

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ КАРТКОВОЇ ГРИ «UNO:
МЕЕКХАНСЬКА ІМПЕРІЯ» НА ОСНОВІ ТВОРУ Р. ВЕГНЕРА
«ОПОВІСТКИ З МЕЕКХАНСЬКОГО ПРИКОРДОННЯ»**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0220-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний
дизайн»
Шумкова Єлизавета Артемівна

Керівник: викладач кафедри дизайну,
_____ Микола ПОТАПЕНКО

Рецензент: викладач кафедри дизайну,
к. мист. _____ Христина СОДОМОРА

м. Запоріжжя
2024 рік

АНОТАЦІЯ

Шумкова Є. А. Розробка дизайну карткової гри «Uno : Меекханська імперія» на основі твору Р. Вегнера «Оповідки з Меекханського прикордоння» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник М. Потапенко. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. 66с.

UA : Робота викладена на 66 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 39 джерел. Об'єкт дослідження: дизайн карткових ігор. Предмет дослідження: створення дизайну карткових ігор на основі писемної творчості. Мета дослідження: теоретичний аналіз аналогів та досліджень по темі, робота з літературним твором. В роботі зобразити персонажів спираючись на опис в книгах та розкрити їх образи за допомогою засобів образотворчого мистецтва.

Ключові слова: ілюстрація, настільна гра, ескіз, диджитал мистецтво, графіка, дизайн, проект, персонаж.

Shumkova E. A. Design Development of «Uno : The Meikhan Empire», the Card Game based on «Tales from the Meikhan Frontier», the Story by R. Wegener's : Bachelor's thesis, specialty 022 «Design», Professional Program «Graphic Design» / Sci. Adv. M. V. Potapenko. Zaporizhzhya : ZNU, 2024. 66 p.

EN : The Work is presented on 66 pages of printed text. The list of links includes 39 sources. Object of research: design of card games. Subject of research: creating the design of card games based on Written creativity. The purpose of the study: theoretical analysis of analogues and research on the topic, work with a literary work. In the work, depict characters based on the description in books and reveal their images using the means of Fine Art.

Keywords: illustration, board game, eskiz, digital art, graphics, design, project, character.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Шумкова Є. А. Потапенко М. В. Особливості дизайну у розробці сучасних карткових ігор. *Збірник наукових праць студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених «Молода наука-2024» : у 5 т. / Запорізький національний університет. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. Т.1. 329-330 с.*

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
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
« ____ » _____ 20__ року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНЦІ**

Шумковій Єлизаветі Артемівні

1. Тема роботи: Розробка дизайну карткової гри «Упо: Меекханська імперія» на основі твору Р. Вегнера «Оповідки з Меекханського прикордоння», науковий керівник роботи викладач Потапенко Миколай Васильович, затвердженні наказом ЗНУ від № 234-с від 05.02.2024.
2. Строк подання студенткою роботи: 10.06.2024.
3. Вихідні дані роботи: Цикл творів Роберта М. Вегнера «Оповідки з Меекханського прикордоння». Настільна карткова гра «Упо».
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): особливості розробки дизайну карткових ігор; аналітичний етап дослідження; розробка дизайну карткової гри «Упо: Меекханська імперія».
5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстраційна графіка.
6. Консультанти розділів роботи:

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв

7. Дата видачі завдання: 22.10.2023.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1.	<i>Призначення наукового керівника. Формування та затвердження теми.</i>	<i>жовтень 2023</i>	
2.	<i>Отримання завдання на проведення дослідження теми: Розробка дизайну карткової гри «Упо: Меекханська імперія» на основі твору р. Вегнера «Оповідки з Меекханського прикордоння»</i>	<i>листопад 2023</i>	
3.	<i>Ознайомлення з серією книг та їх аналіз.</i>	<i>листопад 2023</i>	
4.	<i>Проведення передпроектного дослідження, вивчення теми та аналіз графічних аналогів.</i>	<i>грудень 2023</i>	
5.	<i>Подання тез, на конференцію «Молода наука».</i>	<i>березень 2024</i>	
6.	<i>Етап проектування: ескізування, створення концепції персонажів та цільного дизайну карток.</i>	<i>березень 2024</i>	
7.	<i>Етап проектування: розробка дизайну зворотної сторони карток (сорочки) та упаковки для гри.</i>	<i>квітень 2024</i>	
8.	<i>Технічна реалізація проєкту. Усунути зауваження і врахувати рекомендації керівника та консультантів.</i>	<i>травень 2024</i>	
9.	<i>Оформлення результатів проектування підготовка презентаційної візуальної частини проєкту.</i>	<i>травень 2024</i>	
10.	<i>Попередній захист. Отримання коментарів та зауважень. Усунення зауважень, за результатами передзахисту. Доопрацювання роботи.</i>	<i>травень 2024</i>	
11.	<i>Фінальний етап написання та оформлення ПЗ.</i>	<i>травень 2024</i>	
12.	<i>Проходження нормоконтролю. Рецензування кваліфікаційної роботи. Доопрацювання кваліфікаційного проєкту. Отримання рецензії.</i>	<i>червень 2024</i>	
13.	<i>Отримання відгуку керівника. Подання роботи на антиплагіат-перевірку. Отримання довідки про перевірку.</i>	<i>червень 2024</i>	
14.	<i>Отримання допуску до захисту. Подання всіх друкованих та електронних матеріалів кваліфікаційної роботи на кафедру.</i>	<i>червень 2024</i>	
15.	<i>Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.</i>	<i>червень 2024</i>	

Студентка

_____ (підпис)

Єлизавета ШУМКОВА

(прізвище та ініціали)

Керівник роботи

_____ (підпис)

Микола ПОТАПЕНКО

(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

_____ (підпис)

Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ КАРТКОВИХ ІГОР.....	8
1.1 Класифікація і види настільних карткових ігор.....	9
1.2 Відомості з історії: світові та вітчизняні напрямки дизайну карткових ігор.....	14
РОЗДІЛ 2. АНАЛІТИЧНИЙ ЕТАП ДОСЛІДЖЕННЯ.....	22
2.1 Аналіз аналогів.....	22
2.2 Ознайомлення з серією книг «Оповістки з Меекханського прикордоння» та аналіз твору.....	30
2.3 Аналіз аналогічних концепцій персонажів.....	33
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ КАРТКОВОЇ ГРИ «UNO: МЕЕКХАНСЬКА ІМПЕРІЯ».....	38
3.1 Підготовчий етап.....	38
3.2 Обґрунтування образних рішень.....	42
3.3 Технічна реалізація проекту.....	47
ВИСНОВКИ.....	49
ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	51
ДОДАТКИ А Ескізи.....	55
ДОДАТОК Б Серія гральних карток.....	59
ДОДАТОК В Макет упаковки.....	66

ВСТУП

В умовах, коли більшість вільного часу люди проводять онлайн, настільні ігри, в які можна грати коли завгодно і де завгодно, знову набувають своєї популярності. Вони дозволяють людям психологічно розслабитися в безпечному просторі, спілкуватися і розвивати емоційні зв'язки з іншими гравцями. Все це дуже важливо в сучасних реаліях, коли соціальна ізоляція стала для людей поширеним явищем.

Настільні ігри вже не сприймаються як дитяча забавка і переживають друге народження, коли в одній грі беруть участь і дорослі, і навіть люди похилого віку.

Актуальність роботи полягає у розробці дизайну гри, для більш дорослої аудиторії. З огляду на сучасні тенденції, фентезі, як жанр, охоплює різні види творчості та залишається невід'ємною частиною культури та світового мистецтва. Навіть сьогодні він продовжує відображати світосприйняття людей. Таким чином, розробка дизайну гри на основі сюжету відомого твору фентезі-жанру, який вже досягнув високого рівня популярності та користується попитом серед старшого покоління є актуальним.

Об'єктом дослідження став дизайн карткових ігор.

Предмет дослідження є особливості створення дизайну карткових ігор на основі писемної творчості.

Мета дипломної роботи: розробка дизайн карткової гри "Uno: Меекханська імперія" на основі твору Роберта Вегнера та зобразити описані образи персонажів за допомогою засобів образотворчого мистецтва.

Завдання

1. Дослідити основні поняття настільної гри, її еволюцію та категорії.
2. Ознайомитися з вже існуючими аналогами карткової гри "Uno".
3. Визначити ігрові та неігрові компоненти дизайну карткової гри.

4. Проаналізувати головні елементи гри що визначають механіку взаємодії з картами, та аналогічні відповідники графічного матеріалу.
5. Визначити поетапний процес розробки дизайну карткової гри, включаючи концептуалізацію, відповідність до атмосфери твору та визначення цільової аудиторії.
6. Розробити власний дизайн карткової гри.

Апробація результатів дослідження здійснювалась шляхом публікації тез доповіді «Особливості дизайну у розробці сучасних карткових ігор.» у збірнику наукових праць студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених «Молода наука-2024» (17 по 22 квітня 2024р.).

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 66 сторінок, 12 сторінок ілюстрацій, 4 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 54 сторінки. За темою роботи опубліковано 1 тезу доповіді на конференції.

РОЗДІЛ 1

ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ КАРТКОВИХ ІГОР

1.1 Класифікація і види настільних карткових ігор

Карткові ігри - це ігри, в яких використовуються стандартні або спеціально розроблені колоди карт. Карти мають різноманітний статус, ранги, масті та особливі здібності. Гравці виконують певні дії з картами намагаючись досягти мети гри згідно з правилами [1].

Карткові ігри, як різновид настільних ігор, мають унікальні особливості та переваги, які роблять їх популярними серед людей різного віку. Крім того, карткові ігри є портативними та зручними, що робить їх ідеальними для гри в різних умовах, таких як подорожі, сімейні посиденьки чи вечірки з друзями.

Український магазин настільних ігор "Ігромаг", висвітлює в своєму блозі тему позитивного впливу та покращення життя завдяки іграм, зазначаючи: «До настільних ігор звикли ставитись як до хобі та способу проведення відпочинку на вихідних чи по святах. Але ми впевнені, що настільні ігри — це набагато більше, ніж просто приємне проведення часу.

У цій статі ми розкажемо, який позитивний вплив вони мають. А також розглянемо деякі з переваг настільних ігор та те, чим вони можуть бути корисні для розвитку різних аспектів нашого життя».

Настільні ігри - одна з найстаріших форм дозвілля та інтелектуального розвитку, яка завжди залишалася популярною серед широкого кола вікових груп. Їхні переваги як освітнього інструменту для розвитку навичок та соціальної взаємодії є загально визнаними [2].

Настільними іграми можуть насолоджуватися всі. Від дітей до людей похилого віку, настільні ігри надають можливості для розваг і навчання. Навіть для літніх людей, чиї когнітивні здібності знижуються, настільні ігри можуть виступати в ролі стимулюючого заняття, заохочуючи активне мислення і підтримуючи соціальні зв'язки.

Однією з головних переваг настільних ігор є те, що вони є чудовим способом розвитку соціальних навичок. Граючи в ігри, можна навчитися спілкуватися з іншими, ділитися ідеями, використовувати свій мозок для вирішення проблем, співпрацювати з іншими гравцями та розвивати емпатію. Ці навички мають вирішальне значення в сучасній культурі, яка все більше відходить від живого спілкування між людьми, замінюючи його взаємодією з технологіями, типу комп'ютера чи смартфона

Настільні ігри також є корисним інструментом для розвитку когнітивних навичок. Обираючи розвиваючі ігри, є можливість вчитися вирішувати складні завдання, розвивати логічне та аналітичне мислення, опрацьовувати складні ситуації та приймати зважені рішення. Ці навички необхідні в багатьох професіях і в повсякденному житті [3 с. 103-113].

Деякі настільні ігри, що розвивають увагу та швидкість реакції, включають елементи, які змінюються від раунду до раунду, або вимагають від гравців знайти однакову картинку серед карт швидше, ніж їхні опоненти, тому їм потрібно максимально сконцентруватися і зануритися в процес. Все це допомагає покращити концентрацію уваги.

Деяким речам неможливо навчитися, читаючи книги чи переглядаючи уроки на YouTube. Аналітичне мислення потрібно постійно тренувати, даючи мозку складні завдання та задачі. І все це можна здобути просто граючи в різноманітні настільні ігри, які допомагають навчити мозок узагальнювати та реконструювати важливу інформацію, виявляти проблеми та знаходити найкращі рішення.

Цікаві настільні ігри також можуть стимулювати творче мислення та увагу. Уява працює на повну силу у часи дитячого віку, але чим доросліше людина тим сильніше її мислення змінюється і переходить до практичних навичок і знань. Однак увага все ще необхідна без неї неможливо створити щось нове. Отож такі ігри, як "Діксіт", "Уявна геометрія", "Живопис" та "Містеріум" допомагають вийти за межі звичного світогляду і побачити світ

очима художника та власної уяви. Вони є гарною можливістю попрактикуватися для творчих людей.

Також ігри можуть допомогти зменшити стрес і тривогу, які завжди залишаються актуальними не дивлячись на вік. Гра в настільні ігри занурює нас в альтернативну реальність. На деякий час ми можемо забути про повсякденні проблеми і насолоджуватися проведенням часу з друзями та родиною [2].

Настільні ігри настільки різноманітні, що важко знайти принципи, за якими їх можна розділити на кілька, чітко визначених, категорій. Це стосується і карткових ігор, які мають настільки широкий спектр характеристик, що можливі різні підходи до їх класифікації [4].

У світі існує понад 500 карткових ігор, половина з яких популярна одночасно в різних частинах світу [5]. Популярність і розмаїття карткових ігор свідчить про їхню незмінну привабливість і здатність адаптуватися до різних культур і поколінь.

У сучасній практиці паралельно використовується кілька класифікаційних систем, що свідчить про значний рівень невизначеності. Це ілюструє складність створення розробки універсальної системи класифікації для такої різноманітної сфери [4].

Крім того, різні системи класифікації можуть слугувати різним цілям. Наприклад [6 с. 549] [7]:

1. Класифікація за кількістю гравців може допомогти визначити, чи підходить гра для певної групи.
2. Класифікація за рівнем складності допомагає гравцям знайти ігри, що відповідають їхньому рівню навичок.
3. Класифікація за тематикою допомагає визначити широкий спектр тем, наприклад, фентезі, наукова фантастика, історія, міфологія тощо.

4. Класифікація за ігровою механікою вказує на те, як взаємодіють різні елементи та маркери, такі як стратегічні дії, кидання кубиків, управління ресурсами та побудова колоди
5. Класифікація за віком корисна для визначення відповідності певним віковим групам через складність механіки, дизайну та напрямку.

Карткові ігри мають широкий спектр характеристик, які відповідають різноманітним призначенню та умовам, що робить їх універсальною формою розваги та процесу навчання, які можуть бути адаптовані до широкого спектру потреб та вподобань гравців. Від сімейних ігор для відпочинку, до офіційних висококонкурентних ігрових турнірів, кожен має змогу відшукати для себе щось універсальне.

Таким чином, вивчаючи напрямки карткових ігор, можна зазначити їх основні популярні види. Спираючись на те, до якої класифікації належить гра, буде визначатися жанр та характер взаємодії з картами. В залежності від цього можна виділити декілька видів карткових ігор [8 с. 248]:

1. Азартні – це ігри, в яких результат залежить від випадкових факторів або обставин. Приклади включають кидання гральних кісток або непередбачуваний розподіл карт серед гравців. Такими іграми є покер, блекджек і рулетка [9].
2. Колекційні ігри – в них, гравці збирають колекцію карт, кожна з яких має унікальні характеристики та інші інформаційні елементи, які використовуються під час гри. Популярними колекційними картковими іграми можна назвати Magic: The Gathering та Pokémon GO [10].
3. Розвиваючі ігри - спрямовані на розвиток у гравця певних навичок та знань за допомогою картинок та асоціацій. Найчастіше такі ігри орієнтовані на дітей віком 4-12 років. Прикладами можуть

слугувати математичні карткові ігри та мовні ігри для вивчення іноземних мов [11].

4. Сюжетно-рольові – це ігри, в яких гравці беруть на себе роль персонажів вигаданого світу зі своєю історією та місією. Наприклад, Dungeons & Dragons - популярна рольова гра, заснована на картах, статистиці та киданні кубиків [12 с. 10-24].
5. Стратегічні ігри – в них, гравці приймають рішення для досягнення певних цілей і перемоги. Наприклад, Magic: The Gathering може бути віднесеною до стратегічних ігор через необхідність планувати подальші кроки. Також до прикладів можна віднести протонародну гру під назвою «Дурень» [13 с. 20-24].

Вибір конкретної системи класифікації буде залежати від мети, якої намагаються досягти гравці.

У більшості випадків кожна карта має свою ієрархію, роль, рідкість та правила застосування, що впливають на хід ігрового процесу та враження від нього. Таким чином, особливості та механіку ігор можна покласти в основу для створення цікавого і змістовного дизайну карток та упаковки.

Дізнавшись більше про класифікацію та види карткових ігор, тепер варто розглянути предмет для якого буде розроблятися дизайн.

Гра Uno вважається однією з найвідоміших карткових ігор. У неї можуть грати до десяти осіб у великій компанії, чого не скажеш про більшість карткових ігор. Правила гри дуже прості. Навіть якщо сісти за стіл вперше, то вже з другої партії можна відчувати себе досвідченим гравцем. Uno - це гра без обмежень. У неї можна грати де завгодно і в будь-якій компанії.

Поєднання нейтральної тематики, легко зрозумілих в сприйнятті правил, азарту та величезної кількості можливих комбінацій взаємодії з картами - ось причини популярності цієї гри у людей абсолютно різних темпераментів і вікових груп.[14]

Популярність гри в Uno в сучасну епоху пояснюється не лише її традиційними правилами, але й завдяки незліченній кількості домашніх і неформальних способів гри та взаємодії з картами. Така гнучкість виникає через просту структуру гри, що нагадує карткове доміно.

Гру складно віднести до якогось одного виду, але класичні правила відносять її до стратегічної гри.

Різноманітність символів і кольорів, притаманних картам Uno, створюють чудову основу для творчості та розробки нових унікальних правил. Такі варіанти варіюються від простих змін у правилах підрахунку очок і скидання до абсолютно нових способів взаємодії з картами.

Така можливість значно розширює ігровий процес, дозволяючи гравцям отримувати нові та захоплюючі враження відповідно до власних уподобань. [15]

На сайті «Armadio», незалежна команда експертів та журналістів зазначають в одній із своїх статей: «УНО – це не просто гра, це справжній культ, який вже понад півстоліття робить наші вечори яскравішими та цікавішими. УНО завойовує серця гравців у всьому світі». [16]

Враховуючи світову популярність гри, не дивно, що класичний вигляд в подальшому набув змін та почав взаємодіяти з різними франшизами. Це справжня насолода - бачити знайомі локації та відомих персонажів з улюблених медіа-франшиз, які з'являються в іграх. З роками медіа-індустрія створила низку великих франшиз, в тематиці яких випускають фільми, комікси та відеоігри, тож не дивно, що ця тенденція знайшла своє відображення і в світі настільних ігор.

Однією з головних причин популярності такого виду настільних ігор є те, що вони дозволяють гравцям побачити своїх улюблених персонажів і події з нової перспективи, створюючи нові деталі та сюжети. Настільні ігри за мотивами медіафраншиз - чудовий подарунок для фанатів культового всесвіту, які хочуть поповнити свою колекцію і насолоджуватися іграми, пов'язаними з улюбленими історіями. [17]

Отже, перед тим як починати працювати над розробкою дизайну гри критично важливо мати чітке розуміння концепції та дослідити її нюанси. Класифікація та категоризація гри буде впливати на підхід до дизайну та його особливості. Таким чином глибоке розуміння основ дозволяє приймати обґрунтовані рішення, які відповідають меті та механіці гри.

1.2 Відомості з історії: світові та вітчизняні напрямки дизайну карткових ігор

Дизайн карткових ігор має довгу та захоплюючу історію, яка охоплює різні культури та епохи. Від перших прототипів у стародавньому Китаї та Індії до сучасних настільних ігор, дизайн карткових ігор еволюціонував, адаптуючись до соціальних, культурних та технологічних змін. Світові та вітчизняні напрямки дизайну відрізняються своїми унікальними підходами та естетичними рішеннями, що відображають національні традиції та впливи. У цьому розділі ми розглянемо ключові етапи розвитку дизайну карткових ігор як на світовому, так і на українському рівнях, аналізуючи впливи, які сформували сучасні тенденції та унікальні стилі.

Авторка С. Гусаєва в своєму матеріалі під назвою «Як з'явилися гральні карти: історія, види, цікаві факти» зазначає, що саме гральні карти з'явилися в Азії, і період їх появи охоплює 8-11 століття. У Китаї їх спочатку виготовляли у вигляді плоских довгих дошок з дерева, бамбука і слонової кістки. Вже в Індії існували круглі картки під назвою «Ганджифа», які були прикрашені зображеннями тварин, рослин, зброї та богів (див. рис.1.1). В Японії замість карт використовувалися раковини мідій, що відображають пори року і різні сцени повсякденного життя.

Сучасні гральні карти сягають корінням в Персію. Перська колода містила 12 карт, кожна з яких була розділена на 4 масті по 48 карт. На цих картах можна було побачити ієрархію, схожу з сучасною: перші 10 карт були пронумеровані, а на 2 старих картах були зображено прем'єр-міністра і короля.



Рисунок 1.1 – Індійські карти «Ганджифа».

У 11 столітті карти з Азії потрапив до Єгипту. Тамтешні воїни використовували карти, схожі на таро (див. рис.1.2). Колода складалася з 56 молодших і 22 старших карт. Всі карти були розділені на 4 масті: меч, посох, кубок і пентакль. На цих картах не було зображень людей, лише абстрактні та геометричні візерунки [18].



Рисунок 1.2 – Гральні карти єгипетських мамелюків.

Перші документальні свідчення про використання гральних карт датуються кінцем XIV століття. Німецький монах на ім'я Йоганнес, який

проживав у швейцарському монастирі, зафіксував зростаючу популярність цих карт і різноманітність ігор, в яких вони використовувалися.

Натхненні картами Таро, європейські виробники у XIV столітті почали використовувати такі символи мастей, як мечі, жолуді, кубки і монети. Цей стиль, відомий як «латинські масті», досі можна зустріти в деяких італійських та іспанських колодах (див. рис.1.3).



Рисунок 1.3 – Гральні карти «латинські масті» з простими малюнками XV століття.

На початку XV століття німецькі майстри створили свої власні масті: сердечка, дзвіночки, жолуді та листя, що відображали німецьку культурну іконографію (див. рис.1.4).



Рисунок 1.4 – Німецькі гральні карти, XIX століття.

Тим часом у Франції майстри гральних карт вперше ввели двоколірну схему: червоний і чорний. Це значно прискорило виробництво завдяки використанню дерев'яних гравюр, технології, запозиченої у німців. Французи також адаптували німецькі масті: сердечка, дзвіночки перетворилися на ромби (фр. *carreaux*), жолуді стали конюшинами (фр. *trèfles*), а листя — піками (фр. *piques*).

XV століття високі податки на гральні карти змусили французьких виробників перенести свої майстерні до Бельгії. Англійці почали імпортувати бельгійські карти, що мали французький дизайн. В Англії карти отримали назви мастей, які ми знаємо сьогодні: трефи, черви, піки та бубни, з перекладеними і адаптованими назвами (див. рис.1.5).

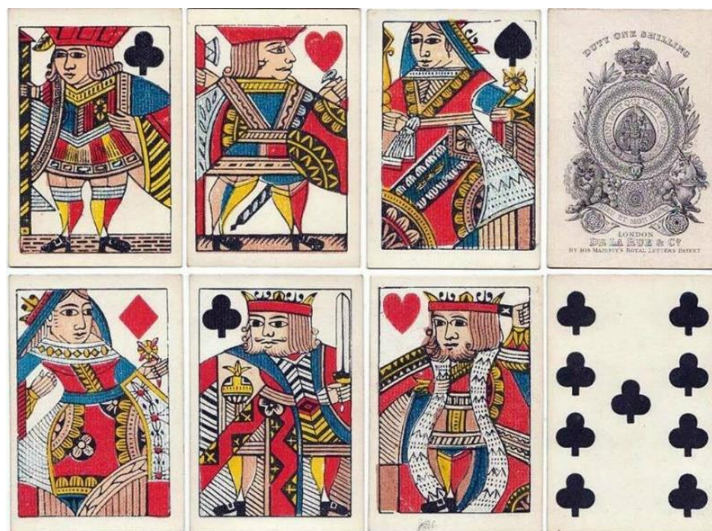


Рисунок 1.5 – Гральні карти De La Rue. Англія, бл. 1832 року.

На початку XVI століття через заборону імпорту іноземних гральних карт, англійці почали власне виробництво. У XIX столітті Томас Де Ла Рю та його друкарня удосконалили дизайн карт, що дозволило значно збільшити виробництво і знизити витрати. В результаті англійський дизайн став стандартом для гральних карт.



Рисунок 1.6 – Сорочки гральних карт De La Rue. Англія, кін. XIX століття.

Томас Де Ла Рю також став першим, хто порушив традицію використання простих сорочок на картах, ввівши літографічні малюнки на зворотній стороні, які покращували естетику та ускладнювали роботу шулерам (див. рис.1.6). Проте, попри всі зусилля, шулери продовжують знаходити нові креативні способи для позначення та розпізнавання карт [19].

Дизайн карткових ігор в Україні переживає період динамічного розвитку та інновацій. Від традиційних та класичних форматів до сучасних настільних концепцій, українські розробники активно експериментують з механіками, стилями та тематикою. Сучасні українські карткові ігри відзначаються високою якістю виконання, використанням оригінальних ідей та локальних культурних мотивів, що робить їх привабливими як для місцевих, так і для міжнародних шанувальників настільних розваг. Завдяки зростаючому інтересу до настільних ігор, українські дизайнери створюють продукти, які не тільки відповідають світовим стандартам, але й часто задають нові тренди в індустрії.

Блог «Ігромаг» стверджує, що історія настільних ігор в Україні починається з гри «Монополія», яка була і залишається головним культурним аспектом, що пов'язує настільні ігри з українським суспільством (див. рис.1.7). У 1980-х та 1990-х роках більшість настільних ігор, що з'явилися на полицях

магазинів, були досить примітивними і базувалися на однакових механіках. Вони відрізнялися переважно тематикою, мали казковий чи історичний антураж. Такі ігри було легко створювати і виробляти: вони часто склалися з дешевих компонентів, ігрових полів з тонкого картону, тьмяних пластикових фішок і кубиків низької якості, грані яких могли ніколи не випасти.



Рисунок 1.7 – «Монополія».

Великі плоскі коробки, наповнені пластиковими компонентами, купами паперових грошей, органайзерами для карток низької якості, які потрібно було вирізати з картонних листів перед першою грою, виглядають зараз дуже примітивно. Проте за відсутності альтернатив клони «Монополії» ставали невід'ємною частиною кожної оселі, зберігалися в кожній шафі і передавалися як сімейні реліквії. Саме ці клони створили у багатьох людей основу настільної культури, хоча за сучасними мірками ця гра вже не користується такою популярністю.

На початку 2000-х років в Україні почалася ера масової комп'ютеризації. Відеоігри стали доступним хобі, яке могла собі дозволити майже кожна сім'я. В них грали всі, від дорослі до дітей. Піратські комп'ютерні ігри заповнили прилавки, RTS, диски з «Героями» та «Деміургами», епоха «болванок» накрила нашу країну, змушуючи багатьох

думати, що настільні ігри залишилися в минулому і більше ніколи не повернуться.

Проте настільні ігри не зникли. Вони адаптувалися до нових реалій і почали повертатися в наше життя через новий медіа простір. Завдяки комп'ютерним демо-версіям багато хто відкрив для себе «Magic The Gathering» — карткову гру, яка продавалася мільйонними тиражами в Північній Америці. Адаптації «Монополії», «Руммікубу» та «Скребблу» поступово проникали в цифровий простір, нагадуючи про своє існування. Їх можна було знайти на різних ігрових збірках, вони передавалися один одному на дисках. Настільні ігри поступово виходили з тіні. Але, мабуть, найбільшим культурним шоком для багатьох стала комп'ютерна версія «Катану» (див. рис.1.8).



Рисунок 1.8 – Settlers of Catan лауреат Spiel Des Jahres 1995 року.

Настільні ігри давно перестали бути розвагою для «ботанів», вони створили новий пласт культури розваг, що стає все більш модним. У великих і малих містах нашої країни все більше закладів купують настільні ігри для загального користування, їх можна знайти навіть у маленьких кав'ярнях. Грати в настільні ігри знову стало модно, і це чудовий тренд, який варто всіляко підтримувати [20].

У результаті огляду світових та вітчизняних напрямків дизайну карткових ігор було виявлено, що цей вид розваги має довгу та цікаву історію, яка починається з давніх часів. Світові та вітчизняні культури мають свої власні унікальні традиції та підходи до створення карткових ігор, які відображають особливості їхнього менталітету, історії та культурних впливів. Особливий інтерес представляють етнічні карткові ігри, які відтворюють традиційні мотиви та символіку різних народів.

Визначити еволюцію настільних карткових ігор від простих народних розваг до складних стратегічних ігор зі складною механікою та арт-дизайном. Розвиток технологій і масове поширення інтернету також вплинули на карткові ігри, відкривши нові можливості для їхнього не тільки механічного а і графічного розвитку та популяризації.

Отже, вивчення історії світових та вітчизняних напрямків дизайну карткових ігор є важливим для розуміння культурного контексту та еволюції цього виду розваги.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІТИЧНИЙ ЕТАП ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1 Аналіз аналогів

Аналіз аналогічних зразків є невід'ємною частиною виконання проекту. Він забезпечує цінні знання та розуміння для прийняття обґрунтованих рішень на всіх етапах розробки. Вивчаючи успішні та невдалі проекти зі схожими цілями та завданнями, дизайнери та проектувальники можуть отримати уявлення про передові практики, виявити поширені помилки та визначити потенційні можливості.

Аналіз подібних проектів може допомогти визначити найкращий підхід для вирішення завдання, виявити галузеві тенденції та оцінити потенційний вплив інновацій. Він також сприяє генеруванню ідей, надихаючи на творчі рішення та інноваційні підходи. Крім того, аналіз подібних зразків забезпечує основу для порівняння та оцінки, дозволяючи дизайнерам оцінювати свої проекти відповідно до галузевих стандартів і виявляти можливості для вдосконалення.

Аналіз механіки гри, тематики, візуального стилю та загального ігрового досвіду аналогічних зразків допомагає дизайнерам виявляти найкращі практики та уникати поширених помилок.

Він дозволяє дизайнерам вивчати різні підходи до вирішення поширених проблем проектування, таких як балансування гри, глибина стратегії та повторюваність. Нарешті, аналіз аналогічних зразків надає базу для порівняння та оцінки, що дозволяє дизайнерам оцінювати свої проекти з точки зору ігрових механік, теми та загальної привабливості для цільової аудиторії. [21]

У якості аналогу в першу чергу варто розглянути класичне рішення дизайну карткової гри Uno (див. рис. 2.1).

Аналіз класичного видання має вирішальне значення для розуміння фундаментальних механік та дизайну, оскільки він являє собою вихідну точку для всіх наступних варіацій та розвитку гри. Таким чином є змога поглибити всебічне розуміння основ гри, відслідкувати її еволюції та принципів, які лежать в основі графічного рішення. Таке розуміння є безцінним для інновацій у дизайні гри, створення успішних варіацій і розширення меж оригінальної концепції.

Класичне видання є першим втіленням бачення гри. Воно представляє ядро механік та принципів, на яких ґрунтуються всі інші версії прийнятих дизайнерських рішень. Саме завдяки цьому гра залишається визнаваною.

Аналіз класичного видання створює еталон, з яким можна порівнювати інші версії. Це дозволяє виявити зміни в тематиці та дизайні, які були внесені з плином часу.



Рисунок 2.1 – Класична гра «Uno».

Для початку розглянемо наповнення гри. Будь-яка колода складається із 108 карт (112 з пустими картами, яких більше не випускають).

Вони поділяються на чотири фракції які позначаються різними кольорами: червоним, зеленим, синім і жовтим. Кольори контрастні та легко відрізняються, що сприяє чіткому розумінню і сприйняттю подій під час гри. Кожна така фракція містить два види з позначками цифр або дій.

Всього карток з цифрами в колоді нараховується 19, з нумерацією від 0 до 9 (по дві кожної, окрім нуля). Для позначення чисел використали рублений шрифт, як чітку позначку, що в свою чергу чудово впливає на легкість сприйняття.

Існує три типи карт позначаючих дію, кожен з яких належить до окремої кольорової фракції:

Кarti дії, які відносяться до різнокольорових фракцій налічують три види:

- Пропустити хід – наступний гравець пропускає один хід.
- Змінити напрямок – послідовність викладення карт гравцями змінюється в протилежному напрямку.
- Взяти дві (+2) – змушує наступного гравця взяти дві карти і пропустити свій хід.

Всі вони також мають по два відповідника кожного кольору.

Тепер варто звернути увагу на те що в колоді є наявні два вида універсальних карт дій, які зображені на чорному фоні та в основному призначенні для взаємодії з кольором. Таких карток мається у наявності по чотири кожного типу:

- Змінити колір – дозволяє гравцеві змінити поточний колір на будь-який інший колір і продовжити гру картою обраного кольору.
- Візьми чотири (+4) і змінити колір – Змушує наступного гравця взяти чотири карти і пропустити свій хід. Також дозволяє гравцеві що виклав карту змінити поточний колір на будь-який інший.

Отже, цифри та символи відіграють ключову роль під час ігрового процесу. Вони необхідні для визначення подій і побудови певної стратегії, що в кінцевому рахунку буде впливати на одержання перемоги. Кожен символ чітко відображає тип картки та її силу, дозволяючи гравцям приймати обґрунтовані стратегічні рішення. [22]

Упаковка карткової гри має просту, прямокутну форму. Логотип «UNO» розміщений по центру на лицевій стороні коробки. Використаний для нього шрифт із групи рублених, також достатньо простий та має ефект об'ємності, завдяки чітким граням чорного кольору та білій обводці. Сам логотип жовтого кольору на червоному тлі. Таке рішення є яскравим, та перекликається із загальним дизайном карт, які доречи також зображені на упаковці, демонструючи її наповнення. Упаковка містить чітку та лаконічну інформацію про гру, включаючи кількість гравців, вік та інші деталі. Композиція збалансована та доволі легко сприймається.

Дизайн карток та упаковки «Uno» є прикладом лаконічного та зрозумілого дизайну. Контрастні кольори, чітка композиція та зрозумілі символи дозволяють гравцям швидко розпізнавати та взаємодіяти з картами. Тому на разі у роботі над проектом важливо зберегти мобільність та створити зрозумілий дизайн карток з відповідно. упаковкою.



Рисунок 2.2 – Гра «Uno: baby animals».

Наступним у якості аналогу розглянемо дизайн «Uno: baby animals» (див. рис. 2.2). На відміну від класичного дизайну, овал на карті виступає просторовим елементом в якому знаходяться зображення тварин. По верх фото матеріалу, який обробили в графічному редакторі та видалили фон,

поверх додаються графічні елементи, такі як: вуса, капелюхи, окуляри та інші. Вони мають заливку чорного кольору та білу обводку. Варто зазначити що кожне зображення повторюється на картах різних фракцій відповідно до числа або позначки.

Кольорове рішення карток має більш спокійні відтінки, використовуючи салатовий, рожевий, голубий та жовтий кольори, які також гарно контрастують між собою, добре зчитуються та не ускладнюють процес гри. Також для кожного окремого кольору застосовують принти що нагадують унікальні візерунки на шкірі диких тварин. Внутрішній овал знаходиться під нахилом, та на відміну від класичного варіанту має чорний колір, так само як і рамка картки.

Для зображення цифр на картках, як і логотипу на коробці, використали брусковий шрифт що потім стилізували. Всі написи мають візуальний об'єм чітким чорним кольором з лівого боку. Позначки дій майже повністю відповідають загальному дизайну окрім того що тінь їхнього об'єму чомусь знаходиться з правої сторони.

Упаковка має дуже яскравий та помітний градієнт фону, з впізнаваним принтом шкіри дикої тварини, контрастного чорного кольору. Такий прийом вже використовувався в картках, і чудово демонструє цілісний стиль. Логотип «UNO», разом з інформацією про кількість гравців та вікову категорію у вигляді інфографіки, зображенні на ділянках червоного кольору щоб привернути увагу. Логотип з назвою розташований під нахилом по середині лицевої сторони. Має демонстрацію карток на упаковці.

Інший приклад, що був обраний для аналізу за спорідненістю до теми проектування стала гра «Uno: Monster High» (див. рис. 2.3). Подібно до попереднього аналогу, овал та рамка на картках чорного кольору. Також використовуються схожі відтінки для позначення фракцій, але кольори більш яскраві ніж в попередньому аналізі. Патерн на всіх картках однаковий, змінюється тільки його відтінок.



Рисунок 2.3 – Гра «Uno: Monster High».

Зображення персонажів повністю відповідає графічному стилю мультсеріалу даної франшизи. Усі вони різні та контрастні що чудово перекликається зі стилістичним рішенням гри. Героїв настільки багато, що на кожній кольоровій карті, не залежно від позначок, розміщений єдиний унікальний образ.

Цифри та позначки білого кольору, мають тонкий чорний контур.

На зворотній стороні карти використали патерн тканини темних відтінків, на якому виграшно виглядає червоне поле класичного нахилу та має об'ємний логотип «UNO» по середині. Вище за нього знаходиться фірмовий логотип «Monster High», а нижче зображенні три персонажі.

Упаковка має той же патерн тканини в основі фону, як і зворотня сторона карток. Акцентними кольорами виступає поєднання червоного та жовтого. Назва гри розташована по центру, під нахилом, на лицевій стороні коробки. Логотип бренду та франшизи «Monster High» розміщений вище. В нижній частині упаковки додана демонстрація деяких карт. Інформація про кількість гравців та вікову категорію зображена у вигляді інфографіки, та знаходиться у лівому нижньому куті.



Рисунок 2.4 – Гра «Uno: Barbie».

Інший аналог носить назву «Uno: Barbie» (див. рис. 2.4). В середині виділеного овалом простору розміщені персонажі з фільму, на основі якого взяли фото матеріал та потім обробили в графічному редакторі. Також всі герої повторюється відповідно до конкретної цифри, не залежно від кольору. В якості фону виступає зображення блакитного неба, роблячи акцент на персонажах. Кути карт округлені.

Кольори для фракцій також обрані не стандартні, але чудово відповідають тематиці та атмосфері всього бренду «Barbie». Патерн на усіх картках однаковий, змінюється тільки його відтінок. Рамка карток класично біла, має рожевий контур, а внутрішній овал змінює колір залежно від фракції, що губить його на кольорових картках, хоча на чорних картках дій від помітний та виділений яскравим рожевим.

Для цифр було використано гротескний шрифт білого кольору, з чорним контуром для кращого контрасту.

На зворотній стороні карти по вертикальній осі розміщено два логотипа в рівних у мовах за розміром та нахилом. Білу рамку сторони змінили на дві паралельні полоси.

Упаковка має дуже яскравий та помітний фон насиченого рожевого кольору. На лицевій стороні також по периметру знаходяться дві паралельні

лінії як на звороті карт. Логотип «UNO» зображений на виділеному лівому куті червоного кольору. Логотип «Barbie» розташований під нахилом з іншої сторони упаковки. Інша інформація розташована гармонічно подібно іншим аналогам. На нижній частині упаковка має демонстрацію карток.



Рисунок 2.5 – Гра «Uno: Jurassic World».

Тепер проаналізуємо дизайн та композицію наступного аналогу під назвою «Uno: Jurassic World» (див. рис. 2.5). На картах зображенні різноманітні види динозаврів, що повторюється залежно від позначок дій або цифр. Зображення є якісними, контрастним, але здається сірим та темним за рахунок яскравих кольорів. Замість фону в середині овалу використали білий колір з візерунком глянцевого металу, що в деяких випадках виглядає не коректно в поєднанні з деякими зображеннями динозаврів, складаючи враження що ті літають у повітрі.

Кольорове рішення фракцій є класичним та має градієнт затемнення по периметру. Рамка по краю біла, а внутрішній овал має текстуру глянцевого металу на кольорових картах, на чорних картках дій вона також біла, таким чином єдність стилю трішки втрачається.

Для позначення цифр застосовували рублений шрифт. Усі позначки класично білі та мають лайн.

В упаковці, за основу фону взято атмосферне зображення що передає настрої фільмів франшизи, та є легко визнаваною. Логотип «Jurassic World» розташований по центру упаковки та чудово гармонує с фоном. Логотип «UNO» зображений у лівому куті на частині овалу червоного кольору. В нижній частини упаковки, як і в попередніх прикладах, розташували гральні карти.

Отже, після аналізу аналогів можна виділи деякі закономірності та цікаві рішення для втілення власного проєкту.

2.2 Ознайомлення з серією книг «Оповістки з Меекханського прикордоння» та аналіз твору

"Оповістки з Меекханського прикордоння" це цикл творів у жанрі фентезі польського письменника Роберта М. Вегнера. Серія складається з п'яти збірок, в кожній з яких частина присвячена одному з регіонів вигаданого всесвіту саги, чий сюжет відбувається на території різних сторін світу однієї імперії (північ, південь, схід та захід).

Окрім збірки новел, у циклі також присутні романи, які розширюють та емоційно доповнюють історію Меекханського прикордоння. Написані романи розкривають глибину персонажів, демонструють як переплітаються долі, вирішуються складні сюжетні лінії, та вносять нові елементи у світ саги. [23]

Після детального вивчення загальної інформації про цикл було розпочато процес збору необхідних матеріалів і описів персонажів з використанням методів, заснованих на ретельному вивченні основних джерел. Об'єктом дослідження було обрано перші чотири тома серії що мають назву «Північ-Південь», «Схід-Захід», «Небо зі сталі» та «Пам'ять усіх слів» в якості повноцінного екскурсу по всесвіту, для кращого розуміння теми та більш детального дослідження характеру і образів персонажів. З метою оптимізувати та прискорити робочий процес для ефективного вивчення матеріалу, було

розпочато аналіз та конспектування твору, з допомогою прослуховування аудіокниги.

Перша частина тому першого «Північ-Південь» розповідає про події що розгортаються на півночі та демонструють життя молодого лейтенанта Гірської Варти та його людей, розкриваючи взаємовідносини між персонажами та їх особливості. Зокрема сюжетна складова зав'язана на дорученнях охороняти гірські рубежі імперії, а також розслідувати вбивства та таємничі зникнення людей, в ході чого варта стикається з гірським племенем диких Ахерів та дізнається моторошні подробиці справи. Всього було описано чотири історії.

В другій половині того ж тому історія переносить читача на південь імперії, в жарку пустелю, та розкриває декілька років життя воїна із племені іссар Йатеха, що найнявся охоронцем до багатого меекханського купця Аеріна-кер-Ноеля. Події розгортаються драматичним чином, які важко було передбачити. Після чого Йатех повинен тікати до рідного племені. Там, по серед пустелі розкривається історія, традиції і вірування його народу. Сюжет зав'язаний на смерті та трагічному коханні, після розкриваючи всі наслідки події спираючись на особливості іншої культури. [24 с. 1-524]

Друга книга «Схід-Захід» також ділиться на дві частини, розповідаючи спочатку історію східних земель, де назриває нова війна між кочівниками, із провісниками якої стикаються члени вільного чаардану (кінного загону) уславленого меекханського генерала у відставці Ласкольника. Оповідання ведеться здебільшого з боку Кайліан, що є частиною чаардану. Її як сироту виховав кочовий народ Верданно не зважаючи на Меекханську кров. Вона має дивні здібності спостерігаючи поряд із собою дух пса що втратив життя ще в їх дитинстві.

У другій половині історія розгортається в портовому місті Понкее-Лаа, що знаходиться на заході, де молодий злодій Альтсін займається розслідуванням справи про викрадення важливого релігійного артефакту меча Реагвира, що належав богу війни. Сюжет розгортається таким чином що

випадково хлопець стає носієм частини суті стародавнього бога та дізнається жахливих речей. Історія розкриває нам декілька років його складного життя у спробах позбутись кошмару, знайти рішення та не зійти з розуму. Але дорога знову приводить його в Понкее-Лаа, де перетинаються історії персонажів із цих двох країв імперії. [25 с. 1-520]

У наступній книзі поступово сюжетні лінії та персонажі починають перетинатися. Всі вони виявляються втягнені в буревій таємниць та магічних явищ, що вириваються з інших сірого пустельного світів. У романі «Небо зі сталі» сюжетні лінії півночі та сходу сходяться в одне оповідання, коли народ фургонників-верданно, що давно залишили степи за межами імперії та вже встигли стати її частиною, вирішують повернутися на батьківщину, знаючи що там їх чекає лише війна. А в продовж всього шляху їм допомагають рота Гірської Варти та вільний чаардан Ласкольника. [26 с. 1-544]

У четвертій книзі Деана д'Клелан в наслідок чергового конфлікту у племені вирушає у добровільне вигнання, направляючись до святого для іссар місця під назвою Кан'нолет. Подорожуючи караваном вона стикається з різноманітними небезпеками, в ході яких навіть потрапляє в інтриги правління та наслідування. А на іншому краю світу Альтсін прибуває на острів войовничих племен зеехійців, де нестерпно бажає позбутися одержимості та ще більше дізнається про духів та криваву війну богів. Долі також багатьох персонажів перетинаються у цьому томі. [27 с. 1-568]

"Оповідки з Меекханського прикордоння" відрізняються своєрідним стилем написання що доволі переконливо розповідає про життя людей без прикрашання дійсності. На своєму шляху вони зіштовхуються с труднощами, страхами та кошмарами реального життя які інколи не в силах побороти, або просто вплинути своїми силами. Там не стається чудес і всім потрібно якось з цим жити.

Стиль розвитку та розкриття історії максимально приближений до реального життя та устрою суспільства середньовічних часів.

Спираючись на враження та стилістичний манер письма автора, аналогічне представлення персонажів більше відповідає образу близькому до реалізму. Графічне зображення героїв твору у стилі відображення близькому до дійсності дозволяє надати їм глибину й справжність. Особливо важливим можна виділити деталізацію в межах концепції історії. Такий підхід може підсилити уявлення про зображені реалії фантазійного світу, персонажів та сцен, особливо якщо вони мають драматичний характер. Враховуючи нюанси, реалізм в основі створення ілюстрацій дозволить передати емоції та внутрішній світ персонажів більш виразним способом. Такий образ дає можливість набагато краще відтворити атмосферу та настрій поданих історій Меекханської імперії, через занурення в реалістично представлений світ, який є в своєму жанрі унікальним та добре прописаним. Такий підхід взаємодії між текстом та ілюстраціями надає більш повне враження від сприйняття літературного твору.

2.3 Аналіз аналогічних концепцій персонажів

Аналіз графічних зображень залишається важливим для будь-якого проєкту через його здатність ефективно підкреслювати нюанси та визначені правила будь-якого стилю. Також приклади різної графіки можуть використовуватися для кращого розуміння ключових ідей, викликати емоції або навіть підкреслювати певні думок у глядача. Важливо розуміти, що існує безліч варіацій та способів відтворення писемної творчості, і вибір конкретного образу може суттєво вплинути на сприйняття аудиторією.

Концепт-арт персонажа – це візуальна концепція, яка визначає зовнішній вигляд та демонстрацію індивідуальності персонажа. Включає в себе розробку візуального стилю, фізичних характеристик, одягу, аксесуарів та інших елементів, які допомагають визначити відповідність героя до тієї чи іншої групи.

Щоб створити концепт арт персонажу що запам'ятається та буде унікальним необхідно пам'ятати про його поведінку і характер, враховувати важливість цікавої композиції і деталей, що розкривають історію вашого героя. [28 с. 7-83]

Подібно до того, як письменник використовує слова, щоб описати внутрішній світ та характер персонажа, концепт-арт розкриває ці аспекти через візуальні елементи для створення зовнішнього вигляду.

Перед початком розробки концепту персонажів історії, слід проаналізувати тенденції, образ та техніки зображення різноманітних стилів що відповідають обраному жанру подібного напрямку. Дослідження аналогів і відстеження особливостей зображення можуть допомогти створити власний оригінальний та ефективний дизайн персонажів що відповідав би своєму опису та атмосфері твору.

Вибір аналогів для розгляду був здійснений за допомогою платформи ArtStation, на якій дизайнери та художники публікують свої роботи для промоції. Такі платформи зазвичай є онлайн-галереями творчих проєктів які можуть слугувати джерелом натхнення.



Рисунок 2.6 – Концепт персонажу художниці з ніком Sara Gilardi.

Розглядаючи ілюстрацію художниці можна виділити що акцентним кольором в дизайні цього персонажа виступає голубий відтінок, а гарно використаний контраст смуглої шкіри та деяких елементів одягу додають привабливості (див. рис. 2.6). Прості, але контрастні кольори створюють візуальний інтерес без зайвих деталей. Асиметрія одягу додає динаміки. Також вже перераховані аспекти говорять про те що герой є жителем теплих країн. Позиція добре демонструє агресію та провокацію, що в свою чергу розкриває характер персонажа. Стилiстика наближена до більш реалістичного і анатомічного побудування людини але є більш графічною, з чіткими та іноді різкими лініями силуету, насиченого контрасту світла та тіні що у випадку даного персонажу надає відчуття напруги.



Рисунок 2.7 – Фан-арт по мультсеріалу «Голубоокий самурай» від художника Malcolm Woré.

Наступним прикладом розглянемо чудовий фан-арт по мультсеріалу «Голубоокий самурай» від художника Malcolm Woré (див. рис. 2.7). Чисті лінії лайну, яскраві кольори, прийом використання світла та тіні створюють стійке враження анімаційного образу. При цьому він є чистим та легко сприймається за рахунок темних відтінків та чіткого контрасту. Також завдяки такому

графічному рішенню можна відчутти атмосферу, зрозуміти емоції та серйозність намірів персонажу. Позиція героя доволі проста, але за рахунок перспективи та деталей образу виглядає динамічно та погрожуюче. Теплі відтінки що автор використав для кольору тіла чудово гарантують з холодністю образу та є акцентними точками для погляду.



Рисунок 2.8 – концепт персонажів художниці Allie Preswick.

Перейдемо до аналізу чудового концепту художниці Allie Preswick (див. рис. 2.8). Дизайн її персонажів поєднує традиційні фентезійні атрибути з деталями одягу та аксесуарами, які розкривають характер кожного героя окремо. Варто звернути увагу на використання різних форм у побудові образу, структури тіла та рис обличчя, що наділяють персонажів індивідуальністю та характером. Використання різних кольорів допомагає виділити героя та підкреслити його унікальність. Кожен образ є легко впізнаваним через що одразу зрозуміло де чаклунка, мудрець або торговець дивними пристроями. Стилестика є досить простою, використовуючи подібні відтінки кольорового рішення для демонстрації світла, а тіні залишати глибокими, чіткими, що також нагадує стиль який зазвичай використовують у коміксах та манхвах.

Вибір стилістики є невід'ємним етапом будь-якого дизайну, оскільки він задає тенденцію, атмосферу та загальне сприйняття користувачем. Ретельний вибір стилістики має вирішальне значення для створення незабутнього візуального образу, що зможе привернути увагу, передати атмосферу літературного твору та легко відкластися у пам'яті.

Залежно від стилістичного рішення у глядача будуть виникати певні емоції та асоціації. Правильний вибір графічного стилю у зображенні персонажів може створити бажаний емоційний зв'язок з аудиторією та посилити загальне враження про світ саги. [29 с. 20-80]

У результаті аналізу графічної частини представлених зображень можна зробити висновок, що дизайн відіграє ключову роль у процесі розробки концепції персонажів. Розуміння описаних особливостей, таких як позиція тіла, стилістика одягу, зброя, кольори та використання тіней і контрасту дозволяє створити образ, спроможний передати внутрішній стан персонажу та розповісти про зовнішні події і навколишнє середовище, що безпосередньо впливає на характер та вигляд героя.

РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ КАРТКОВОЇ ГРИ "UNO: МЕЕКХАНСЬКА ІМПЕРІЯ"

3.1 Підготовчий етап

Процес роботи було розпочато з визначення персонажів для процесу розробки концепту на основі їх опису в книзі. Наступним етапом стало детальне дослідження тексту та збору інформації про героїв.

Для створення візуального концепту та ілюстрації було обрано сім персонажів із зазначених чотирьох томів «Північ-Південь», «Схід-Захід», «Небо зі сталі» та «Пам'ять усіх слів»:

Носах – маленький хлопчик якого торкнулася Ейфра що є пані доля. Так говорили Весирці про людей, які народилися з дивацтвами або відхиленнями. Плоске обличчя, маленький підборіддя, легко косять очі. Хлопчика було вбито, але завдяки його відвазі та вірності, з віддаленими північними регіонами було складено угоду про мир, а самого хлопчика поховали як героя та солдата гірської варти.

Альтсін – молодий крадій що мешкає в нижньому портовому містечку. С плином часу в сюжеті його образ декілька разів кардинально змінюється. Тому було прийняте рішення орієнтуватися на перший образ. Простий одяг, задиристий характер та самовпевнена поведінка.

Йатех – молодий воїн із племені Іссар був одягнений у вільний одяг до землі що мав колір піску, підв'язаний поясом. Обличчя було закрито кількома широкими смужками матерії. Над його плечима виднілися рукояті двох мечів що носили назву Тальхери. Це один із перших образів так як потім персонаж кардинально змінюється, відступаючи від власної віри та відмовляється від життя, після чого відкриває обличчя.

Кайліан – дівчина одягнена на чоловічий манер: вовняні штани, льняна сорочка, на неї накинута кольчуга з короткими рукавами, чоботи до колін,

широкий пояс відтягувала шабля, а за спиною колчан, так як героїня часто бореться верхи на коні. У неї русяве волосся та зелені очі. Також вона має здібності бачити духів померлих, говорити з ними та іноді поєднуватись. Таким її постійним потойбічним другом став пес Бердеф що помер із-за бандитів разом із її сім'єю.

Боракхед – могутній шаман із племені Ахерів. Бритий наголо, носив тільки пов'язку на бедрах та мав темну шкіру що з голови до ніг була прикрашена татуюваннями та шрамами. Також мав характерні для його народу червоні ніжні ікла що прикривали верхню губу.

Ласкольник – В минулому генерал, що тренував кінські загони під час війни Меекхану, завдяки чому імперія здобула перемогу, а на момент описаних подій є лідером вільного чаардану. Одягнений в кавалерійські штани, чоботи з телячої шкіри, темно-червоний оксамитовий кафтан, з-під якого відсвічувала білизна сорочки та кольчуга, затягнутий важким посрібленим поясом, на якому для контрасту, висів довгий прямий меч в простеньких ножнах. Також мав надзвичайні здібності що дозволяли йому говорити з конями, що мало чим відрізнялись для нього від людей.

Хел'заав – вбивця що скоріше за все мав давнє божественне походження, а потім був проклятий та підкорений чужій волі. «Фігура в білому була ніби вирізана зі шматка полотна і здавалася двовимірною. Потім вона зробила крок вперед, її лизнув світло лампадки – і раптом вона стала реальною, але від цього не перестала бути менш абсурдною». Мала білі штани, білу вільну сорочку, обличчя-немов покрита лаком маска, сиве волосся, білі долоні та штани із взуттям. В руках мала меч та довгий кинджал.

Також, вже на цьому етапі було розплановано який персонаж буде закріплений за тією чи іншою цифрою або символом:

- Носах – 0
- Альтсін – 5
- Йатех – 6

- Кайліан – 7
- Борахед – 8
- Ласкольник – зміна напрямку (карта дії).
- Хел’заав – зміна кольору (універсальна карта дії).

Розробку будь-якого проекту варто починати з формулювання концепції та ідеї.

Концепція – це ідея автора що зображена в дизайні та лежить в основі проекту представляючи ідеї і принципи, що виражають розуміння та реалізують певні задуми. Також може здійснюватися на різних рівнях: від концепції, як діяльності, що дає уявлення про особливості дизайну і формулює його загальні принципи, до концепції конкретного продукту, пов’язаного з творчою позицією в контексті діяльності, і завдань конкретної розробки. [30]

Розглядаючи композицію дизайну карток через призму досягнення цілісності з усіма складовими продукту, необхідно поділити загальний процес розробки на окремі етапи.

У роботі над дизайном є важливим підготовчий етап, без якого буде складно створювати єдиний стиль що відповідав би атмосфері твору. Це стосується, перш за все, вивчення теми та збирання потрібної інформації спираючись на літературний фольклор описаний в книгах. Пошук було розпочато зі збирання матеріалу у вигляді малюнків, начерків, фотографій тощо.

На цьому етапі були зібрані необхідні референси одягу, атрибутів та інших матеріалів згідно с описом героїв і їх характеристиками (див. рис. 3.1).

Референс – це зразок, на який художник або дизайнер може спиратися в процесі роботи над проектом. Референсами можуть слугувати фотографії, малюнки, начерки, архітектурні споруди та інші об’єкти, в яких можна підкреслити вдалі рішення, композицію, ракурс або колірне поєднання.

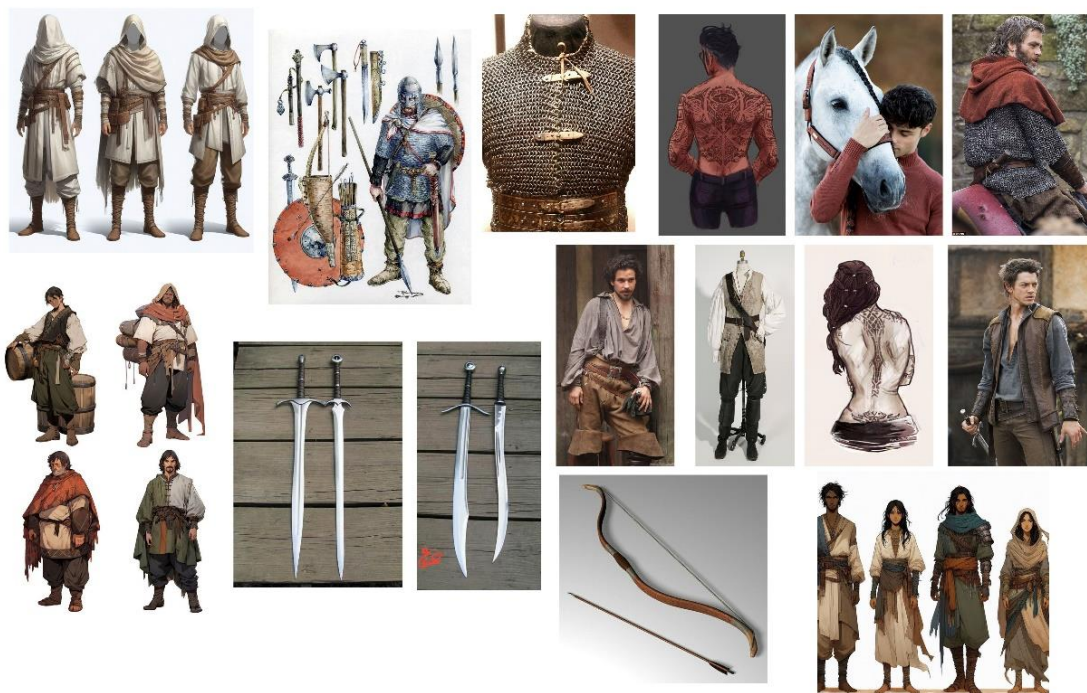


Рисунок 3.1 – Збірка референсфв.

Термін «референс» походить від англійського «reference», що означає «довідка», «посилання» або «приклад». Таким чином, референс не є готовим рішенням, яке можна видати за власне, а слугує орієнтиром для кінцевого результату та надає допоміжний матеріал для створення власного зображення чи дизайну. Збір референсів зазвичай допомагає формуванню власних ідей для проєкту, тому важливо їх перед тим як сформувати концепт.

«Відома метафора каже, що сучасні творці стоять на плечах великих попередників, тож можуть бачити далі і добиватися більшого, сміливо використовуючи їхні здобутки у своїй творчості». [31 с. 4-9]

Використання референсів виходить за рамки простого творчого натхнення. Це цінний інструмент, який може покращити результати творчих і професійних зусиль, забезпечуючи більш ефективний процес створення унікального дизайну під час проєктування.

3.2 Обґрунтування образних рішень

Перш за все розглянемо колірне рішення проекту, його формування та характеристику.

Колір є одним з найпотужніших інструментів у арсеналі дизайнера. Він викликає асоціації та емоції, впливає на загальне сприйняття настрою та формує враження. Найпопулярнішим інструментом, яким користується майже кожен творець, вважається кольорове коло Іттена (див. рис. 3.2).



Рисунок 3.2 – кольорове коло Іттена.

Кольорове коло Іттена — це графічна схема в основі якої знаходиться три основні кольори: червоний, синій та жовтий. Всі представлені відтінки формуються в результаті змішування основних кольорів.

Коло було створене швейцарським художником і теоретиком Йоганном Вольфгангом фон Іттенем, який розширив спектр відтінків додавши більше кольорів до основного кола, яке було створено Ісааком Ньютоном у 1676 році. Таким чином Іттен зміг продемонструвати результати змішування кольорів, створивши більш розширену схему. [32 с. 5-56]

Кольорове коло Іттена є одним із найзручніших інструментів для підбору кольорів у графічному дизайні, так як колір, перш за все, може залишити незабутнє враження у глядача. Людський мозок обробляє кольори

швидше, ніж будь-яку іншу візуальну інформацію, тому добре обрана кольорова схема є ключем до створення лаконічного дизайну що може привернути увагу та залишитися у людській пам'яті. [33 с. 7-43] [34]

За допомогою цього кола було обрано основні відтінки кольорів для формування фракцій в дизайні карток, на основі використання прямокутної схеми (див. рис. 3.3).



Рисунок 3.3 – Основні кольори які позначають фракції у грі.

Другорядними кольорами для контрасту та насиченості дизайну карт використовувались такі відтінки (див. рис. 3.4).

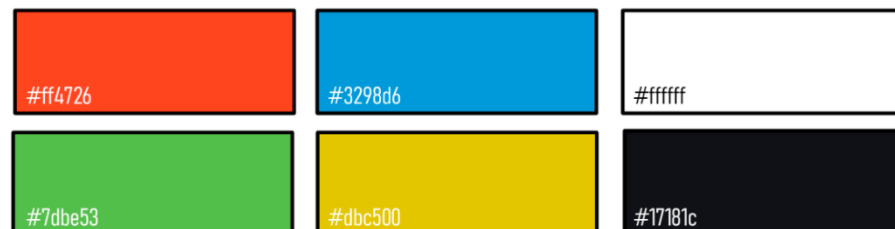


Рисунок 3.4 – Другорядні кольори.

Для створення дизайну коробки гри «Uno: Меекханська Імперія» Було обрано три кольори що підкреслюють атмосферу середньовіччя та чудово контрастують між собою (див. рис. 3.5).

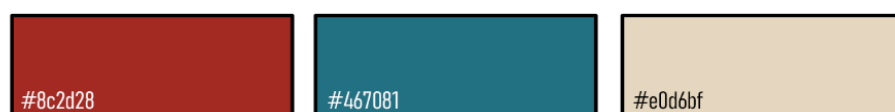


Рисунок 3.5 – Основні кольори дизайну упаковки.

У робота над проектом варто використовувати субтрактивну колірну модель СМҮК, оскільки саме вона застосовується у друкарських машинах і кольорових принтерах. У СМҮК є наявним чотири кольори – блакитний (С), пурпурний (М), жовтий (Ү) та чорний (К). Його використання забезпечує чітке та високоякісне відображення ілюстративного матеріалу та друкованої продукції. [35 с. 36-39]

Напевно вже всім відомо важливість процесу ескізування перед початком будь-якої творчої роботи, тож розглянемо цей процес більш детально.

Ескізами називають швидкий начерки, який використовують для запису візуальної ідеї або концепції художнього витвору чи окремої його частини в найхарактерніших рисах. Ескізи часто є початковим кроком під час процесу проектування, оскільки вони дозволяють швидко та легко сформулювати і досліджувати власні ідеї.

Слово «ескіз» зародилося у Франції. Саме тут стали приділяти увагу попередньому начерку, який служив орієнтиром та фіксованим задумом не тільки художника, адже такий тип малювання широко використовується представниками багатьох інших художніх професій.

Ескізи можуть бути створені з допомогою різноманітних інструментів, таких як олівець, ручка, маркер або навіть палець на екрані планшета, цей процес не потребує чогось особистого. Зазвичай ескізи не призначені для того, щоб бути витворами мистецтва, вони являють собою зручні та швидкі візуальні нотатки, які допомагають візуалізувати та зафіксувати враження або концепцію. [36]

Процес пошукового ескізування відіграє важливу роль у роботі над проектом. Ескізи дозволяють швидко досліджувати різні концепції, образи та рішення без необхідності заглиблюватися в деталі під час створення персонажів. Дає можливість експериментувати з різними варіантами позицій, кольорних рішень та композиціями.

Етап ескізування також допомагає виявляти та вирішувати потенційні проблеми дизайну перед тим як перейти до фінального відтворення концепції персонажів. Створюючи візуальне представлення ідеї, легко проаналізувати, зрозуміти її слабкі і сильні сторони та ввести необхідні корективи.

Створення начерків також служить чудовим джерелом натхнення для нових ідей. Переглядаючи та аналізуючи свої ескізи можна виявляти нові підходи та несподівані рішення що однозначно зможе додати проєкту унікальності. [37 с. 111-114]



Рисунок 3.6 – Швидкі пошукові ескізи концепту персонажів.

Процес створення власних ескізів відбувався олівцем на папері, після чого методом обробки фотографій був очищений та підготовлений до подальшої роботи над створенням персонажів для гри у цифровому форматі (див. рис. 3.6).

Після завершення роботи над графічною частиною було розпочато наступний етап роботи з текстом. Виходячи з тематики та стилю було обрано шрифтову пару для застосування у проєкті (див. рис. 3.7).

Swis721 Bk BT

Bahnschrift

Рисунок 3.7 – Шрифтове рішення проєкту.

Також для більш виразної демонстрації дизайну що відповідав би атмосфері та тематиці твору було розроблено власну шрифтову композицію що виступає як елемент дизайну(див. рис. 3.8).



Рисунок 3.8 – Власна шрифтова розробка.

«Шрифт - система умовних знаків - букв, об'єднаних в алфавіт, що дозволяє за допомогою графічного запису фіксувати в часі і просторі думки людини. Дизайнери вивчають, досліджують і розширюють межі виражальних можливостей шрифтової графіки» [38 с. 143-145].

У дизайні шрифт використовується як графічний елемент, який доповнює та покращує естетику дизайну набуваючи більш значимого сенсу для транслювання інформації. Шрифти бувають різноманітні за товщиною,

шириною та стилем, що чудово демонструє контраст, впізнаваність, виділяє ключові елементи та створює візуальну ієрархію в поєднанні графічних елементів або в використанні декількох шрифтів.

Шрифт виходить далеко за рамки простого набору символів, які використовуються для передачі усної мови. Він став невід'ємною частиною ілюстрації та дизайну, перетворюючись на потужний інструмент для створення привабливих візуальних ефектів та креативного подання інформації [39 с. 38-43].

3.3 Технічна реалізація проєкту

Для створення цифрових зображень було обрано програму Adobe Photoshop – популярний графічний редактор, що спеціалізується на роботі з растровими зображеннями та дозволяє створювати їх з нуля. У поєднанні з графічним планшетом процес роботи майже не відрізняється від традиційного малювання. Це створює комфортний перехід від традиційних технік до цифрового мистецтва, дозволяючи легко адаптуватися до нового середовища творчості.

Нарешті відкриваємо програму та створюємо порожній документ розміром 1300 × 2125 пікселів (в два рази більший розміру класичної карти Uno), дозвіл 300 dpi.

Спочатку для внутрішнього середовища карток було створено фони з пейзажами, які відповідали локаціям описаним у книзі, та асоціювалися з кольорами певних фракцій у грі.

На наступному етапі всі створені елементи було поєднано в єдину зрозумілу композицію за характерними правилами гри Uno, щоб забезпечити впізнаваність та унікальність дизайну. На кольорових фонах було розміщено власно розроблений шрифт, що описував овал словами «механічне прикордоння» та символізував різні сторони світу для кожної фракції. Поверх

тексту контрастним відтінком створювався ефект затемнення за допомогою інструмента «палець».

Наступним етапом став процес розробки концепції персонажів і малювання чистових ескізів та лайнарту. Було створено сім вказаних вище персонажів відповідно до їх опису в серії книг. Наступним кроком створені ілюстрації було додано до спеціально виділеного середовища на картках різних кольорів. Заздалегідь продумана композиція забезпечила гармонійне розміщення персонажів на полотні карти.

На етапі рендерингу було використано різноманітні фільтри та налаштування характеристик зображення (яскравість, контрастність, насиченість), для того щоб досягти бажаного візуального ефекту.

Зворотна сторона карт (сорочка) створювалась завдяки поєднанню тих же елементів що використовувались і на лицевій стороні карток але в чорно-червоному кольорі. Замість персонажа було розміщено фірмовий логотип «UNO».

Завершальним етапом проекту стало створення дизайну макету упаковки карткової гри «Uno: Меекханська імперія». Основні параметри макету мали розмір: Довжина 100мм, ширина 30,5мм, висота 150мм. Модель макету було взято на сайті [templatemaker](#) що містить самі різноманітні розгортки, макети та схеми. Упаковка має зображення логотипу «UNO» та назву «Механська Імперія», основну інформацію про вікову категорію та демонстрацію карток з колоди. Дизайн упаковки підтримує тематику та стиль гри.

Демонстраційна графіка має розмір 1м на 1.5м полотна, включає в себе стилістичне наповнення та додаткові графічні елементи що відповідають концепції проекту. На фоні зображена ілюстрація що присутня у дизайні упаковки та підсилює єдиний образ.

Презентаційна частина представлена у вигляді презентації Power Point що освітлює процес розробки, стилістичні рішення та повне графічне наповнення проекту.

ВИСНОВКИ

Дизайн відіграє важливу роль у сучасних настільних іграх, виходячи за рамки простого візуального оформлення. Він охоплює всі аспекти гри, від компонентів до правил, і впливає на загальний досвід та враження гравця.

Добре продуманий дизайн може зробити гру більш привабливою, захоплюючою та запам'ятовуванню. Завдяки креативним рішенням можна створювати певну атмосферу, передавати тематику та забезпечити плавний і захоплюючий ігровий процес.

Дизайн цього проєкту розроблявся орієнтовно на аудиторію що є шанувальниками фентезі жанру який все більше набирає популярності у сучасному світі, та для фанатів серії книг Р. Вегнера "Оповідки з Меекханського прикордоння".

В сучасному світі книги все більше набирають своєї популярності. Цілі світи поглинають читачів демонструючи їм свої історії. Не дивно що графічне зображення персонажів та краєвидів часто привертають увагу як шанувальників так і людей не знайомих з творчістю письменника. Отож ілюстрації персонажів завжди будуть актуальними.

Перш ніж розпочинати роботу над технічною частиною проєкту було необхідно опрацювати теоретичний та історичний матеріал. На наступному етапі було визначено особливості розробки концепту та готової ілюстрації персонажів у контексті графічного дизайну через процес аналізу аналогічного графічного матеріалу що відповідав обраній темі розробки. За результатами було виявлено вдалі композиційні рішення, лаконічний зміст та візуальний образ який би відповідав описаному образу та атмосфері книг, а також міг зацікавити аудиторію не знайому із роботою Роберта Вагнера.

У ході роботи над проєктом було затверджено обрану концепцію, розглянуто композиційне та колірне рішення розробки дизайну. Весь вказаний матеріал вплинув на процес проектування, допомагаючи створити довершений оригінальний образ.

В конкретному проєкті було розроблено власну концепцію та виготовлено серію гральних карток в тематиці художнього твору та відповідний дизайн упаковки для карткової гри.

Але треба розуміти що для лаконічного втілення світу тільки по наданому опису, дизайнер повинен розвиватися у багатьох сферах, аби стати професіоналом та розуміти що саме він зображує. Також важливо розуміти психологію споживача, щоб створювати дизайн, який буде не тільки привабливим для своєї цільової аудиторії, а і зможе в повній мірі передати атмосферу твору.

Матеріали класифікаційної роботи були висвітлені у збірнику наукових праць студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених «Молода наука-2024».

ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Визначення «Карткова гра». *Wikipedia*. URL:
https://uk.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%80%D1%82%D1%8F%D1%80%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0_%D0%B3%D1%80%D0%B0#cite_ref-3
2. Користь від настільних ігор: ТОП-10 можливостей покращити життя. *Desktopgames*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/koryst-vid-nastilnykh-ihor-top-10-mozhlyvostei-pokrashchyty-zhyttia.html>
3. Швалб М. Ю. Культурно-психологічний (знаково-символічний) простір гри. *Актуальні проблеми психології: Збірник наукових праць Інституту психології імені ГС Костюка*. 2018. с. 103-113.
4. Cailloi R. Sport. Chapter 2, The Classification of Games. University of Toronto Press. 1972. p. 17. URL:
<https://www.degruyter.com/document/doi/10.3138/9781442654044-007/pdf?licenseType=restricted>
5. Класифікація та види настільних ігор. *Lordofboards*. URL:
<https://lordofboards.com.ua/klassifikatsiya-i-vidy-nastolnykh-igr/>
6. McNeely S. *Ultimate Book of Card Games: The Comprehensive Guide to More Than 350 Games*. London. 2009. P. 549.
7. Трюонг Б. Типи категорій настільних ігор. *Gamecows*. URL:
<https://gamecows.com/uk/%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B8-%D0%BD%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D1%85-%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80/>
8. Карпій О. П. Ринок настільних ігор України : сучасний стан та перспективи розвитку. *Національний університет Львівська політехніка*. 2022. с. 248.
9. Визначення «Азартні ігри». *Wikipedia*. URL:
https://uk.m.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%B7%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%BD%D1%96_%D1%96%D0%B3%D1%80%D0%B8

10. Колекційна карткова гра. *Wikipedia*. URL: https://uk.m.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%86%D1%96%D0%B9%D0%BD%D0%B0_%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D0%B3%D1%80%D0%B0
11. Карткові ігри: веселощі та розвиток для всіх вікових категорій. *Prowse*. URL: <https://www.prowse.com.ua/dozvillya/kartkovi-igry/>
12. *Dungeons & Dragons. Master's Guide*. USA: Wizards of the Coast. 2021. 10-24 с.
13. Амягіна І. А., Омельченко О. М. Розвиваючі настільні ігри, їхні різновиди та використання в процесі навчання. *I Міжнародна науково-практична конференція «Advanced technologies for the implementation of new ideas»*. Брюссель, Бельгія. 2024. с. 20-24. URL: <https://isg-konf.com/uk/advanced-technologies-for-the-implementation-of-new-ideas/>
14. Настільна гра Уно. *Igradol*. URL: <https://igrodol.com.ua/uk/uno>
15. 12 способів гри в UNO. *Будиноу іграшок* URL: <https://bi.ua/ukr/posts/view/12-sposobov-igry-v-uno/>
16. Мацепа А. УНО: правила гри – як грати в UNO? *Armadio*. URL: <https://armadio.net.ua/uno-pravyla-gry-yak-graty-v-uno/>
17. Настільні ігри по відомим медіафраншизам. *Desktopgames*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/nastilni-ihry-po-vidomym-mediafranshyzam.html>
18. Гусаєва С. Як з'явилися гральні карти: історія, види, цікаві факти. *Розваги 24* URL: https://fun.24tv.ua/yak-zyavilisy-a-gralni-karti-istoriya-vidi-tsikavi-ostanni-novini_n1623207
19. Історія дизайну гральних карт у Європі XIV–XIX століть. *Violity*. URL: <https://violity.com/ua/publication/5888-storiya-dizajnu-gralnih-kart-u-vropi-xiv-xix-stolit.html>

20. Культура настільних ігор: мейнстрім сучасності. *Desktopgames*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/kultura-nastilnih-igor-meinstrim-suchasnosti.html>
21. Аналіз конкурентів. Аналіз продукту. SWOT-аналіз. *Cases media*. URL: <https://cases.media/en/article/analiz-konkurentiv-analiz-produktu-swot-analiz>
22. Види карт Уно. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BD%D0%BE_\(%D0%B3%D1%80%D0%B0\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BD%D0%BE_(%D0%B3%D1%80%D0%B0))
23. Цикл фентезійних творів «Оповідки з Меекханського прикордоння». *Wikipedia*. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%BF%D0%BE%D0%B2%D1%96%D1%81%D1%82%D0%BA%D0%B8_%D0%B7_%D0%9C%D0%B5%D0%B5%D0%BA%D1%85%D0%B0%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%B4%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D1%8F
24. Вегнер Р. Оповідки з Меекханського прикордоння. Книга 1. Південь - Півні / пер.: Легеза С. Київ: Видавництво РМ, серія Сузір'я світів, 2019. 520 с.
25. Вегнер Р. Оповідки з Меекханського прикордоння. Книга 2. Схід - Захід / пер.: Легеза С. Київ: Видавництво РМ, серія Сузір'я світів, 2020. 520 с.
26. Вегнер Р. Оповідки з Меекханського прикордоння. Книга 3. Небо зі сталі / пер.: Легеза С. Київ: Видавництво РМ, серія Сузір'я світів, 2021. 544 с.
27. Вегнер Р. Оповідки з Меекханського прикордоння. Книга 4. Пам'ять усіх слів / пер.: Легеза С. Київ: Видавництво РМ, серія Сузір'я світів, 2023. 568 с.
28. *Beginner's Guide to Fantasy Drawing*. United Kingdom: 3dtotal Publishing. 2020. P. 7-83.
29. *Creating Stylized Characters*. United Kingdom: 3dtotal Publishing. 2018. P. 20-180.

- 30.Що таке концепція дизайну? Визначення, види та поради. *Myubi.tv*. URL: <https://uk.myubi.tv/21845-what-is-a-design-concept-definition-types-and-tips>
31. Марченко О. С., Басанець О. П., Осипчук М. В. Аналіз існуючих підходів до розробки візуального стилю. *Київський національний університет технологій та дизайну. Технології та дизайн*. № 1 (38), 2021. с. 4-9. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/17355>
- 32.Іттен Й. : мистецтво кольору / пер.: С. Святенко. Київ: ArtHuss, 2022. 56 с.
- 33.Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова / пер.: М. Мельник, В. Пугач. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
- 34.Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження / пер.: М. Мельник, В. Пугач. Київ: ArtHuss, 2019. 154 с.
35. Єфімов Ю. В. Комп'ютерна графіка: adobe двома руками. Навчальний посібник. Київ: університет імені Бориса Грінченка. 2018. 36-39 с.
- 36.Визначення «Ескіз». *Wikipedia*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D1%81%D0%BA%D1%96%D0%B7_\(%D0%B6%D0%B8%D0%B2%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D1%81%D0%BA%D1%96%D0%B7_(%D0%B6%D0%B8%D0%B2%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81))
37. Безюльова Д. О., Бойко О. О. Учасні дизайн-проекти. Стадії та етапи розробки. *Професійна освіта на Луганщині: теорія та практика*. 2014. с. 111-114.
- 38.Романько С. Шрифт як один з інструментів візуальних комунікацій у графічному дизайні. *Гуманітарний Вісник Запорізької Державної Інженерної Академії*. 2019. с. 143–145.
- 39.Голіус В. А. Шрифт у графічному дизайні. *The XIV International Science Conference «Theoretical foundations in practice and science»*. Bilbao, Spain. 2021. с. 38-43.

ДОДАТКИ А

Ескізи



Рисунок А.1 – Носах.



Рисунок А.2 – Альтсін.



Рисунок А.3 – Йатех.



Рисунок А.4 – Кайліан.



Рисунок А.5 – Борахед.



Рисунок А.6 – Ласкольник.



Рисунок А.7 – Хел'заав.

ДОДАТОК Б
Серія гральних карток

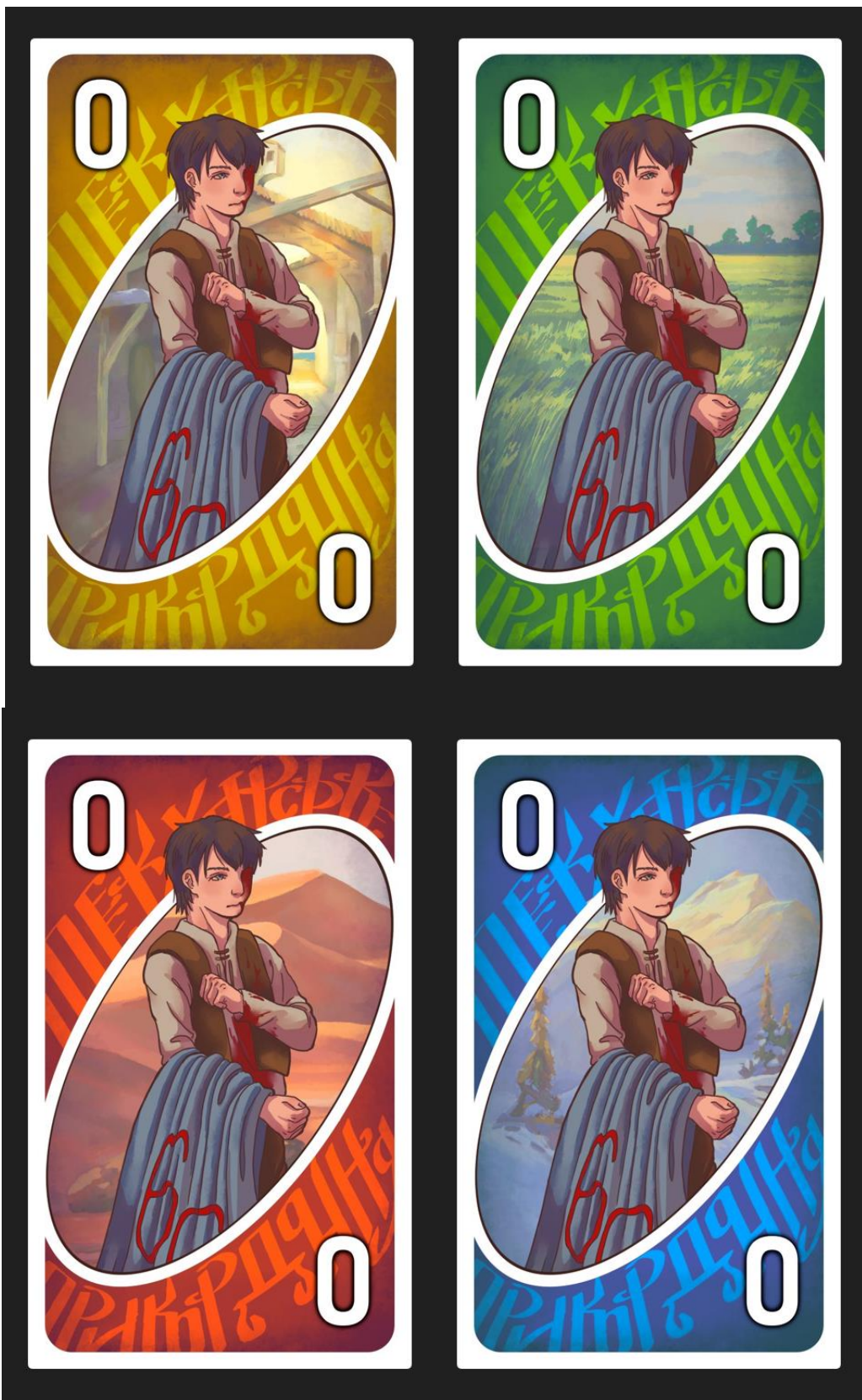


Рисунок Б.1 – Карта 0

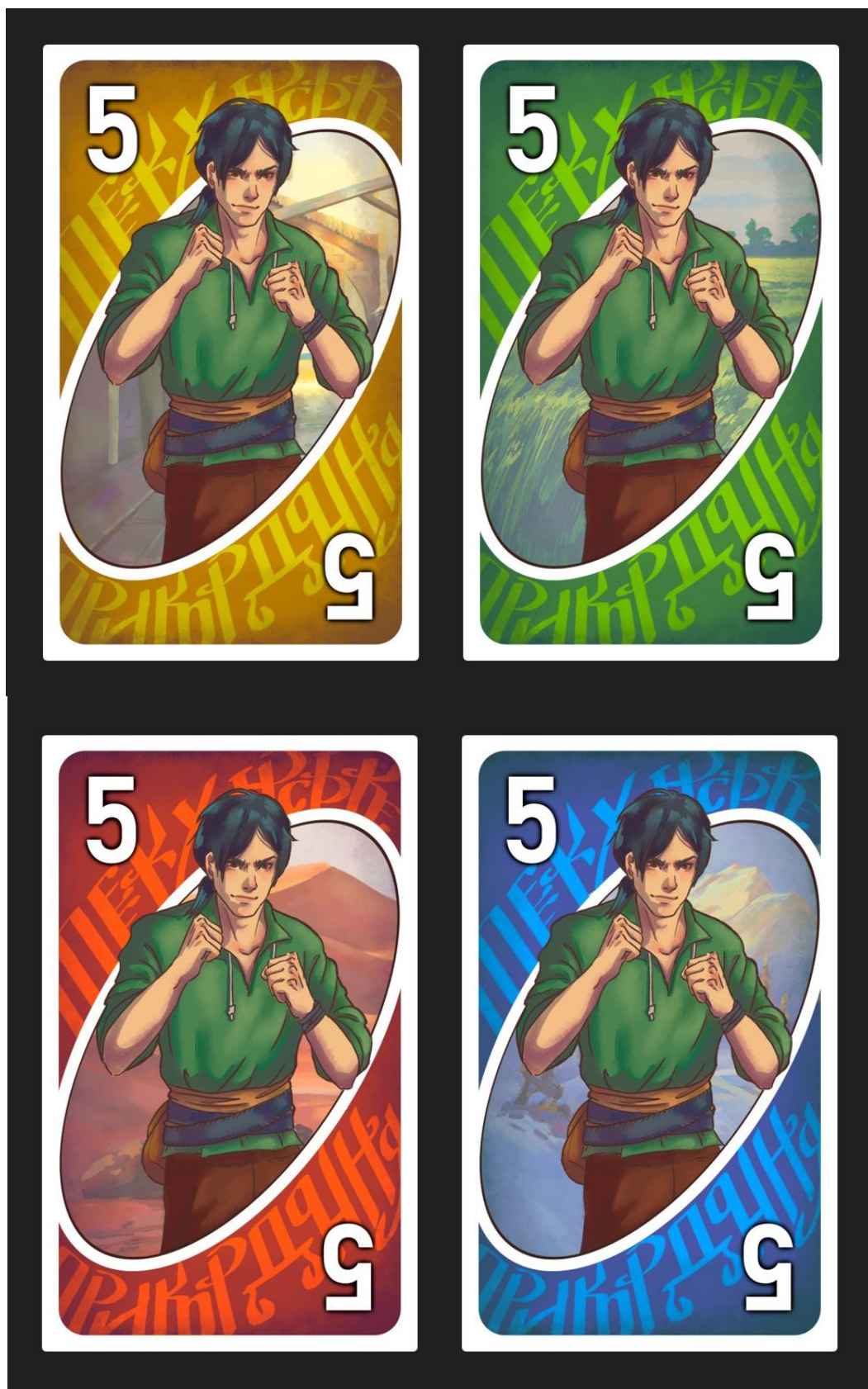


Рисунок Б.2 – Карта 5.



Рисунок Б.3 – Карта 6.



Рисунок Б.4 – Карта 7.



Рисунок Б.5 – Карта 8.

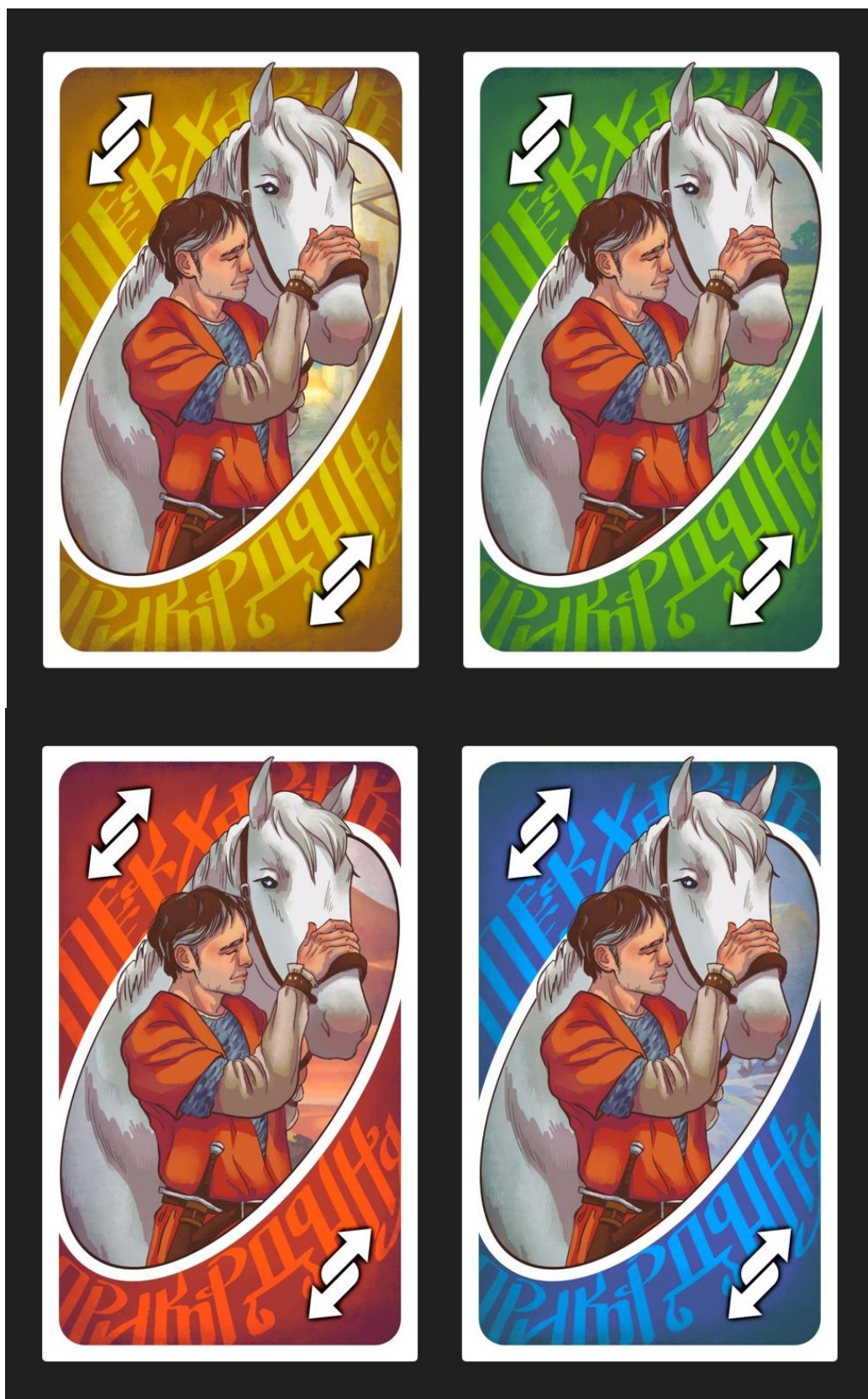


Рисунок Б.6 – Карта зміни напрямку.



Рисунок Б.7 – Карта зміни кольору.



Рисунок Б.8 – Зворотня сторона карти. Сорочка.

ДОДАТОК В

Макет упаковки



Рисунок В.1 – Дизайн макету упаковки.