

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**


КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра


на тему: **«РОЗРОБКА ГРАФІЧНОЇ КОНЦЕПЦІЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ
«E-MOTION»**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0227-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний
дизайн» А. І. Руденко

Керівник: доцент кафедри дизайну

 Л.М. Коваль

Рецензент: доцент кафедри дизайну, к.пед.н.

 Г. В. Брянцева

Запоріжжя

2021

АНОТАЦІЯ

Руденко А. І. Розробка графічної концепції настільної гри «E-motion»: кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник Л. М. Коваль Запоріжжя : ЗНУ, 2021. 53 с.

UA : Робота викладена на 53 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 34 джерел. Об'єкт дослідження: дизайн як інструмент рекламного менеджмента та візуальною складаючої. Предмет дослідження: графічна концепція настільної гри «E-motion». Мета дослідження: вплив на сприйняття людиною настільної гри. В ході роботи проаналізовано історію походження настільних ігор; класифіковані види ігор; виконаний аналіз аналогів; розроблені ескізи дизайну логотипу і самої настільної гри, розглянуто технології ілюстрування; проведено підбір шрифтів, колірної гами; обрано необхідне обладнання, інструменти та матеріали. В ході роботи було розроблено оригінал-макет настільної гри «E-motion», підготовлений до друку за всіма вимогами та відправлений на друк.

Ключові слова: настільна гра, гравець, концепція, дизайн, карти, друковане видання, споживач, додрукарська підготовка.

EN : The work is presented on 53 pages of printed text. The list of links includes 34 sources. Object of research: design as a tool of advertising management and visual component. Subject of research: the impact on human perception of board games. the history of the origin of board games is analyzed; classified types of games; performed analysis of analogues; developed sketches of the logo design and the board game itself, illustration technologies were considered; selected fonts, colors; the necessary equipment, tools and materials are selected. In the course of the work, an original layout of the board game "E-motion" was developed, prepared for printing according to all requirements and sent for printing.

Key words: board game, player, concept, design, cards, print edition, consumer, prepress.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ	9
1.1 Історія настільних ігор.....	9
1.2 Особливості дизайну настільних ігор	16
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ОРИГІНАЛ-МАКЕТУ ДРУКОВАННОГО ВИДАННЯ.....	24
2.1 Аналіз ринку споживачів, гравців у настільні ігри.....	24
2.2 Пошук ідей та аналогів для відтворення настільної гри.	25
2.3 Концепція та ідея дизайну запроєктованої настільної гри.....	31
2.4 Необхідні заходи додрукарської підготовки	37
2.5 Вибір програмного забезпечення	41
2.6 Реалізація обраного дизайну настільної гри	45
ВИСНОВКИ.....	49
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	51

ВСТУП

Актуальність дослідження. Актуальність даної теми пов'язана з тим, що дизайн настільної гри відіграє важливу роль для гравців. Випуск різновидних настільних ігор зростає з кожним роком, і для того, щоб така гра змогла вижити при нових ринкових відносинах, вона повинна не тільки бути цікавою, а й залучати пограти своїм зовнішнім виглядом. Тому необхідно звертати пильну увагу на дизайн оформлення настільної гри.

Мета роботи – вплинути на сприйняття людиною настільної гри, зробивши її дизайн більш сучасним і відповідним потребам гравців. Існує ряд причин, за якими гравці не обирають конкретну настільну гру. Це може бути застарілий імідж, націленість на стару цільову аудиторію, конкурентна боротьба, невпізнаваність видання. Дизайн повинен представити імідж гри для того, щоб одразу зацікавити нових гравців. Рівень впливу буде безпосередньо пов'язаний з актуальністю та сучасністю дизайну, і особлива увага повинна бути приділена цільовій аудиторії при створенні стратегії концепту.

Ключова ідея дизайну – доступно і цілостно донести інформацію до гравців, організувати дизайн так, щоб у результаті інформація представляла собою грамотно організований блок слів, ілюстрації та ін., а також сучасні можливості верстки. При позиціонуванні сучасних підходів до оформлення настільних ігор дизайн повинен мати три основні характеристики: ефективно передавати інформацію, збільшувати комерційні можливості видання, бути естетичним. Тому важливо не тільки знаходити максимально вдалий зміст презентацій інформації, а також встановлювати між графікою та текстом поняття зв'язку для цільової аудиторії.

Об'єктом дослідження є дизайн як інструмент рекламного менеджмента та візуальною складаючої.

Предметом дослідження є графічна концепція настільної гри «E-motion».

Оформлення зовнішності настільної гри — головна складова візуального образу видання, в якому відображаються основна концепції і головна тема гри,

які посилюють ефект запам'ятовування матеріалу, так як дизайн гри повинен підкреслити важливість окремих даних. Ефектний дизайн настільної гри підвищує естетичний вигляд видання та запам'ятовуванність, притягує до себе гравця і здатний зробити з видання відмінний рекламний майданчик, що приносить видавцеві і рекламодавцю чималий прибуток.

В процесі створення настільної гри були проведені такі заходи, як вибір теми та стилю даного видання, вибір апаратного забезпечення та обладнання для проведення технологічних операцій, вибір програмного забезпечення.

Під час розробки настільної використовувалися такі програми, як Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC, CorelDraw x8, Microsoft Word (для складання пояснювальної записки), матеріал взятий з літературних джерел і з Інтернет.

Настільна гра - це гра, заснована на маніпуляції відносно невеликим набором предметів, які можуть цілком розміститися на столі або в руках гравців. У число настільних ігор входять ігри зі спеціальним полем, карткові ігри, кістки, солдатики та інші. Ігри даної категорії, на відміну від спортивних і відеоігор, не вимагають активного переміщення гравців, наявності додаткового технічно складного інвентарю або спеціальних споруд, ігрових майданчиків, полів.[1]

Концепція настільної гри створюється на основі багатьох вихідних матеріалів: це тематичні статті та тексти, дослідження та опитування, графічні елементи, такі як фото, ілюстрації, малюнки. Також дизайн повинен притягувати увагу читачів, адже правильно виконаний дизайн допомагає видавцеві не тільки правильно вирішувати маркетингові завдання, а й бути носієм культури.

Завдання:

1. Пошук і створення сучасної актуальної концепції настільної гри, методом порівняння вже існуючих аналогів;
2. Створення персонажів, вибір напряму та створення правил гри.

3. Пошук колірної рішення, який поліпшує сприйняття підібраної інформації для гравця;
4. Проведення пошуку зображень, обробка, колірні корекції.
5. Створення та обробка ілюстрацій в програмах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.
6. Виготовлення оригінального логотипу для створення бренду настільної гри.
7. Верстка карток в програмі Adobe Photoshop.

У теоретичній частині нашої дипломної роботи необхідно з'ясувати:

1. Історію створення настільних ігор.
2. Особливості дизайну настільних ігор.
3. Порівняльна характеристика програм для створення і верстки настільної гри.
4. Аналіз існуючих аналогів настільних ігор.

РОЗДІЛ 1

ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ

БАГАТОСТОРИНКОВОГО НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

1.1 Історія настільних ігор.

Багато філософів і психологів різних часів міркували про роль гри в житті людини. Більшість з них прийшли до єдиної думки, що людське життя являє собою єдиний процес гри і акторської майстерності. [1]

Настільні ігри виникли кілька тисячоліть тому. Яка вона, перша гра, вчені до цих пір висувають припущення і гіпотези, але фактичних доказів їх походження в світі не існує. Ходять чутки, що вперше гри з'явилися раніше столів. Однак доказів будь-яких немає. Вченим вдалося відновити тільки хронологію походження настільних ігор.[2]

Деякі люди і не здогадуються, що настільні ігри з'явилися в доісторичні часи ще до появи писемності. Так що ж було першою настільною грою?.. Кістки! Невід'ємна частина більшості сучасних настільних ігор була основою найдавніших ігор людства.

Набір з 49 вирізаних і пофарбованих каменів було знайдено під час розкопок 5000-річного кургану Башур Хаюк на південному сході Туреччини. Вони є найдавнішими ігровими компонентами, знайденими археологами. Схожі екземпляри були знайдені в Сирії і Іраку і можуть вказувати на те, що настільні ігри пішли з «Родючого півмісяця». Півмісяць включає регіони навколо Нілу, Тигру і Євфрату на Середньому Сході. У тому ж регіоні були винайдені випивка, папірус, м'ятні льодяники та календарі, також корисні в організації вашої ігрової вечірки. [2]

Інші ранні приклади ігрових кубиків являють собою плоскі палички, одна сторона яких була пофарбована. Ці палички підкидалися все разом, і кількість паличок, що впали пофарбованою стороною вгору, визначало результат кидка.

Месопотамські кубики були зроблені з різних матеріалів, включаючи кістки фаланг пальців, дерево, пофарбовані камені і черепаший панцир. [3]

Кубики з часом стали робити з широкого спектру матеріалів, таких, як мідь, латунь, скло, слонова кістка і мармур. Кубики із Стародавнього Риму дуже схожі на шестигранні кубики, які ми кидаємо донині. Були також кубики з обрізаними кутами, що дають додаткові можливості при кидку. Вони дуже схожі на багатогранні кубики, які використовуються в Dungeons & Dragons і інших рольових іграх.

Як називається настільна гра, що з'явилася вперше за часів до нашої ери, про це знає не кожен гравець. Найдавніша настільна гра, яка 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. Гра була знайдена в похованнях додинастическої ери і ери Першої Династії. Сенет можна було побачити на фресках давньоєгипетських гробниць. На час Нового Царства в Єгипті (1550-1077 рр. До н.е.) гра стала чимось на зразок талісмана для подорожі в світ мертвих. Стародавні єгиптяни мали сильну віру в концепцію долі. Вважалося, що яскраво виражений фактор удачі в Сенет був тісно пов'язаний з цією концепцією. Існувало повір'я, що успішні гравці отримували захист верховних богів єгипетського пантеону: Ра, Тота і іноді Осіріса. Поля для Сенета часто поміщалися в могили разом з іншими корисними об'єктами, в допомогу для небезпечної подорожі через загробний світ. Про гру навіть говориться в главі XVII «Книги мертвих». Але з приводу самого ігрового процесу думки різняться. Поле для Сенета розділене на 30 квадратів, розташованих у три ряди по десять штук. Також є два набори пішаків (близько п'яти на гравця, в деяких інших варіаціях більше або менше). Історики робили припущення про правила гри, які були запозичені різними компаніями для випусків сучасних наборів Сенета.[4]

Трохи пізніше три тисячі років до нашої ери з'явилися гральні кістки і нарди, правила яких трохи відрізнялися від сучасної гри. Зі зростаючою

популярністю серед знаті настільні ігри швидко перейняв і робітничий клас. І незабаром після цього їх почали пов'язувати з релігійними віруваннями. Такою грою є Мехен. Поряд з тим, що повні правила гри ніколи не були знайдені, ми точно можемо сказати, що гра зображує божество Мехен. Культ Сонця представляв бога Мехена як величезного змія, спіраллю огортає Бога Сонця Ра (саме поле гри зображує цей момент). Для Мехена також не було знайдено правил, але існує аналогічна арабська «Гра в гієну», що має кілька схожих характеристик. Тому правила для Ігри в гієну були адаптовані для гри в Мехен. Кожен гравець починає з шістьма кульками і одним левом. Вже згадані паличні кубики визначають дальність кроку гравця. Гравці починають на хвості на зовнішньому краї поля і рухаються до голови змії в центрі. Гравці змагаються в тому, чиї кульки першими досягнуть центру поля. Але коли кулька досягає центру, рух триває в зворотну сторону, до хвоста. Після цього в гру входять фігури левів. Ця хижа фігурка використовувалася для того, щоб захоплювати (з'їдати) кульки опонента.[4]

Прийнято думати, що людство найдовше грає в нарди, але насправді Королівська гра Ур набагато старше. Передбачалося, що цю гру замінили нарди ще 2000 років тому. Проте, ігровий ентузіаст Ірвінг Фінкель виявив правила гри, вирізані на старовинній кам'яній скрижалі, а потім побачив фотографію ідентичною гри з сучасної Індії. Після цього Фінкель зустрів колишнього шкільного вчителя, який грав в ту ж гру, будучи дитиною. Це зробило Королівську гру Ур грою, в яку грали довше, ніж в будь-яку ще у світовій історії.

Гра була знайдена недалеко від Королівської Гробниці Ур в Іраку, від чого і бере своє ім'я. Також було знайдено комплект гри в гробниці Тутанхамона. У Королівській грі Ур у кожного гравця був набір з семи фішок чорного або білого кольору, а також по три чотиригранних кубика.[4]

У Римській Імперії була популярна гра під назвою *Ludus duodecim scriptorum*. Назва приблизно перекладається як «гра дванадцяти ліній», швидше за все, посилаючись до трьох рядів з 12 зарубок, знайденим на уцілілих полях

для гри. Передбачається, що гра Табула - спадкоємиця цієї гри, і обидві вони дуже схожі на сучасні нарди. Найстарша гра з правилами, ідентичними нарди, мала поле з тими ж двадцятьма чотирма пунктами, по 12 на кожній стороні. Як і в сучасному варіанті, у гравців було по 15 шашок і використовувалися шестигранні кубики. Умови перемоги полягали в тому, щоб перевести в будинок і зняти з дошки всі шашки гравця. Єдина відмінність в тому, що використовувалися три кубика замість двох, а шашки починали рух за дошкою. На полі вони переходили так само, як шашки переходять через бар в нинішньому варіанті гри. [5]

Ще трохи пізніше дві тисячі років тому європейський народ придумав таку настільну гру, як Го. Варто відзначити, що дана гра збереглася і по сьогоднішній день і дуже популярна в багатьох країнах. Різниця між виданнями полягає в правилах гри і дизайні. Скільки коштували настільні ігри в стародавні часи - про це історія замовчує. [2]

Ludus latrunculorum - давньоримська стратегічна гра для двох гравців. Згадування про неї зустрічаються ще з часів Гомера, і вона схожа на шахи. Певні джерела інформації дозволяють припустити, що це військово-тактична гра. Вважається, що безперервні війни в XII в. до н.е. вплинули і на тематику ігор. Гра складається з безлічі компонентів і поля, схожого на поле шахів. Поле називалося «містом», а фігури «собаками». Фігури мали два кольори, і мистецтво гри полягала в тому, щоб захоплювати фішку противника між двома своїми. Є теорія про те, що Ludus latrunculorum мала вплив на історичний розвиток шахів, зокрема на рух пішаків. Коли шахи прийшли до Німеччини, терміни «шахи» і «шах» (що прийшли з перської мови) з'явилися в німецькій мові як «Schach». Але слово «Schach» вже було німецьким словом, що означає «пограбування». Тому середньовічне латинське назва Ludus latrunculorum стали часто використовувати для позначення шахів.

У стародавній культурі в настільні ігри найчастіше грали дорослі, і, глибоко пустив коріння в культуру, вони були перейняті дітьми. Однією з перших (технічно не настільних) ігор, що призначалася переважно для дітей,

були класики. Так-так, вона набагато старше, ніж можна подумати. Перші згадки про класиків йдуть до римських дітям в п'ятисот роки до н.е. По всьому світу зустрічаються різні правила гри, але основний принцип залишається тим же. Перший гравець кидає якийсь предмет для позначки (камінчик, монету або мішечок з бобами) в перший квадрат. Позначка повинна впасти точно в межі квадрата, що не торкаючись до ліній і не вилітаючи за межі. Потім гравець стрибає через всі квадрати, пропускаючи той, на якому лежить мітка. Вперше згадка гри в англійських країнах зустрічається в пізньому XVII ст., Зазвичай під назвами *scotch-hop* або *scotch-hopper*. В Оксфордському словнику англійської мови про етимологію назви гри написано, що воно є формуванням слів «hop» (стрибок) і «scotch» (надріз), що позначає «вирізану лінію або насічку». [6]

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 всі народи світу без винятку. У восьмому столітті в Європі та Азії люди вперше дізналися про доміно. Особливо в гру музичного типу полюбив грати італійський народ. [2]

У 1870 році з'явилася цікава і захоплююча гра в карти, а трохи пізніше азартна гра з використанням гральних кісток. Як називалася настільна гра з використанням гральних кісток, що з'явилася вперше 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 відома досі під назвою Реверси. Сьогодні в неї, як і раніше, люблять грати всі народи світу.[2]

У 1934 році Чарльз Дерроу розробив захоплюючу настільну гру під назвою Монополія. У роки Великої депресії безробітний установник опалювального обладнання Чарльз Дерроу здійснив справжній подвиг. І нехай злі язички кажуть, що Дерроу сплагіатив чужу гру «Землевласники», саме «Монополія» надала потужний поштовх розвитку настільних ігор. Компанія «Паркер Бразерс» спочатку відмовила автору, але через пару років, після того

як Дерроу самостійно виготовив і продав п'ять тисяч і коробок «Монополії» в універмазі Філадельфії, передумала і купила права. У 1936 році «Монополія» стала найбільш продаваною грою в США. Так почалася нова ера. Гра провела межу, що розділяє сучасні і стародавні настільні ігри.[3]

1943 рік. «Суперфермер». В окупованій німцями Варшаві професор математики Кароль Борсук створює гру «Тваринна ферма» - просту сімейку для дітей і дорослих. Кидайте кубики, розмножують тварин, обмінюйте їх і захищайте ферму від хижаків!

1948 рік. «Scrabble» (також відома як «Ерудит»). Гра про складання слів з фішок з буквами.

1949 рік. «Cluedo» (або «Clue»). Детективна компанійська гра, яка пропонує учасникам знайти вбивцю, місце і знаряддя злочину. З тих пір економічна стратегічна гра полюбилася практично у всіх країнах. З року в рік вона змінюється і випускається в різних варіаціях, що не менш цікаві і захоплюючі.[3]

1971 рік. «UNO». Популярна паті-гра, в якій учасники намагаються позбутися своїх карт.

1974 рік. «Dungeons & Dragons». Знаменита гра, з якої почалися настільні рольові ігри.

1977 рік. «Cosmic Encounter». Паті-гра на хитрість і дипломатію, присвячена протистоянню інопланетних рас.

1979 рік. «Dune». Мегаепічна стратегія за мотивами однойменного роману Френка Герберта з механікою контролю територій та дипломатією. Гра не перевидавалася рівно сорок років. Залишивши надії, фанати робили і грали в PnP версії, але ось в 2019 році компанія «Gale Force Nine» зважилася випустити нову версію цієї культової гри.

1980 рік. «Civilization». Одна з кращих ігор про будівництво цивілізацій. Реалізоване в грі дерево технологій було справжнім проривом для свого часу, і пізніше було використано в багатьох інших настільних і комп'ютерних іграх.

1981 рік. «Шерлок Холмс, детектив-консультант. Вбивства на Темзі та інші розслідування». Перший і, напевно, кращий донині текстовий детектив. Являє собою інтерактивну книгу, текстовий пазл, який читачі-гравці намагаються правильно скласти, черпаючи інформацію з параграфів книги і газетних заміток. Нове переоформлений видання від «Space Cowboys» вийшло в 2017 році, отримавши найкращі оцінки та відгуки. У 2018 року гра була локалізована видавництвом «Crowd Games».

1981 рік. «Axis & Allies». Військова стратегія в сеттинзі Другої світової війни. Гра витримала величезну кількість перевидань і тематичних випусків. Популярна до цих пір.

1986 рік. «Мафія». У 1986 році студент факультету психології МГУ розробив компанійську гру салонного типу. Це стало подією світового масштабу. «Мафія» - вікова гра, яка дала початок жанру мафієподібних ігор.

1987 рік. «Arkham Horror». Чи не підозрювали, що ваш улюблений кооп настільки древній? Перше видання дуже мало схоже на відоме нам друге видання «Жаху Аркхем» 2005 року, не кажучи вже про третє виданні 2018 року. Так вже вийшло, що різні видання «Жаху Аркхем» - це взагалі різні ігри.

1987 рік. «Warhammer 40,000». У 1987 році був розроблений популярний варгейм зі слайдами «Вархаммер 40К». Гра витримала вісім видань і обзавелася багатомільйонною армією фанатів. «Ваха» не втратила своєї актуальності й досі, більш того - вона стає краще з кожним днем, адже книга правил постійно поліпшується, не кажучи вже про якість та рівень деталізації мініатюр.

1993 рік. «We the People». Історичний варгейм про Американську революцію - боротьбу за незалежність британських колоній в Північній Америці. У цій грі вперше реалізована механіка, яка задала тренд для сучасних варгеймов (напр. «Сутінкова боротьба»), а саме розіграш карт двома способами - як подія або як окуляри операцій.

1993 рік. «Magic: The Gathering». Найзнаменитіша колекційна карткова гра, чия популярність зростає з кожним днем.

1995 рік. «Колонізатори». Революційна економічна стратегія, яка вважається класикою європейської школи геймдизайну.

1997 рік. «Twilight Imperium» («Сутінки імперії»). Перша редакція епічної фантастичною стратегії.

2000 рік. «Каркассон». Стратегія з механікою виставлення робочих, з якої відбулися міпли. [7]

Скільки коштують настільні ігри сьогодні - не секрет і до того ж вони всім доступні, але на початку двадцятих років настільну гру могли дозволити собі тільки заможні городяни. В двадцятому столітті з'явилася велика кількість різних настільних ігор, що зберегли свою актуальність по сьогоднішній день. Найбільш популярними з них вважаються Цитаделі, Колонізатори, Відкривачі, Каркассон, Балда, Скреббл і багато інших.

У зв'язку з великим попитом настільних ігор на світовому ігровому ринку стало з'являтися все більше пропозицій від різних виробників. У порівнянні з минулими часами вибір неймовірно великий. На ринку можна зустріти як нові настільні ігри, так і старі, але при цьому удосконалені, оновлені і доповнені видання. [8]

1.2 Особливості дизайну настільних ігор.

Ігровий дизайн - це мистецтво застосовувати дизайн та естетику для створення гри для розваги або для навчальних, фізичних вправ чи експериментальних цілей. Дедалі частіше елементи та принципи ігрового дизайну застосовуються і до інших взаємодій, у формі гейміфікації. Ігровий дизайнер і розробник Роберт Зубек визначає ігровий дизайн, розбиваючи його за його елементами, які, на його думку, є наступними:

- механіка та системи, які є правилами та об'єктами гри;
- ігровий процес, що представляє собою взаємодію між гравцем та механікою та системами;

- взаємодія з гравцями - саме так почуваються користувачі, коли вони грають у гру;

В академічному плані ігровий дизайн є частиною ігрових досліджень, тоді як теорія ігор вивчає прийняття стратегічних рішень (насамперед у неігрових ситуаціях). Ігри історично надихали основні дослідження у галузі ймовірності, штучного інтелекту, економіки та теорії оптимізації. Застосування ігрового дизайну до себе є актуальною темою досліджень у метадизайні. Досягнення технологій забезпечили нові засоби масової інформації для ігор протягом історії.

Друкарський верстат дозволив робити пачки гральних карт, адаптовані Маджонг плитки, для масового виробництва, що призвело до створення нових карткових ігор. Точні топографічні карти, виготовлені як літографії та надані безкоштовно пруським офіцерам, допомогли популяризувати військові ігри. Дешева палітурка (друковані етикетки, обгорнуті навколо картону) призвела до масових серійних настільних ігор зі спеціальними дошками. Недороге (порожнисте) лиття фігурних свинців сприяло розвитку мініатюрних бойових ігор. Дешеві власні кістки призвели до покеру. Летючі диски призвели до дискового гольфу та Ultimate. Персональні комп'ютери сприяли популярності комп'ютерних ігор, що призвело до широкої доступності консолей для відеоігор та відеоігор. Розумні телефони призвели до поширення мобільних ігор. [10]

Хоча ігри часто характеризуються своїми інструментами, вони часто визначаються своїми правилами. Хоча правила можуть змінюватися та змінюватися, достатня зміна правил зазвичай призводить до "нової" гри. Є винятки з цього правила в тому, що деякі ігри навмисно передбачають зміну своїх власних правил, але навіть в цьому випадку часто виникає незмінна мета - правий.

Правила зазвичай визначають порядок ходу, права та обов'язки гравців, цілі кожного гравця та те, як ігрові компоненти взаємодіють між собою,

вносячи зміни в стан гри. Права гравців можуть включати, коли вони можуть витратити ресурси або переміщувати жетони.[11]

ТДля більшості ігор потрібні кілька гравців. Однокористувацькі ігри унікальні щодо того, з якими викликами стикається гравець. На відміну від гри з кількома гравцями, які змагаються між собою або проти одного за досягнення цілі гри, однокористувацька гра проти елемента навколишнього середовища, проти власних навичок, проти часу або проти випадковості. Це стосується і спільних ігор, в яких кілька гравців мають спільну мету і разом виграють або програють.

Багато ігор, що описуються як "одиночна" або "кооперативна", можна альтернативно описати як головоломки або розваги, оскільки вони не включають стратегічну поведінку (як це визначено в теорії ігор), в якій очікувана реакція суперника на можливий хід стає фактором вибору, який крок зробити.

Ігри проти суперників, що імітуються за допомогою штучного інтелекту, відрізняються від інших одиночних ігор тим, що використовувані алгоритми зазвичай включають стратегічну поведінку. [12]

Історії, розказані в іграх, можуть зосереджуватися на оповідальних елементах, які можна передавати за допомогою механіки та вибору гравця. Наративні сюжети в іграх, як правило, мають чітко визначену та спрощену структуру. Механічний вибір дизайнера (-ів) часто різко впливає на елементи розповіді в грі. Однак через відсутність уніфікованого та стандартизованого викладання та розуміння елементів розповіді в іграх окремі інтерпретації, методи та термінологія різко відрізняються. Через це більшість елементів розповіді в іграх створюються несвідомо та інтуїтивно. Однак, як загальне правило, ігрові розповіді збільшуються у складності та масштабі, оскільки вибір гравця або механіка гри збільшуються в складності та масштабі. Одним із прикладів цього є усунення здатності гравців безпосередньо впливати на сюжет протягом обмеженого часу. Ця відсутність вибору гравця вимагає збільшення

механічної складності і може бути використана як метафора, щоб символізувати депресію, яку відчуває персонаж розповіді.

Ігровий дизайн є частиною розвитку гри від її концепції до остаточної форми. Як правило, процес розробки - це ітераційний процес, що повторюється на етапах тестування та перегляду. Під час перегляду може знадобитися додатковий дизайн або реконструкція. [14]

Ігровий дизайнер (або винахідник) - це людина, яка вигадує концепцію гри, її центральні механізми та правила. Часто дизайнер ігор також вигадує її назву та, якщо гра не абстрактна, її тему. Іноді ці заходи виконуються видавцем гри, а не дизайнером, або можуть бути продиктовані ліцензованою власністю (наприклад, при розробці гри за мотивами фільму).

Розробник ігор - це людина, яка докладає деталі дизайну гри, контролює її тестування та переглядає гру у відповідь на відгуки гравців. Часто ігровий дизайнер також є його розробником, хоча деякі видавці широко розробляють ігри на свою цільову аудиторію після ліцензування гри від дизайнера. Для більших ігор, таких як колекційні карткові ігри та більшість відеоігор, використовується команда, а ролі дизайнера та розробника зазвичай розподіляються між кількома людьми. [13]

Ігровий художник - це художник, який створює мистецтво для одного або декількох видів ігор. Багато графічних елементів ігор створюються дизайнером під час виготовлення прототипу гри, переглядається розробником на основі тестування, а потім додатково доопрацьовується художником та поєднується із ілюстрацією, коли гра готується до публікації чи випуску. Що стосується відеоігор, художники ігор відповідають за всі аспекти розвитку ігор, що вимагають візуального мистецтва. Ігрові виконавці часто мають життєво важливе значення для рольових ігор, колекційних карткових ігор та відеоігор.

Концепція гри - це ідея гри, яка коротко описує її основні ігрові механізми, кого представляють гравці та як вони виграють чи програють. Ігрова концепція може бути "представлена" видавцю ігор подібним чином, як ідеї фільмів викладаються потенційним кінопродюсерам. Крім того, видавці ігор,

які мають ігрову ліцензію на інтелектуальну власність в інших засобах масової інформації, можуть вимагати ігрові концепції у кількох дизайнерів, перш ніж вибрати одну для розробки гри, зазвичай платячи дизайнеру заздалегідь за майбутні гонорари.

Під час проектування ідея гри розкривається. Механізми визначаються з точки зору компонентів (дошки, картки, екранні елементи тощо) та правил. Визначається послідовність гри та можливі дії гравця, а також те, як гра починається, закінчується, і яка умова її перемоги. У відеоіграх можна створювати розкадровки та макети екрану. [15]

Прототип гри - це чорнова версія гри, яка використовується для тестування. Як правило, створення прототипу знаменує собою перехід від дизайну гри до розробки і тестування гри. Незважаючи на те, що прототипи щодо взаємодії людина-комп'ютер та дизайн взаємодії вивчаються, використання прототипів у дизайні ігор залишається відносно невивченим. Відомо, що ігровий дизайн має очевидні переваги від прототипування, наприклад, вивчення нових можливостей і технологій ігрового дизайну, область ігрового дизайну має інші характеристики, ніж інші типи програмних галузей, що розглядають прототипування в ігровому дизайні в іншій категорії і потребують нової перспективи.

Тестування ігор є важливою частиною розвитку гри. Під час тестування гравці грають у гру та надають відгук про її ігровий процес, зручність використання її компонентів або елементів екрану, чіткість цілей та правил, простоту навчання та задоволення розробнику гри. Потім розробник переглядає дизайн, його компоненти, презентацію та правила перед повторним тестуванням. Пізніше можуть проводитись тестування з фокус-групами для перевірки реакції споживачів перед публікацією. Під час тестування можуть бути виявлені різні проблеми балансу, що вимагають змін в дизайні гри.

Дизайн настільної гри - це розробка правил та презентаційних аспектів настільної гри. Коли гравець бере участь у грі, саме підпорядкування гравця правилам створює відчуття мети на час гри. Підтримка інтересу гравців

протягом усього досвіду гри - це мета дизайну настільних ігор. Щоб досягти цього, дизайнери настільних ігор наголошують на таких аспектах, як соціальна взаємодія, стратегія та конкуренція, і націлюють гравців на різні потреби, надаючи коротке проти довгого гри та удачу проти навичок. Крім цього, дизайн настільної гри відображає культуру, в якій виробляється настільна гра. [16]

Найдавніші настільні ігри, відомі сьогодні, мають вік понад 5000 років. Вони часто мають абстрактний характер, і їх дизайн в основному зосереджений на базовому наборі простих правил. Серед тих, які грають і сьогодні, такі ігри, як го (с.400BC), манкала (с.700AD) та шахи (с.600AD), пройшли безліч презентаційних змін та / або правил. Наприклад, у випадку з шахами нові варіанти розробляються постійно, щоб зосередитись на певних аспектах гри або просто заради варіацій.

Традиційні настільні ігри датуються XIX - початком XX століття. Якщо старовинний дизайн настільних ігор в основному був зосереджений лише на правилах, на традиційні настільні ігри часто впливали звичаї Вікторії . Академічність (наприклад, історія та географія) та моральний дидактизм були важливими особливостями дизайну традиційних ігор, а пуританські асоціації між кістками та Дияволом означали, що ранні американські дизайнери ігор уникнули їх використання в настільних іграх. Навіть традиційні ігри, в яких використовували кістки, такі як " Монополія" (заснована на "Гра поміщика" 1906 р .), Були вкорінені в освітніх зусиллях для пояснення політичних концепцій широким мас. До 1930-х і 1940-х років дизайн настільних ігор став наголошувати на розвазі над освітою, а персонажі з коміксів, радіопрограм та (у 1950-х) телевізійних шоу почали фігурувати в адаптаціях настільних ігор.[5]

Останні події в сучасному дизайні настільних ігор можна простежити до 1980-х років у Німеччині і призвели до збільшення популярності « настільних ігор у німецькому стилі » (також відомих як «Євроігри» або «дизайнерські ігри»). Основний акцент у дизайні цих настільних ігор полягає у наданні гравцям значущого вибору. Це проявляється усуненням таких елементів, як випадковість і удача, які замінюються вмінням, стратегією та конкуренцією

ресурсів, усуненням шансів для гравців безповоротно відставати на ранніх етапах гри та зменшенням кількості правил і можливі варіанти гравців для створення того, що Алан Р. Мун назвав "елегантним ігровим дизайном". Поняття елегантного ігрового дизайну було визначено Леоном Нейфахом із "Бостон Глоуб " як пов'язане з концепцією " потоку " Михайла Циксентмігалія з його книги "Потік: Психологія оптимального досвіду" 1990 року. [9]

Сучасні технологічні досягнення надали демократизуючий вплив на виробництво настільних ігор: такі послуги, як Kickstarter, надають дизайнерам необхідний стартовий капітал та такі інструменти, як 3D-принтери, що полегшують виробництво ігрових частин та прототипів настільних ігор. Сучасна адаптація фігурних ігор - це мініатюрні бойові ігри, такі як Warhammer 40,000.

До карткових ігор належать ігри з картками, які спеціально підходять для гри, як і в багатьох сучасних іграх, а також ті, дизайн яких обмежений типом колоди карт , таких як Таро або чотири підходящі латинські колоди. У карткові ігри можна грати для розваги, таких як Go Fish , або у азартні ігри, такі як покер.

В азіатських культурах спеціальні набори плиток можуть виконувати ту саму функцію, що і карти, як і в маджонг , гра, схожа на (і вважається далеким предком) західного карткового ігрового рамі . Вважається, що ігри західного доміно розвинулися з азіатських ігор на кахлі у 18 столітті. [17]

Magic: The Gathering була першою колекційної карткової грою (або «карткова гра») в 1993 році. Межа між картковими та настільними іграми не є чітко визначеною, оскільки багато карткових ігор, таких як пасьянс , передбачають гральні карти для формування "таблиці", просторового розташування чи дошки. У багатьох настільних іграх, у свою чергу, використовуються спеціалізовані карти для надання випадкових подій, таких як Карти шансів Монополії (гра) , або як центральний механізм, що керує грою, як у багатьох бойових іграх, керованих картками. Оскільки карти зазвичай перемішуються та розкриваються поступово під час гри, більшість карткових

ігор включають випадковість, як спочатку, так і під час гри, та приховану інформацію, таку як карти в руці гравця. Це на відміну від багатьох настільних ігор, в яких більшість поточного стану гри видно всім учасникам, навіть незважаючи на те, що гравці можуть також мати невелику кількість приватної інформації, наприклад, мозаїчні літери на стійці кожного гравця під час Scrabble.

Те, як гравці грають у свої карти, розкриваючи інформацію та взаємодіючи з попередніми п'єсами, є основним для дизайну карткових ігор. У партнерських карткових іграх, таких як Bridge, правила, що обмежують спілкування між гравцями однієї команди, стають важливою частиною дизайну гри. Ця ідея обмеженого спілкування була поширена і на спільні карткові ігри, такі як Hanabi.

Дизайн рольових ігор вимагає встановлення обстановки, персонажів та основних правил і механіки гри. Після створення рольової гри гравці часто розробляють додаткові елементи дизайну. Наприклад, у багатьох випадках створення персонажів залишається за гравцями. Аналогічно, розвиток рольової гри багато в чому визначається ігровим майстром, індивідуальний дизайн кампанії якого може бути спрямований однією з декількох теорій рольових ігор.

Немає центрального ядра для настільної теорії рольових ігор, оскільки різні люди хочуть, щоб такі різні речі були поза іграми. Можливо, найвідоміша категорія теорії RPG, теорія GNS передбачає, що люди хочуть вийти з гри однією з трьох речей - кращою, цікавішою грою, створити цікавішу історію чи кращу симуляцію - іншими словами слова кращі правила для підтримки світобудування. Її теорія відмовилася від теорії GNS, частково тому, що вона нехтує емоційними інвестиціями, а частково тому, що вона просто не працювала належним чином. Існують прийоми, які люди використовують (наприклад, басейни з кістками), щоб краще створити гру, яку вони хочуть - але, не маючи послідовної мети чи домовленості щодо того, що робить хорошу гру, загальної теорії загалом не узгоджується. [19]

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ОРИГІНАЛ-МАКЕТУ ДРУКОВАННОГО ВИДАННЯ

2.1 Аналіз ринку споживачів, гравців у настільні ігри.

Настільна гра «E-motion» - рольова гра, заснована на логіці та вдачі. Головні персонажи – це емоції, виражені в образах.

Більшість людей вважають, що будь-які ігри, в тому числі, настільні - прерогатива дітей, максимум ранніх підлітків. Деформація особистості, вкрай мала інформованість і соціальні стереотипи не дають прийняти той факт, що настільні ігри створені для дорослих людей. Хоча згідно статистиці більше 80% людей, які грають в настільні ігри – це дорослі люди віком від 25 до 34 років (мал. 1).



Мал. 1 – Діаграма статистики віку людей, що грають у настільні ігри

Згідно діаграми 82,5% гравців у настільні ігри – це люди віком 25-34 років, 13,01% гравців – це люди віком 35-44 років, 4,03% гравців – це люди 18-24 років, 0,95% гравців – це люди віком більше 45 років, і тільки 0,38% гравців віком молодше 18 років. [21]

Гравці в настільні ігри - це зрілі люди, 24-40 років (багато відійшли від бездушних комп'ютерних броділок і стрілялок), спрагли справжнього спілкування і умиротворення. Це люди люблять думати, розважливі, логічні і врівноважені. Ось який приблизний психологічний портрет можна скласти про людину, дізнавшись, що вона захоплюється настільними іграми.

Серед дорослих захоплення іграми виходить на новий рівень, і в першу чергу це визначається економічно. Ігрові майстри заробляють гроші за проведення модулів. У багатьох містах, в тому числі і в Україні, для них існують курси, існують школи майстрів. Реквізит теж обходиться недешево: наприклад, ціни на мініатюри Warhammer досягають десятків тисяч гривень. Крім того, їх колекціонують і кастомізують - навик розпису фігурок для настільної гри вимагає величезної посидючості і уважності до деталей. [23]

На основі статистики та аналізу споживачів (гравці) даного товару (настільної гри) було вирішено робити дорослу 18+ рольову гру для аудиторії 18-45 років. Для активних сучасних дорослих людей, які знаються на сучасних технологіях, трендах та йдуть у ногу з часом. В більшості своїй, які люблять фентезі та експерименти, нові речі та психологію. [22]

2.2 Пошук ідей та аналогів для відтворення настільної гри.

Нещодавно кінцевий споживач міркував про настільні ігри 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.

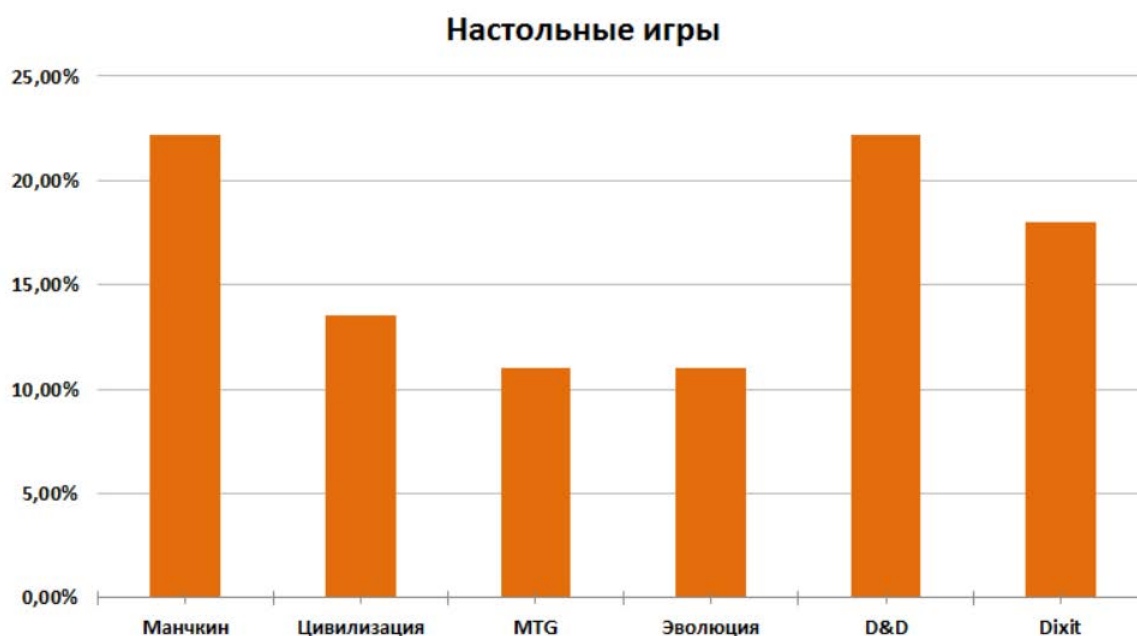
Помітне зростання і в кількості спеціалізованих магазинів, які починають з'являтися в торгово-розважальних центрах по всій країні. Все більше любителів настолок відвідують ігрові клуби, а новачки знаходять альтернативний спосіб проведення дозвілля. [23]

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 мільярдів рублів. 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 тисяч ігор, 300 з яких вважаються культовими.[24]

Якщо говорити про українські тренди в сфері настільних ігор, то можна сказати, що "нашому гравцеві" також подобаються локалізації відомих фільмів або серіалів, у тому ж числі "Зоряні війни", "Гра престолів" та інші (мал.2).



Мал. 2 – Діаграма статистики настільних ігор

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.

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 карти 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. [25]

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.

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. [27]

За головний аналог було взято дві настільні гри: «Манчкін» та «Епічна схватка бойових магів».

Манчкін (англ. Munchkin) - настільна карткова гра Стіва Джексона з малюнками Джона Ковалика, яка пародює настільні рольові ігри, зокрема, Dungeons & Dragons. У 2001 році гра була удостоєна американської премії Origins Awards в номінації «Краща карткова гра».

«Манчкін» - рольова гра за формою, пародія за змістом. При створенні гра була направлена на молодіжну аудиторію, знайому з рольовими іграми, але стала популярною серед гравців будь-якого віку. У грі може брати участь будь-яка кількість учасників більше двох (удвох також можна грати, але тільки з метою вивчення механіки гри). Оптимальним є кількість гравців від трьох до шести (більша кількість учасників також можливо, але чим більше їх кількість, тим рідше кожен з них зможе робити хід). Всі гравці починають гру з першого рівня, а потім кожен намагається всіма можливими способами підвищити головну характеристику свого персонажа - рівень; це можна робити, борючись з монстрами, застосовуючи спеціальні карти або продаючи своє спорядження (1000 Голден (місцевої валюти) прирівнюються до 1 рівню). Метою всіх гравців є отримання десятого рівня; гравець, першим отримав десятий рівень, стає переможцем. В ігровій колоді присутні карти «Отримай рівень» і «Вкради рівень», що дозволяють їх власникові відразу отримати або вкрати в іншого гравця цілий рівень. Ці карти не приносять користі для власників дев'ятого рівня, так як при їх допомозі можна отримати будь-який рівень, крім переможного (десятого). У грі присутні монстри, перемога над якими дає будь-якому манчкінів від 2 до 3 рівнів за раз, але взяти переможний рівень перемогою над монстром, також неможливо (існує виняток з цього правила - карта «Божественне втручання» і деякі інші карти, які ясно і однозначно мають на увазі отримання переможного рівня). Для гри призначені дві колоди - «двері» і «скарби» - і шестигранний кубик. Хід складається з декількох фаз: відкриття дверей в підземеллі, тобто взяття карти з відповідною колоди; потім дію за вказівками на карті; після, якщо пощастить - отримання винагороди у вигляді скарбів і далі при необхідності позбавлення від зайвих карт. Карти гравця

знаходяться в руці - в запасі - і можуть бути частково викладені на ігровий стіл, тоді вони діють в грі.

Сутичка з монстром складається в порівнянні бойової сили монстра і гравця. Гравець може підвищувати свою бойову силу за рахунок «шмоток» (спорядження), а також одноразових бонусів. Якщо гравець не може перемогти монстра, він повинен спробувати втекти (втекти), кинувши кубик. Якщо йому і це не вдається, він піддається «розпуста», описаним в карті монстра - від втрати кількох або всіх шмоток до смерті (гра є пародією на D & D, тому смерть призводить до втрати всіх карт зі збереженням рівня, раси і класу). Якщо гравець перемагає, він отримує один або два рівня (це залежить від кількості монстрів і опису їх карт), а також одне або кілька скарбів - карт з відповідною колоди. Основною особливістю є те, що під час «бою» інші гравці можуть як допомагати, так і заважати гравцеві, сражаючись з монстром. Причому, допомагати може лише хтось один, і то з корисливими цілями - наприклад, за скарби, - а заважати можуть всі інші. Чим вище рівень б'ється гравця, тим сильніше спокуса перешкодити йому піднятися ще вище, щоб запобігти його перемогу в бою і зменшити шанси на перемогу в грі. [26]

Ще однією особливістю гри є заохочення нечесної гри: небезкорислива допомогу, допомогу в бою з метою не дати напарникові підняти рівень («задружіваніє» монстра). Ігрові карти дозволяють складати хитрі комбінації. Інструкція пародіює складні правила настільних ігор і розбіжності в тлумаченні: в разі конфліктної ситуації, не описаної в правилах, суперечка вирішується гучного лайкою між гравцями з останнім словом за власником колоди (правило «Власник колоди завжди правий»). [27]

Епічна схватка бойових магів – це божевільна рольова карткова гра про битви бойових магів. Гра «Epic Spell Wars of the Battle Wizards: Duel at Mt. Skullzfyre» вийшла в світ в 2012 році. У тому ж 2012 року гра стала номінантом конкурсу «Golden Geek» в категорії «Краща паті-гра», а в 2016 році - лауреатом конкурсу «Гра року», проведеного журналом «Світ фантастики».

Кожен гравець бере на себе роль одного з магів і забирає його планшет, який потрібен для позначення решти очок життя. Починають все з 15 очками. Карти заводив, наворотів, парафій і шалений магії знаходяться в одній колоді і ретельно перемішуються. Гравці ходять по черзі, але добирають карти і збирають заклинання одночасно. Гра складається з кілька партій, а партія з різних фаз ходу. Добір карт - на самому початку ходу ми завжди добираємо в свою руку до 8 карт.

Творимо заклинання - до складу вашого заклинання може увійти від однієї до трьох карт, причому карти бувають трьох видів: Заводила, початківець заклинання і дає певну перевагу; Перипетії, що пропонує додаткову щіпку унікальності і болю, а також Прихід - завершальний смертоубійственний акорд Вашої магії. Заклинання може включати лише по одній карті кожного типу, але між собою їх можна комбінувати як Вам подобається. Викладання заклинання - ваше готове до бою заклинання викладається лицьовою стороною вниз на стіл перед вами. Чекаємо інших чарівників. Визначення черговості ходу - прийшов час визначити черговість розіграшу наших заклинань. І першим чаклувати буде чарівник ... з самим коротким заклинанням! Адже це логічно, ніж воно коротше, тим швидше ви його застосуєте! Якщо ж у гравців однакова кількість карт в заклинанні, то вирішити, кому ходити першим, допоможе число Ініціативи на мапі Приходу заклинання - гравець з максимальним значенням ходить першим. Що робити, якщо Приходу немає? Вважайте, що ваша Ініціатива дорівнює нулю. А якщо і це не допомогло визначитися з ходом, то просто киньте кубик. Розкриваємо заклинання - коли хід нарешті дійшов до вас, варто перевернути карти підготовленого заклинання і зачитати вийшло назву з самим епічно-магічним виразом, на яке ви здатні. Можна навіть придумати покарання для тих, хто забуде це зробити і просто перейде до ефектів карт. Якщо в заклинанні відсутня будь-яка карта, то що ж, застосуєте фантазію і додумаєте назву. Застосовуємо всі ефекти заклинання - ефекти карт застосовуються по порядку, як викладені карти - спочатку Заводила, потім навороти і потім Прихід. Якщо карта зажадає зробити Могутній кидок, то вам потрібно буде кинути по одному

кубику за кожну карту в заклинанні з таким знаком. Всього знаків, тобто шкіл магії п'ять: Псування, Морок, Чад, Кумар, Трава. Всі маги в своєму порядку застосовують ефекти карт і наносять один одному ушкодження. Початок нового раунду, за умови, що ще живі хоча б два мага. Перемагає гравець, який набере найбільшу кількість очок за три партії. Окуляри видаються за вбивства магів, а також за медаль недобитого гравця.[28]

2.3 Концепція та ідея дизайну запроєктованої настільної гри

В основі проектної концепції лежить нехитрий, але багатий можливостями сюжет, згідно з яким гравці обирають серед представлених героїв того, що більше подобається або того, який більше підходить за характером. Усі запропоновані герої – це емоції та почуття, інтерпритовані в образи.

Усе дійство ігрового процесу відбувається у простіру підсвідомості, де емоції та почуття борються між собою. Це алегорія та психологічна паралель на сучасні переживання багатьох людей та ментальні потреби суспільства.

За структурою гри – це PvP (Player vs Player), тобто гравці грають один проти одного, та може бути лише один переможець. Щоб перемогти потрібно набрати якомога більше балів. Бали ти можеш отримати за кожну вбиту емоцію (героя), тобто свого супротивника, а також один бал, якщо вцілієш після раунду та отримаєш картку «ментально здорова емоція».

Турнір складається з трьох ігор. Гра триває стільки раундів, скільки потрібно для перемоги. У кожному раунді гравці кастують заклинання, б'ють по суперникам, забирають нейростимулятори (карти бонусів) і всіляко намагаються не вмерти. Кожен раз, коли ти вбиваєш чергову емоцію, отримуєш фішку за вбивство, яка в кінці турніру принесе тобі 1 очко. Герой, який примудрився залишитися єдиним, хто не відправився на той світ,

перемагає в поточній грі турніру і на додаток до фішки за вбивство останнього ворога отримує фішку ментально здорової емоції. Фішка ментально здорової емоції теж приносить 1 очко в кінці турніру.

Щоб розпочати гру, треба звалити всі карти заперечень, торгів, прийнять і «Вибуху емоцій» в одну купу (до речі, кожної такої карти в грі - дві копії, а «Вибуху емоцій» - так і зовсім вісім). Треба зробити з цієї купи гарну колоду заклинань і гарненько перемішати. Також треба перемішати заодно колоди нейростимуляторів і ментально здорових емоцій. Окремо, звичайно.

Кожен учасник вибирає, яким героєм грати, і обирає планшет героя. На початку гри у кожного гравця 20 життів. Виклади фішку мізків на 20-й поділ свого планшета. Отримуючи і втрачаючи життя, ти будеш переміщати фішку мізків по планшету. Знай, що у тебе не може бути більше 25 життів. Треба викласти колоду заклинань посередині столу та де-небудь збоку колоди нейростимуляторів і ментально здорових емоцій.

Кожен гравець добирає карти з колоди заклинань, поки у нього не виявиться 8 карт на руці. На руці можуть виявитися карти декількох типів:

Заперечення - одна з легендарних емоцій, що дає певну перевагу, коли починаєш кастувати заклинання.

Торг - нотка індивідуальності, яка додається до заклинання. Всі ці чудові прикметники не тільки приносять радість творчості, а й призводять до появи у ворогів травм різного ступеня тяжкості.

Прийняття - це завершальний катаклізмическій акорд заклинання, великий бум на тлі заходу. Швидше за все, після нього вороги будуть переможені і благи про пощаду. На кожному прийнятті вказані параметри ініціативи і могутнього кидка.

До складу будь-якого заклинання може увійти від 1 до 3 карт. Але не більше 1 заперечення, 1 торга і 1 прийняття. У викладених поруч карт всіх трьох типів виходить загальна назва, що складається з початку, середини і кінця. Заперечення завжди кладуться в ліву частину заклинання, торги - в середину, а прийняття замикають заклинання справа. Якщо гравець відкриває

неправильне заклинання, він зобов'язаний прибрати з нього в стопку скидання зайві карти, щоб заклинання стало правильним. Гравець не може зіграти більше трьох компонентів заклинання. Якщо все ж зіграв, треба забрати з нього зайві карти на руку до визначення черговості ходу.

Гравець повинен викласти на стіл лицьовою стороною вниз відразу всі карти свого заклинання. Можеш класти карти стопкою або в ряд, можеш навіть накрити їх рукою, щоб ніхто не здогадався, скільки їх у тебе, - інші гравці не мають права допитуватися.

Коли всі гравці викладуть на стіл свої заклинання, вони визначають черговість ходу. Для цього кожен гравець повідомляє іншим, скільки карт в його заклинанні: одна, дві або три. Гравці з заклинаннями з однієї карти ходять раніше всіх. Гравці з заклинаннями з двох карт ходять раніше гравців з заклинаннями з трьох. Якщо у кількох гравців заклинання з однаковим числом карт, їх черговість ходу визначається за ініціативою на карті прийняття з їх заклинань. Всі гравці називають свій параметр ініціативи. Можна підглядати свою карту прийняття, якщо забув число, але не треба показувати її іншим. Гравець, що не виклав прийняття або виклав замість нього карту «Вибух емоцій», отримує нульову ініціативу. Гравець, чия ініціатива більше, ходить раніше. У разі нічийої гравці з однаковою ініціативою кидають по кубіку: той, хто викине більший результат, ходить раніше.

Отримавши право ходу, треба відкрити карти заклинання, які виклали, а потім з самим епічно-магічним виразом зачитати в голос повну назву заклинання в такому порядку: заперечення, торг, прийняття. Якщо є бажання, можна придумати перед початком гри покарання для гравця, який забуде зачитати назву заклинання і відразу кинеться застосовувати його ефекти.

Заклинання застосовувати треба в порядку зліва направо. Якщо в заклинанні виявилось кілька карт одного типу (і це сталося через ефект якоїсь карти, а не через помилки при кастованні), застосовуй ефекти цих карт в порядку, бажаному твоєї лівої п'яти. Якщо до твого заклинання додається нова

карта, з типом якої ти вже розправився, застосуй ефекти поточної карти до кінця, а потім займися доданою картою.

Кожна карта заклинання відноситься до певного виду емоцій, зазначених особливим знаком і словом внизу карти: стрес, депресія, радість, сум, захоплення:

- Стрес – дуже сказується на оточуючих гравців та допомагає рухатись далі;
- Депресія – накладає на усіх зневіру;
- Радість – допомагає зробити усе навколо трошки яскравіше, та наносити більше урону;
- Сум – накладає смуту на ближніх гравців;
- Захоплення – покращує твоє здоров'я та погіршує інших.

Якщо карта вимагає зробити могутній кидок, треба подивитися на її знак. Треба кинути 1 кубик за кожну карту в заклинання з таким знаком. Якщо на карті прийняття два знака, то треба кинути як мінімум 2 кубика. І не забути додати до кидка знаки на побічних діях, що залишилися з минулого раунду, а також бонуси з карт ментально здорових емоцій з минулої гри. Адже вони теж частина твого заклинання. Всілякі ефекти, комбінації і карти нейростимуляторів дозволяють кидати додаткові кубики в могутніх кидках.

Більшість карт заклинань націлене на конкретну жертву. Найчастіше жертва вказана на самій карті, так що не забувай читати текст карт, перш ніж збирати з них заклинання. Жертва може бути випадковою або нею може стати гравець, який сидить ліворуч або праворуч від тебе. Жертвами можуть виявитися навіть всі вороги одночасно. Якщо карта дозволяє накручувати (додавати) життя, то її жертва – сам гравець. Завжди треба визначати жертву до того, як почати кидатися кубиками. Жертвою заклинання не може бути неактивна емоція. Якщо жертвою заклинання повинен стати гравець зліва, а він мертвий, то касти в наступного лівого ворога.

Самий живучий ворог - твій ворог, у якого найбільше життів. Самий кволий ворог - твій ворог, у якого найменше життів. У разі нічиєї гравець сам

обирає, хто буде вважатися самим живучим або самим кволим ворогом. Не можна бути ворогом самому собі. Якщо гравець сам живучий / кволий чаклун, він не зважає себе, визначаючи, хто самий живучий / кволий ворог. Ворог живіще тебе - це твій ворог, у якого більше життів, ніж у тебе. Ворог хіліше тебе - це твій ворог, у якого менше життів, ніж у тебе. У разі нічиєї гравець сам обирає, хто буде вважатися живуче або хіліше. Якщо у ворога стільки ж життів, скільки у тебе, він не вважається живуче або хіліше тебе. Починаючи з сусіда зліва, треба закріпити за кожної можливої жертвою певні межі кубика, а потім кинути кубик і дізнатися, хто жертва.

Деякі карти дозволяють додати до заклинання нові карти. При цьому правило створення не враховується (після додавання карт в заклинанні може вийти і кілька заперечень або прийняттів). Додані карти треба класти поруч з картами такого ж типу (трохи вище або трохи нижче). Якщо зібралось кілька карт одного типу, чиї ефекти ще не було застосовано, треба застосувати їх в будь-якому бажаному порядку.

На половині карт прийняття можна знайти два знаки. Коли робиться могутній кидок по такій карті, треба кинути як мінімум 2 кубика. Звичайно ж, можна додати в заклинання карти, знаки яких збігаються зі знаками на прийнятті, щоб прийняття було ще більш потужним.

Якщо витянути з колоди карту «Вибух емоцій», це можна вважати вдачею. Вона вважається картою відразу трьох типів: може бути хоч запереченням, хоч торгом, хоч прийняттям (правда, тільки якимось одним типом за раз). Цю карту можна викласти замість будь-якої карти. Наприклад, якщо на руці немає заперечення, без якого не складається трьохкарткове заклинання, можна замінити прийняття «Вибухом емоцій». Відкривши заклинання з «Вибухом емоцій», треба відкрити карти з верху колоди, поки не зустрінеться карта того типу, який замінив «Вибух емоцій». Треба додати її до заклинання, а потім скинути «Вибух емоцій» і всі відкриті з колоди карти. Якщо в заклинання кілька «Вибухів емоцій», треба повторити цей ритуал для

кожної. Як тільки вдасться замінити всі «Вибухи емоцій» картами з колоди, можна зачитати повну назву заклинання.

Нейростимулятори - сильні предмети, які можна отримати від ефектів деяких карт заклинань. Отримавши нейростимулятор, треба покласти його передньою панеллю вгору - його повинен добре бачити кожен гравець. Нейростимулятори ніколи не беруться на руку. Треба бути пильним, деякі заздрісні емоції можуть віджати у гравця нейростимулятори. Багато нейростимуляторів в цій грі є «Вічними». Такі карти нейростимуляторів не скидуються в кінці окремої гри турніру або якщо гравець вибув. Поки гравець помер, його нейростимулятори можна віджати або скинути. Так що і померші емоції, і ментально здорові емоції почнуть нову гру зі своїми вічними нейростимуляторами. Вибувний гравець скидає карти з руки, потім скидає нейростимулятори без слова «Вічне», а потім бере карту з колоди ментально здорових емоцій. Смерть - це ще не привід для кінця гри. На початку кожного нового раунду кожен вибувний граєць бере нову карту ментально здорових емоцій. Якщо раунди затягнуться, у вибувних гравців виявиться кілька карт ментально здорових емоцій. З цими картами їм буде легше перемогти в наступній грі.

Якщо на карті ментально здорових емоцій сказано: «Прямо зараз», треба застосовувати її ефект, як тільки її взяли з колоди. Треба скинути таку карту після застосування ефекту. Якщо карта ментально здорових емоцій дозволяє тобі накрутити життя в поточній грі, то гравець не оживає і не отримує додаткові бали здоров'я на наступну гру. Якщо ефект карти ментально здорових емоцій вбив твого супротивника, ти отримуєш фішку ментального здоров'я. Якщо це був останній гравець у грі, він все одно отримує фішку ментального здоров'я, а потім бере карту ментального здорових емоцій.

Твої карти - це карти, які лежать перед тобою. Це нейростимулятори, карти ментально здорових емоцій з довготривалими бонусами і карти в твоєму заклинання. Карти у тебе на руці - це не твої карти від слова «Зовсім». Вони не в грі, тому не вважаються твоїми.

Коли в живих залишився тільки один гравець, гра закінчиться, а виживший гравець отримає фішку ментального здоров'я. У разі якщо гравець з необережності вбиває і себе теж, він все одно отримує фішку ментального здоров'я.

В кінці кожної гри турніру всі гравці скидають всі свої нейростимулятори (крім тих, на яких написано, що вони вічні), і карти з рук. Колоди не перемішуються. Вони замішуються заново, тільки якщо в них не залишається карт, - гарантія того, що кожна гра турніру не буде нагадувати попередні.

Після того як кожен гравець скине карти, гравці застосовують ефекти отриманих і лежачих перед ними карт ментально здорових емоцій (додаткові карти, нейростимулятори і так далі), а потім скидають і їх теж (якщо на самих картах не сказано іншого).

Живі гравці поповнюють руку до восьми карт. Мертві гравці беруть по карті ментально здорових емоцій. Кожен гравець викладає перед собою від 1 до 3 карт різних типів лицьовою стороною вниз. Гравці оголошують, скільки карт в їх заклинаннях. Ті, хто виклав одну карту, ходять раніше всіх. Ті, хто виклав дві карти, ходять раніше тих, хто виклав три. Нічії вирішуються порівнянням ініціативи на картах парафій. Якщо прийняття немає або замість нього «Вибух емоцій», вважається, що ініціатива дорівнює 0. Чим вище ініціатива, тим раніше хід. У разі рівного розподілу ініціатив гравці кидають кубик: той, чий результат більше, ходить раніше. Виразно зачитай назву свого заклинання. Застосуй ефекти карт заклинання в порядку зліва направо: заперечення, потім торг, потім прийняття. Гравець, який убив тебе, отримує фішку ментального здоров'я. Скинь всі карти з руки і візьми карту ментально здорових емоцій. Скинь всі нейростимулятори, на яких не написано, що вони вічні.

2.4 Необхідні заходи додрукарської підготовки

Висока якість поліграфічної продукції визначається не тільки технологією її виготовлення та матеріалами, але й організацією

технічного контролю на усіх стадіях випуску друкованої продукції.[29]

Перехід нашого суспільства до ринкових відносин в значній мірі підвищує роль якості продукції при її реалізації. При ринкових відносинах широким попитом користується лише та продукція яка має високу якість при доступних цінах. У такій ситуації виробники змушені постійно шукати шляхи покращення продукції. І не дивно, що в країні з багаторічним досвідом ринкових відносин велика увага приділяється питанням стандартизації, сертифікації і методами управління якістю. Тому дипломним проектом передбачено здійснювати контроль якості як візуальний, так і об'єктивний — за допомогою вимірювальних приладів. Адже основним завданням технічного контролю є попередження браку. Технічний контроль повинні здійснювати: технічний редактор, оператори – виконавці робіт, оператор фотонасвітлювача, копіювальник, майстри дільниці (якість самого оригіналу, рисунків, комплектність). [28]

Стандартизація в офсетному друці торкається не лише окремо взятої ланки. Те, що називається стандартизацією, має охоплювати всі процеси — репрографію і КВС, копіювання друкарських форм, пробні відбитки, друкування тиражу. Всі дільниці повинні працювати узгоджено і постачати проміжні продукти з чітко визначеним рівнем якості, щоб тиражна продукція могла досягти такого високого рівня якості, яку очікує споживач.

Складання тексту повинно бути виконано згідно з розміткою оригіналу при точному дотриманні правил складання. Не повинно бути зайвих знаків і абзаців, у місцях, де це необхідно, повинні бути встановлені нерозривні пробіли. Максимальне число технічних помилок – дві на 16 сторінок складання.[30]

Під час сканування необхідно визначити, в якому режимі потрібно сканувати ілюстрацію (для штрихових рисунків – режим Grayscale, для півтонового зображення – режим Halftones; для кольорового зображення –

режим RGB або CMYK) і роздільну здатність (кількість пік селів на дюйм ppi).

Під час обробки ілюстрацій здійснюється ретуш, корекція розмірів та роздільної здатності, контрастності, яскравості та кольорів.

Верстання виконується згідно з оригіналом і відповідно до «Технічних правил складання та верстання». Зверстані сторінки повинні бути прямокутними, мати однакові розміри у всьому виданні. Ілюстрації заверстують у вказаних місцях оригіналу без поділу на частини. Електронний монтаж повинен бути виконаний у відповідності з макетом. Всі елементи монтажу (мітки, хрести, шкали) повинні бути розставленні за вимогами. Оскільки електронний монтаж виконується у спеціалізованій програмі, яка автоматично розставляє всі елементи монтажу, то вірогідність помилок є незначною. [31]

Час експонування може змінюватись в залежності від джерела світла, виду пластини та типу копіювального шару – 40-60 секунд. Рівномірність пластини по товщині не повинно перевищувати 0,01 мм.

Проектовану форму розміщують в процесорі для обробки, який забезпечує подачу оброблюваних розчинів, води, здійснює контроль за їх витратами і контроль проявника. Відповідно з заданими параметрами проводять автоматичний процес проявлення копії. Обробка друкарських форм повинна проводитись з дотриманням всіх температурних режимів: проявлення при $t +20^{\circ}\text{C}$, промивання, сушіння $t+50^{\circ}\text{C}$, температура проявника може коливатись в межах $20 \pm 2^{\circ}\text{C}$, розхід проявника – 1 л. на 20 м^2 .

Для здійснення візуального контролю якості друкарських форм використовують лупу «Peak 1209-SAO». Лупа розкладна, металічна, збільшує в дев'ять разів, діаметр лупи становить 10 мм. Для додрукарської підготовки видання був використан ноутбук медіон р7648. Процесор Intel Core i7 — здатний вирішувати найрізноманітніші завдання. Має значний обсяг оперативної пам'яті в 8ГБ і графічний

адаптер NVIDIA GeForce GTX 950M. Дисплей 17.3 дюйм, 1920x1080 пикс, IPS матриця — краща передача кольору в порівнянні з іншими типами матриць. Картинка виходить «соковитою» і яскравою. Найбільший кут огляду: навіть якщо встати під кутом в 160-170 — картинка на моніторі буде такою ж яскравою, барвистою і чіткою; хороша контрастність; відмінний чорний колір.

Для виготовлення даної настільної гри було обрано цифрове обладнання, оскільки друкували один екземпляр.[32]

Обладнання: цифрова друкарська машина Xerox Colour 550.

Формат паперу, який використовується для друку складає — максимально 488 x 330 мм, типовий SRA3 (450 x 320). Підходять всі види офсетного паперу та картони щільністю від 80 до 300г/м² та самоклеючий папір.

Це найкраще рішення для невеликих тиражів (від одного примірника до 1000) і єдине рішення для термінового друку. Чудове рішення для виробів зі змінними даними.

Гібридне лакування — це унікальне поєднання на відбитку ефекту «апельсинової скоринки» і елементів зображення, покритих глянцевим лаком. Поліграфічна продукція у такому виконанні не залишається непоміченою і вигідно підкреслює ефектність обкладинки.[33]

Комп'ютер Kwik Finish — це лакувальна машина, що має в штатному оснащенні можливість нанесення УФ, вододисперсійного, спеціальних видів лаку і праймера. Спочатку машина розрахована на високошвидкісну роботу, і призначена для мало і середньоформатних традиційних і цифрових друкарень. В якості матеріалів, які задруковуються, можуть виступати товсті папери, пластик, картон. В незалежності від того, надрукована робота на офсетній або цифровій машині, після нанесення лаку її зовнішній вигляд може стати більш привабливим, а доступність нанесення як суцільного, так і вибіркового лакування за допомогою Kwik Finish надає можливість власникам виконувати будь-які вимоги

замовника.

Ключові можливості Kwik Finish:

- робота з УФ, вододисперсійними, спеціальними лаками і праймером;
- суцільне і вибіркоче лакування, включаючи 3-D текстуроване лакування;
- широкий діапазон матеріалів, які оброблюються;
- робота на товстих матеріалах;
- автоматичний самонаклад з механічною швидкістю подачі до 5500 аркушів на годину;
- легке переналаштування і управління;
- зміна лаку або чистка для зупинки машини займає всього 5 хвилин (при використанні опціонального пристрою Kompas VAC);
- сенсор для контролю рівня лаку;
- автоматичний компресор для подачі лаку (автоматична підкачка);
- запатентована система безконтактної листопроводки матеріалу Air Delivery System;
- контроль позиціонування кожного листа передподачею в секцію лакування;
- опціональні набори спеціальних валиків і пульсуючої вакуумної планки для роботи з дуже товстими матеріалами;
- можливість установки ІЧ-сушки;
- автоматичний стеккер готових листів;
- робота зі стандартними витратними матеріалами (гума, полімерні форми, всі види лаку).

Для зручного згинання папки — застосовано бігування.

Бігування, перфорація та порізка в одному апараті. Апарат «АРМ-6» — це модернізована модель апарату «АРМ-5» (який збирається в м.

Харкові з 2003 р.). У ній втілені усі останні напрацювання і удосконалення. АРМ-6 — універсальний ручний апарат для роlikової обробки різних матеріалів (паперу, картонів, плівки, фольги, фотоматеріалів), у тому числі ламінованих. [34]

2.5 Вибір програмного забезпечення

Для створення курсового проекту було обрано такі програми, як: Microsoft Word – для складання пояснювальної записки; Adobe Photoshop – для редагування візуальних елементів, CorelDraw X8 та Adobe Illustrator– для створення графічних елементів.

Microsoft Word – найбільш зручний текстовий редактор для редагування об'ємних текстів та офіційної документації. Він добре підходить для цього типу роботи. Microsoft Word дає змогу працювати з текстом на вищому рівні. Зрозумілий та простий інтерфейс допомагає швидко та якісно виконувати редагування тексту.

CorelDraw X8 – зручний та простий у використанні векторний редактор. Завдяки ньому можна створювати дивовижні векторні зображення, і навіть редагувати растрові зображення, тому, що в CorelDraw X8 вбудовані функції для редагування растрових зображень. Редактор підтримує багато форматів та дає змогу імпортувати та експортувати у безліч різноманітних форматів. Також у CorelDraw X8 є чудова функція трасування зображень – це перетворення растрових зображень на векторні. Програма дозволяє працювати з різними корисними інструментами : властивості об'єкта, формування, вирівняти і розподілити та інші. У користуванні CorelDraw X8 багато переваг, саме тому він найкраще підходить для виконання курсового проекту.

Adobe Photoshop - є безумовним лідером серед професійних графічних редакторів за рахунок своїх найширших можливостей, високої ефективності й швидкості роботи. Програма надає всі необхідні засоби для корекції, монтажу,

підготовки зображень до печатки й високоякісного висновку. Основне призначення програми Adobe Photoshop - створення фотореалістичних зображень, робота з кольоровими сканованими зображеннями, ретушування, цветокорекція, коллажирование, трансформації, кольороподіл і інше. Adobe Photoshop має у своєму розпорядженні всі методи роботи із крапковими зображеннями, при цьому має можливість роботи із шарами й використовує контури. Програма дозволяє легко змінювати колірну виставу документів (бітове, у градаціях сірого, дуплекс, індексовані кольори, RGB або CMYK). Adobe Photoshop CS3 - ключовий додаток для ідеальної обробки зображень, що включає засобу підвищення продуктивності роботи й оптимізації робочих процесів, нові потужні засоби редагування й революційні можливості для компоновання. Інноваційні творчі інструменти цього універсального графічного редактора допомагають досягати екстраординарних результатів.

Ключові можливості Adobe Photoshop CS3:

- Редагування 3 D-Об'єктів;
- Аналіз зображень;
- Редагування перспективи елементів зображень;
- Редагування відеоматеріалів;
- Створення композицій;
- Засобу для корекції, монтажу, підготовки зображень до печатки й високоякісного висновку;
- Можливість використання в Adobe Photoshop smart- фільтрів, що значно спрощують роботу з накладенням ефектів;
- Кнопки для згортання панелей інструментів;
- Швидкісна обробка Raw- Зображень;

- Висока якість кодування Raw- Зображень у формати JPEG і TIFF;
- Створення й редагування 32- х бітних графічних файлів;
- Цифровий негатив (формат DNG);
- Перехід у режим швидкої маски натисканням однієї кнопки;
- Економія робочого простору;
- Спливаючі панелі інструментів;
- Спрощені операції виділення (Quick Selection Tool).

Adobe Photoshop – найкращий растровий редактор. Містить багато корисних та незамінних функцій для роботи з растровими зображеннями. Дає унікальну можливість працювати з шарами та масками. Має зручний та зрозумілий кожному інтерфейс, що поліпшує та прискорює роботу. Підтримує анімацію і дає змогу працювати з мокапами. Дозволяє працювати з різними корисними інструментами: виділення, вирізання, заміна кольору, зміна фону та багато іншого. Найкращий редактор для створення якісного курсового проекту.

Adobe Illustrator - векторний графічний редактор, розроблений і поширюваний компанією Adobe Systems.

Adobe Illustrator був задуманий як редактор векторної графіки, проте дизайнери використовують його в різних цілях: в рекламі, вітальних листівках, плакатах, книгах, графічних романах, розкадровки, журналах, газетах та інших. Програма володіє широким набором інструментів для малювання та макетування з можливостями управління кольором і текстом.

Розробка першої версії програми під кодовим ім'ям Picasso була розпочата в 1985 році. У січні 1987 року відбувся реліз першої версії векторного редактора Adobe Illustrator, написаного під Classic Mac OS для Apple Macintosh. З переходом компанії Adobe на систему підписок Creative Cloud був випущений Illustrator CC. Остання версія, Illustrator CC 25.0, була випущена в жовтні 2020 року і є 25-м поколінням в лінійці продуктів. У 2018

rows комп'ютерний журнал PC Magazine назвав Adobe Illustrator кращою програмою для редагування векторної графіки.

У жовтні 2020 Adobe Inc. представила версію Adobe Illustrator для операційної системи iPadOS. Додаток має схожий набір функцій з Adobe Illustrator для Mac і Windows, проте призначений для користувача інтерфейс оптимізований для роботи з жестами і Apple Pencil.

2.6 Реалізація обраного дизайну настільної гри

Для початку роботи над дизайном треба обрати основні кольори та створити логотип. Логотип – це основний елемент бренду, найбільш впізнаваний елемент, котрий повинен поєднувати в собі назву, настрій та яскравість створюємого друкованого видання. Для виконання цих функцій було обрано графічно-текстовий контурний логотип. Графічна частина зображує півкулю мозку, який генерує усі емоції людей та передає у графіку саму назву гри. Було обрано три основних кольори для логотипу – кораловий, жовтий та бузковий, для придання більшої яскравості та для поєднання кольорів був



Мал. 3 – Основні кольори логотип

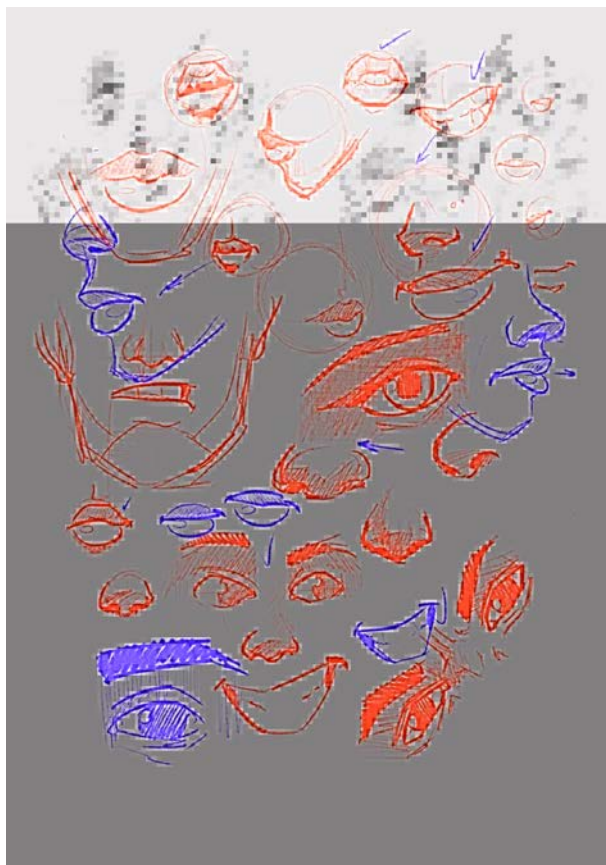
застований градієнт (мал. 3).

Створення логотипу було виконано у програмі CorelDraw, був використаний шрифт Montserrat Medium та допрацьований за допомогою змінення форми букви «Е» (мал.4).

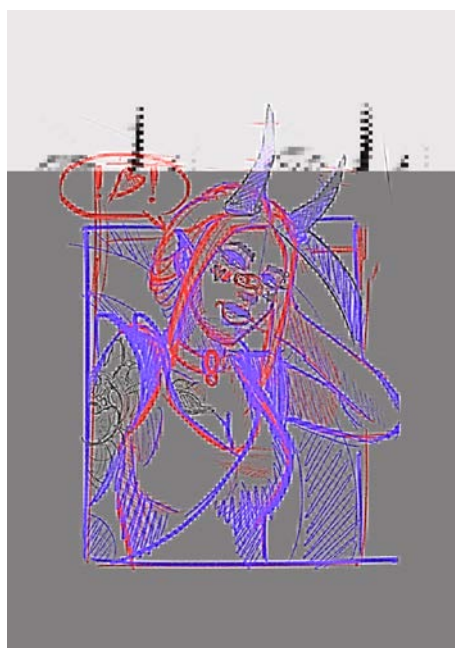


Мал. 4 - Логотип

Для створення карти героя були розроблені авторські ілюстрації під кожен образ. Спочатку було зроблено скетчі та продумані характери героїв (мал.5, мал. 6).



Мал. 5 – Скетчі персонажів 1



Мал. 5 – Скетчі персонажів 2

Планшети героїв вміщують в себе зображення персонажів та поле життів за яким можна відслідковувати життєвий цикл гравця (мал. 7).



Мал. 7 – Карта персонажа

Також було розроблено ігрові картки – картки заклинань. Були



Мал. 8 – Карта заклинань

використані графічні та текстові елементи, іконки та ілюстрації (мал. 8).

Для оформлення коробки, оборотної сторони гральних карток та правил гри був створений спеціальний паттерн із різнокольорових смайлів, які зображують виражені емоції (мал. 9).



Мал. 9 – Правила гри, паттерн

ВИСНОВКИ

Багато хто вважає, що настільні ігри потроху відживають своє, і в майбутньому залишаться лише комп'ютерні ігри. Насправді, настільні ігри продовжують поширюватись і розвиватися разом з розвитком нових технологій.

Під час виконання дипломного проекту було розроблено графічна концепція настільної гри.

У рамках дослідження було розглянуто вплив на сприйняття людиною настільної гри, через призму сучасного дизайнерського рішення.

В даний час в Україні випускають безліч різноманітних настільних ігор, що відрізняються як спрямованістю і, наприклад, тематикою, так і концептуально-стильовими особливостями.

Велика кількість різного роду настільних ігор говорить про високий ступінь диференціації культурних інтересів сучасного суспільства, оскільки настільні ігри пропонують сучасному гравцю великий спектр тем і питань для ознайомлення.

Розробка графічної концепції настільної гри – складний та доволі тривалий процес, що протікає в декілька етапів, одним з яких є підбір відповідного для гри стилістичного оформлення, яке відповідало б тематиці гри. Цей процес творчого пошуку забирає чи не найбільше часу в дизайнера, тому що існує безліч різних стилів, деякі з яких мають спільні елементи, і вибір стає ще складніше.

Було розроблено графічну концепцію настільної гри «E-MOTION». Дизайн було виконано в сучасній стилістиці з яскравими кольорами для залучення якомога більше нових гравців. Для поліпшення сприйняття ігрового процесу було розроблено інтуїтивно зрозумілий дизайн основних ігрових карток та докладний опис правил гри. Було спеціально розроблене поле для відстежування життів гравців та фішки для пересування по полю для покращення розуміння ігрової ситуації одразу усіма гравцями. Також було

вирішено використовувати картонну коробку із кришкою для більшої зручності гравців та для легшого пересування гри, можливості брати гру з собою.

Зображення на упаковці, логотип - це безпосередня візуально-поліграфічна особливість обкладинки, а також і структурно-змістовна особливість, тобто той сенс, посыл, що несе дана настільна гра, і як воно розташоване на макеті.

В колірному оформленні настільної гри зазвичай використовуються яскраві кольори, контрастні, або будь-які нестандартні поєднання для того, щоб привернути увагу покупця і найбільш вигідно підкреслити унікальність гри, покупець в разі ситуативної, імпульсивної покупки може бути зацікавлений зображенням на упаковці, і для прийняття рішення про покупку можуть зіграти два фактори: або упаковка буде задовольняти його естетичний смак і він захоче придбати гру в тому числі, наприклад, для дизайну свого інтер'єру. В іншому випадку, дизайн передає зміст настільної гри своїм зовнішнім виглядом.

У ході роботи розглядалося питання розробки технологічного процесу додрукарської підготовки настільної гри. Результатами розробки кваліфікаційної роботи є роздрукований оригінал-макет настільної гри «E-MOTION». Під час розробки дизайну та макетування видання було обрано настільно-видавничу систему Adobe Photoshop. Вона є удосконаленою програмою для обробки.

В результаті проведених робіт була обрана та обґрунтована тема настільної гри «E-MOTION», здійснена загальна розмітка оригінал-макета, розроблений дизайн упаковки, дизайн логотипу, підібрані шрифти, створені стилі ігрових карток, символів, використані майстер-шаблони.

Здійснено додрукарську підготовку настільної гри. Дизайн настільної гри «E-MOTION» оформлений з урахуванням основної концепції і головної теми. Ефектний дизайн гри притягує до себе потенційного гравця.

Стиль і способи верстки оформлені в єдиному стилі, єдине оформлення простежується і на рівні різних ігрових частин видання.

Єдність стилю верстки мається на увазі використання єдиної системи шрифтового і графічного оформлення, заздалегідь продуманої і не змінюється протягом роботи.

У результаті виконаної роботи, можна сказати, що поставлена мета досягнута, дизайн-проект виконаний, поставлені завдання вирішені.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. David Parlett The Oxford History of Board Games. Oxford Press, 1999.
2. А. Евгеньев. Кости для игры и гадания: История // Апокриф: Культурологический журнал А.Махова и И.Пешкова.
3. Амелин Ю. Н., Амелин М. Ю. Всё о нардах. — Ростов-на-Дону: Феникс, 2000.
4. Stewart Culin. Games of the North American Indian.
5. История карт и карточных игр в библиотеке Конюхова Александра. www.durbetsel.ru.
6. М. С. Костюхина. Военные настольные игры в русской досуговой культуре и воспитательных практиках XIX — начала XX века. Труды Карельского научного центра РАН
7. Lily Rothman. See 80 Years of Monopoly Games TIME.com.
8. Лучшее средство от Великой депрессии: кто и как придумал главные игры современности :: Хобби :: Кругозор :: РБК.Стиль
9. Home - 2015 U.S. Monopoly Game Quiz www.monopolychamps.com
10. Nicoló Falcone of Italy Defeats Defending Champion Bjørn Halvard Knappskog of Norway to Win 2015 Monopoly World Championship! | Business Wire www.businesswire.com
11. Baldwin & Waters. The Art of Magic: A fantasy of world building and the art of the Rath Cycle — Renton, WA: Wizards of the Coast, 1998.
12. Коммерческие карточные игры — СПб.: "Инка": «ЭКИП», 1992.
13. Boardgamegeek — ведущий сайт о настольных играх.
14. Тесера.Ру — портал о настольных играх.
15. Настольные игры // Товарный словарь / И. А. Пугачёв — М.: Государственное издательство торговой литературы, 1959.
16. История настольных игр и их первые названия - <https://hobbygames.ru/istorija-nastolnih-igr-i-ih-pervie-nazvanija>
17. Полная история настольных игр - <https://tesera.ru/article/778208>

18. Самые значимые игры XX века - <https://geekach.com.ua/istoriya-nastolnykh-igr-samye-znachimye-igry-khkh-veka>
19. Прищенко С. В. Рекламний дизайн: дослідження термінологічної бази. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2018.
20. Кушнарєнко Н. М. Документознавство: Підручник. 4-е изд., Испр. Київ : Т-во «Знання», КОО, 2003. 459 с.
21. Методика розробки дизайну розвиваючих настільних ігор для дітей - <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/11/64.pdf>
22. Классические настольные игры, или семейные игры - <https://gamedevelopment.tutsplus.com/ru/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>
23. Настольные игры и люди, которые в них играют - https://pikabu.ru/story/nastolnyie_igryi_i_lyudi_kotoryie_v_nikh_igrayut_chast_1_4822080
24. Зачем взрослые люди играют в настолки? - <https://club.dns-shop.ru/blog/t-275-nastolnyie-igryi/20270-zachem-vzroslyie-ludi-igravt-v-nastolki/>
25. Обзор рынка настольных игр в Украине и зарубежом - https://kilogames.com.ua/ru/blog/11_obzor-rynka-nastolnyx-igr-v-ukraine-i-zarube.html
26. ДСТУ 3017-95. Видання. Основні види. Терміни та вивчення
27. Гріффітс, М. (1999). "Насильницькі відеоігри та агресія: огляд літератури
28. Роджер Б. Майерсон (1991). Теорія ігор: аналіз конфліктів, Преса Гарвардського університету
29. Леонард, Роберт (2010), Фон Нойман, Моргенштерн та створення теорії ігор, Нью-Йорк: Cambridge University Press
30. Нейфах, Леон. "Пошуки для розваги; Іноді найзахоплююча нова технологія поставляється в простій картонній коробці"
31. Вігфілд, Нік. "Відео не вбило інтересу до настільних ігор; нові технології сприяли відродженню настільних розваг
32. Кроуфорд, Кріс (2003). Кріс Кроуфорд про ігровий дизайн. Нові

вершники.

33. Петерсон, Джон. Гра у Світі. Unreason Press 2012.
34. Сален Текінбад, Кеті. Правила гри: Основи ігрового дизайну. MIT Press 2003.