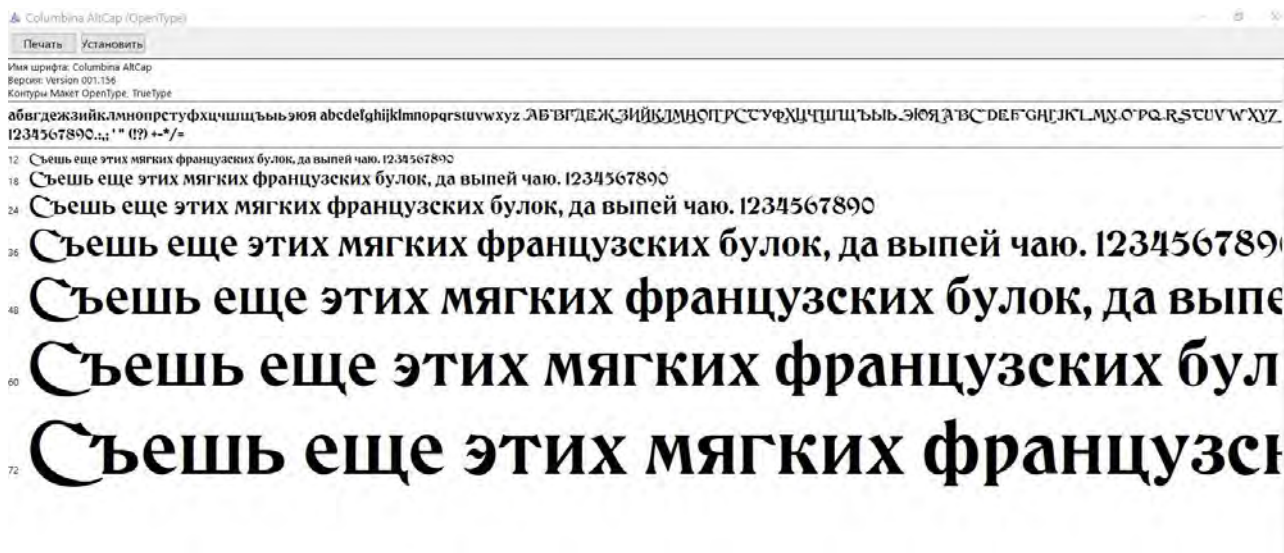


Рисунок А 7 – Пошук шрифту Columbina AltCap

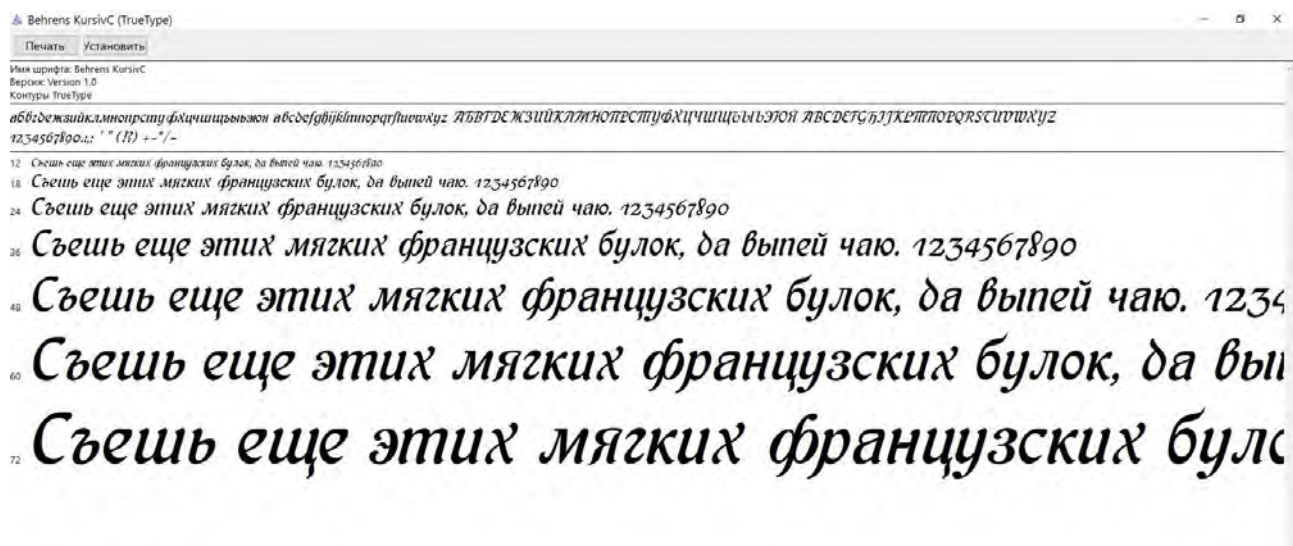


Рисунок А 8 – Пошук шрифту Behrens KursivC Regular