

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ
УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І
МИСТЕЦТВ**

Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня бакалавр

на тему:

**ДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ «ПІДЗЕМЕЛЛЯ: ГОРОБИНА
НІЧ»**

Виконала студентка IV курсу
Групи БДЗ-11-9/2
Спеціальності:
022 Дизайн

Перевозник Вероніка Вікторівна
(ПІБ студента)

Керівник:
доктор технічних наук, кандидат
мистецтвознавства, доцент
(науковий ступінь керівника)

Коваль Лідія Михайлівна
(ПІБ керівника)

Рецензент:
кандидат мистецтвознавства
(науковий ступінь рецензента)

Мазніченко Олена Володимирівна
(ПІБ рецензента)

Допустити до захисту
Протокол засідання кафедри
від «06» травня 2023 р. № 10
Завідувач кафедри Коваль Л. М.

(_____)_____

(підпис) (ініціали, прізвище)

Київ-2023

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ

Інститут дизайну та реклами

Кафедра графічного дизайну

Освітній рівень «Бакалавр»

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

доц. Коваль Л.М.

«16» січня 2023 р.

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Перевозник Вероніці Вікторівні

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи – Дизайн настільної рольової гри «Підземелля: Горобина ніч»

Керівник роботи – Коваль Лідія Михайлівна, доктор технічних наук, кандидат мистецтвознавства, доцент

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

2. Строк подання студентом роботи – 05 червня 2023 р.

3. Мета та завдання кваліфікаційної роботи

Мета проєкту – Розробити дизайн настільної рольової гри «Підземелля: Горобина ніч», завдяки чому сприяти розширенню впливу українських виробників ігор і збільшенню кола споживачів продукту, що рекламується.

Завдання проєкту – Проаналізувати українські та зарубіжні прототипи й аналоги. Дослідити історію впливу настільних рольових ігор. Розробити актуальний дизайн елементів гри з урахуванням цільової аудиторії, нюансів створення продукції, використовуючи сучасні графічні редактори.

4. Перелік графічного матеріалу: набір елементів гри, таких як картки, брошури, обкладинка, фішки (з оригінал-макетами підготовленими до друку),

планшет з усім розміщеним графічним матеріалом, презентація до доповіді на захисті проекту.

5. Консультанти розділів роботи (проекту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв
I			
II			
III			

6. Дата видачі завдання – 16 січня 2023 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи (проекту)	Примітка
1	Складання програми кваліфікаційної роботи	17 лютого 2023 р.	
2	Вибір об'єкту проектування	17 лютого 2023 р.	
3	Аналіз аналогів	24 лютого 2023 р.	
4	Формулювання мети та завдання кваліфікаційної роботи	24 лютого 2023 р.	
5	Написання першого розділу кваліфікаційної роботи	03 березня 2023 р.	
6	Розроблення графічного рішення	10 березня 2023 р.	
7	Розроблення технологічного рішення	17 березня 2023 р.	
8	Написання другого розділу кваліфікаційної роботи	31 березня 2023 р.	

9	Написання третього розділу кваліфікаційної роботи	14 квітня 2023 р.	
10	Складання опису кваліфікаційної роботи	14 квітня 2023 р.	
11	Формулювання висновків кваліфікаційної роботи	06 травня 2023 р.	
12	Виконання оригінал-макетів	06 травня 2023 р.	
13	Візуалізація проєктної графіки	06 травня 2023 р.	
14	Оформлення кваліфікаційної роботи згідно до вимог	05 червня 2023 р.	

Студент

(підпис)

Перевозник В.В.

(прізвище та ініціали)

Керівник проєкту

(підпис)

Коваль Л. М.

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

На сьогоднішній день в кожному домі є якась настільна гра. Яка веселить, розвиває, дає змогу мислити. У повсякденному житті людям треба відпочивати, проводити час з друзями в компаніях або із сім'єю та шукати все нові методи розважитись.

Також настільні ігри це не лише розваги, а і розвиток! Під час гри навчання проходить у комфортній та природній ігровій формі. За допомогою настільних ігор люди не лише покращують свої математичні навички, але й опановують важливі соціальні якості – вчитися правильно оцінювати свої можливості та прогнозувати майбутні дії, розуміти і дотримуватися правил, відчувати відповідальність за свої вчинки, долати невдачі та чесно перемагати.

Дипломна робота присвячена темі розробці настільної гри «Підземелля: Горобина ніч».

Створюючи цей продукт треба зазначити що входить до розробки, а саме: коробка, буклет із правилами, картки персонажів, монети, буклет історії для гри.

Оскільки це саме набір, то в усьому дизайні має прослідковуватись єдині стиль та концепція. Також вона має приваблювати потенційних покупців як дизайном, так і самою грою.

На базі проаналізованих українського та зарубіжного ринку, тенденцій дизайну ігор та естетичного вподобання користувачів було створено розробку настільної гри.

Ключові слова: настільна гра; розвиток; веселощі; фантазія; дизайн; відпочинок.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ	9
1.1. Визначення «настільна рольова гра».....	9
1.2. Історія настільної гри «Підземелля та Дракони».....	9
1.3. Актуальність, значущість та новизна настільної гри.....	13
1.4. Аналіз дизайну українських і зарубіжних аналогів ігор.....	14
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «ПІДЗЕМЕЛЛЯ: ГОРОБИНА НІЧ»	32
2.1. Ідеї та задачі настільної гри «Підземелля: Горобина ніч».....	32
2.2. Ескізне проектування	38
2.3. Кольорові та шрифтові вирішення у створенні дизайну настільної гри.....	41
2.4. Сильове вирішення у створенні дизайну.....	45
2.5. Створення проектної графіки.....	49
РОЗДІЛ 3. ТЕХНІЧНО ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	54
3.1. Види друку та матеріали.....	54
3.2. Економічна частина.....	57
ВИСНОВКИ	59
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	61
ДОДАТОК	64

ВСТУП

Настільна гра — термін, застосовуваний щодо ігор, в яких здійснюються маніпуляції з ігровими предметами на плоскій поверхні (зазвичай столі). Настільні ігри переважно розраховані на декількох людей. Вони ведуться в спокійній обстановці за столом і переважно є інтелектуальними, хоча є винятки, коли гра базується на швидкості реакції.

Настільна гра є чудовим провідником часу, і ось чому:

1. У більшості випадків для настільних ігор потрібна справжня компанія, тому вони допомагають підтримувати взаєностосунки з близькими.
2. Змушують наш мозок будувати нові моделі сприйняття, виходять за межі звичайного мислення, завдяки чому значною мірою впливають на покращення нашої пам'яті та навіть емоційного інтелекту.
3. Покращують рефлексивність та здатність аналізувати.
4. Розслабляють від повсякденних справ.
5. Настільні ігри чудово відвертають увагу дітей від екранів телефонів, комп'ютерів чи телевізорів.
6. Служать приводом для зустрічей і побудови дружніх стосунків.
7. Вони також чудово вправляються у розв'язанні проблем, плануванні, терпінні та творчості.
8. Викликають позитивні емоції та знижують стрес.
9. Підвищують нашу самооцінку.
10. Також варто пам'ятати, що існують розважальні настільні ігри, гра в які супроводжується сміхом та різними веселощами, що стимулює вироблення гормонів щастя.

Мета – створення дизайну настільної рольової гри.

Для досягнення цієї мети слід виконати наступні **завдання**:

- Проаналізувати українські та зарубіжні аналоги.
- Визначитись з потенційними користувачами (вік, стать, професіоналізм, сфера роботи тощо).

- Охарактеризувати популярні концепції дизайну упаковки гри.
- Ознайомитись з останніми тенденціями та на підставі цього визначитись з кольорами, сюжетами тощо.

Об’єкт дослідження – настільна рольова гра.

Методи:

- Аналіз дизайну та концепції колекції українських та зарубіжних брендів.
- Збір фактів про розвиток і тенденції стандартів та трендів.
- Аналіз кольоро-графічного вирішення дизайну та наповнення продукту.
- Практичне виконання графічних елементів проєкту.

Концепція проєкту – головна ідея полягає в тому, щоб зробити гру Підземелля в українському стилі. Головними містичними персонажами будуть мавка, вій, лісовик, двоєдушник, жар-птиця тощо. Персонажів намалювати акварельними фарбами чи кольоровими олівцями (цей спосіб передає певну містичність та буде більш влучним ніж інша графіка), а потім відсканувати і надрукувати на картках, брошурах з правилами. Для заголовків використовувати рукописний шрифт або шрифт із засічками та декоративними елементами, щоб додати дизайну фентезі стилю. Додати декоративні елементи як напівпрозорі стародавні символи Трипілля та Скіфів. Картки із зображенням персонажів та їх характеристик – можна підпалити краї паперу, це додає ефект старовинності. Вичитати та написати характеристики персонажів. Встановити їхні можливості, спираючись на інформацію про них в мережі Інтернет.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Визначення «Настільна рольова гра»

Настільна рольова гра — вид рольової гри з мінімальним використанням антуражу і активним використанням Дайсів (гральні кісточки). Першою комерційною системою настільної рольової гри була «Dungeons and Dragons» компанії TSR, Inc., що вийшла в 1974 році.

На відміну від рольових ігор живої дії, в настільних іграх єдиним зв'язком між гравцями і світом (сетингом на жаргоні ігрових майстрів), в якому перебувають їх персонажі, є майстер (ГМ, від Game Master, в системах D&D — ДМ, від Dungeon Master), він описує гравцям ситуацію, в якій опинилися їхні персонажі, та зміни ситуації в результаті їх дій. Попередньо підготовану пригоду називають модулем.

Позитивною стороною є той факт, що в настільній грі можливо практично все. Персонажі можуть використовувати всі можливості, які надає їм ігровий світ, в своїх діях вони обмежені тільки моральними засадами своїх персонажів і внутрішніми законами світу, в якому вони знаходяться.

1.2. Історія настільної рольової гри «Підземелля та Дракони»

Настільна рольова гра – це такий вид дозвілля, який зародився в США у сімдесятих роках минулого сторіччя. На початку це було відгалуження від модних тоді варгеймів – військових настільних ігор, здебільшого у історичних декораціях. Рольовій грі Dungeons & Dragons передувала розроблена в 1970-му р. Гері Гайгексом, засновником клубу настільних ігор International Federation of Wargamers, гра Chainmail, видана наступного року. Ця гра з середньовічним антуражем і такими фентезійними елементами, як чаклуни і дракони, була використана другом Гайгекса Дейвом Арнесоном для власної гри Blackmoor. У співпраці з Доном Кеєм і Браяном Блумом Гайгекс та Арнесон розробили

наступну гру, що отримала назву **Dungeons & Dragons**. Ця гра і досі є найбільш відомою в світі – навіть поза межами цього гобі.

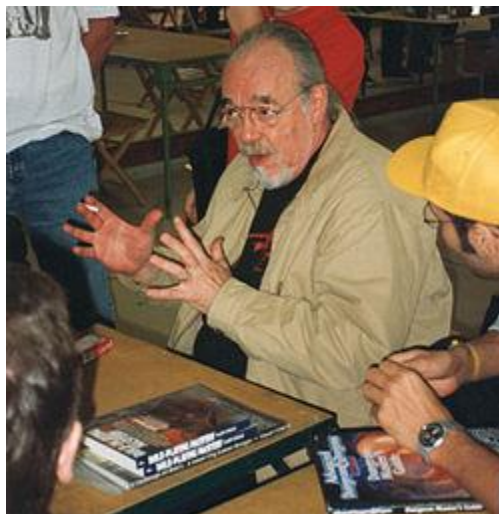


Рис. 1.1. Гері Гайгекс, творець гри, на заході ModCon 1999

На правила Dungeons & Dragons вплинули настільні стратегічні ігри 1950-60-х років, головним чином військово-тактичні ігри зі слайдами, у яких окремі бойові одиниці відображалися на столі за допомогою фігурок. Присутність гобітів, ельфів, гномів, орків, драконів та інших фентезійних істот дала підстави порівнювати світ D&D з творами Дж. Р. Р. Толкіна, хоча Гайгекс стверджував, що вплив «Володаря пернів» був мінімальним, а використання елементів із трилогії — маркетинговим ходом.

Dungeons & Dragons вперше було випущено в січні 1974 року (рис. 1.2) тиражем 1000 примірників. Наступного року вдалося реалізувати ще 3000. Гра отримала доповнення Greyhawk, яке вводило класи злодія та паладина.

Протягом 1976 року продажі зростали, D&D було розширено доповненнями Eldritch Wizardry and Gods та Demi-Gods and Heroes. У 1977 гра розділилася на базову Dungeons & Dragons і Advanced Dungeons & Dragons. Базове видання цього року стало першим, яке містило в комплекті кубики. Також TSR Hobbies видало книгу Monster Manual з описом 350 монстрів.

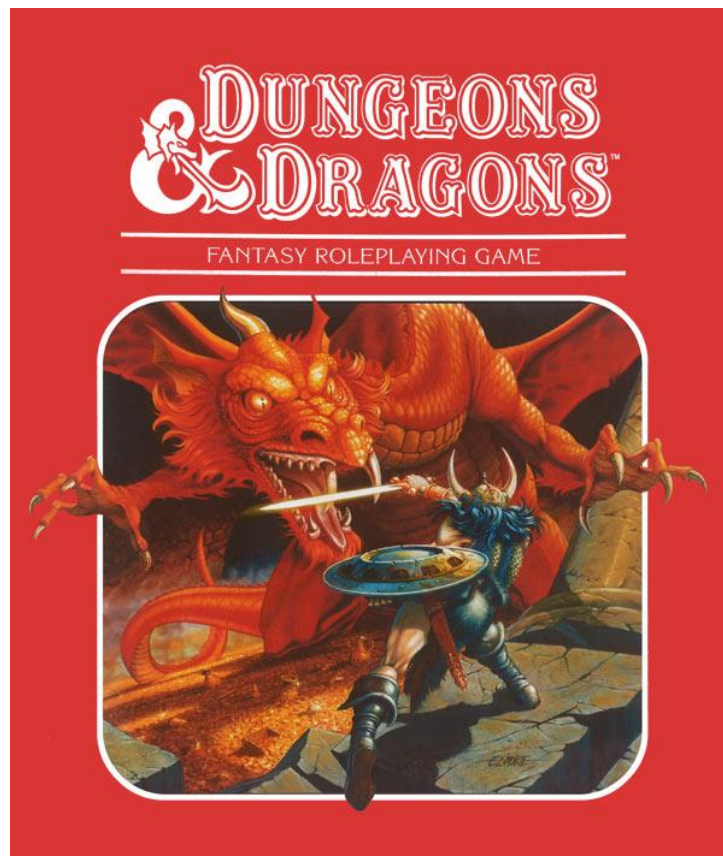


Рис. 1.2. Гра «Dungeons & Dragons» 1974 рік

У 1980-х Dungeons & Dragons здобула таку популярність, що стала з'являтися в численних медіа, а 1982-го вийшла перша відеогра за D&D для Apple II. У 1983 гра вперше була перекладена іноземною мовою, французькою, а за нею й на інші (данську, фінську, німецьку, іврит, італійську, японську, корейську, норвезьку, шведську та ін.).

Гра розширювалася численними доповненнями, паралельно розвивалася й Advanced Dungeons & Dragons. На хвилі популярності колекційних карткових ігор 1994 року TSR видали Spellfire: Master the Magic. При регулярному виході доповнень, Dungeons & Dragons отримала супутні ігри, такі як Dragonlance: Fifth Age. У 1996 році вийшов перший електронний варіант правил, який поширювався на CD-дисках. Із 1998 року гра здобула нову хвилю популярності, коли BioWare було випущено відеогра Baldur's Gate за сетингом Forgotten Realms. У 2001 році було видано гру з мініатюрами Dungeons & Dragons Chainmail, а у 2003 першу колекційну гру з мініатюрами Dungeons & Dragons Miniatures Game. Тридцята річниця гри відзначилася книгою ретроспективи «30

11

Years of Adventure» (2004). Впродовж 2000-х виходили численні відеоігри, книги та інша супутня продукція. У 2013 році оригінальна Dungeons & Dragons 1974 року вийшла репринтом як колекційне видання.

Про D&D-книги взагалі можна писати окремий матеріал – вийшла просто неймовірна кількість новелізацій офіційних кампаній в світах D&D, так само як і ігор, новелізованих їхніми учасниками. Всі вони створили окремий і доволі потужний пласт фентезі-літератури, який до нас дістався, звісно, тільки після 1991-го, але навіть тоді, геть відірваний від контексту, здобув чималу популярність у читачів. Про відеоігри ж годі й казати – жанр RPG як такий взагалі з’явився саме як комп’ютерне відтворення D&D та інших рольових ігор. Також «Підземелля і Дракони» отримали помітну кількість кіно- та ТБ-адаптацій (рис. 1.3).



Рис. 1.3. Фільм «Підземелля і дракони: Честь злодіїв» (2023 рік)

1.3. Актуальність, значущість та новизна настільної рольової гри

Ця гра здійснила значний вплив на масову культуру, настільні рольові ігри та фентезі. Гра впровадила успішну концепцію ігрової партії, групи героїв, кожен з яких володіє як перевагами так і недоліками проти інших і мусить діяти в команді. Так, «Підземелля і дракони» є найвідомішою рольовою грою в світі, яка міцно пустила коріння у маскульт. Ось кілька прикладів. Дітлахи у «Дивних дивах» грають у D&D і переносять цю гру на події, що відбуваються з ними. «Теорія великого вибуху» і ще декілька серіалів мають епізоди, присвячені цій грі, а одна з повнометрівок «Футурами» – «Гра Бендера» – цілком збудована на D&D, та й взагалі у автора вистачає на неї відсилок. Також вихід фільму 2023 року «Підземелля і дракони: Честь злодіїв» (рис. 1.3), що додає цій грі нової хвилі популярності. Навіть «Кошмар на вулиці в'язів» в одній зі своїх частин, хоч і викривлено, але відтворює цю рольову гру. У «Таємницях Гравіті Фоллз» є серія Dungeons, Dungeons and more Dungeons (рис. 1.4) – і назва прозоро натякає, про що вона.



Рис. 1.4. Кадр з анімованого серіалу «Таємниці Гравіті Фоллз»

Тому це дає нам розуміння, що ця гра зацікавить як підлітків, так і людей 25+, адже вони її бачили у своїх улюблених серіалах та фільмах. Щоб зрозуміти,

наскільки вона є популярною, зазначу, що в 2020-му базова книга правил (Player's Handbook) входила в топ-50 найпродаваніших книжок на Амазоні.

Український ринок ігор є досить стандартним за своїм вибором, тому ігromанам, чи навіть звичайним людям, поява адаптованої до української міфології версії гри може стати чимось новим та цікавим. У більшості через те, що гра імпортована, вона є дорогою та менш розкрученою для нашого споживача, а також, на жаль, тільки англійською або російською – в значно меншому асортименті – версії. Тому виробництво в Україні змогло б зменшити витрати та розкрутити її більш вдало, змогло б налаштувати під нашого споживача, замінивши стандартних ельфів, орків та дварфів на мавок, лісовиків, богатирів тощо. Зробити гру рідною українською мовою. В цьому також є і новизна, адже немає ні однієї гри цього жанру налаштованої під нашу міфологію!

1.4. Аналіз дизайну українських і зарубіжних аналогів ігор

Аналіз — метод дослідження, який полягає у мисленому чи практичному розчленуванні цілого на складові частини.

Прикладом аналізу й синтезу може бути таке. Уявімо, що нам треба вивчити план якогось міста. Для цього слід ознайомитись з його частинами (окремими вулицями, площами, районами) послідовно, одне за одним (це і є аналіз). Крім цього у своїй свідомості треба «скласти» отримані знання, осмислити взаємне розташування районів міста для того, щоб мати подумки увесь його план (це є синтез).

Так само і в проєктній роботі. На початкових її стадіях треба вивчити послідовно, блок за блоком, ті матеріали, що стосуються об'єкта проєктування, проаналізувати їх. Цими матеріалами є численні відомості про вироби, аналогічні тому, проєкт якого розробляється, або ж про прямий прототип, якщо він є. Ці відомості можуть бути подані у вигляді натурального зразка або фотографій, малюнків, креслень, а також у вигляді різних текстів: технічних характеристик, експлуатаційних описів тощо.

Аналоги – це відомі раніше аналогічні рішення тієї ж задачі, тобто об'єкти, подібні рішенню, що заявляється за технічною сутністю та результатом, що досягається при їх використанні. Прототип – це найближчий аналог до технічного рішення по сукупності істотних ознак.

Мета аналізу — виявити, що є незадовільного у прототипі й аналогах. Після цього треба вжити заходів, аби позбутися тих виявлених негативних властивостей, надавши замість них своєму проєктові якомога більше позитивних властивостей.

За допомогою цього методу можна порівняти роботи інших дизайнерів. Надихнутись їхніми рішеннями, або навпаки не робити їх помилок. Аналіз допомагає краще зануритися в тему та визначитись, який дизайн врешті буде розроблено.

Такий аналіз дасть змогу подивитися на послугу, що надається компанією, під іншим кутом, а саме — як її бачить користувач. Адже варто пам'ятати, що часто користувач може бути чимось не задоволений. І якщо розуміти, які альтернативи розв'язання проблеми можуть бути для користувача, а також урахувувати ці знання у своїй роботі, можна бути завжди на крок попереду своїх конкурентів.

Дизайнерський аналіз слід починати з вивчення ринкової ситуації. Треба з'ясувати, як проходить продаж прототипу чи аналогічних виробів. Які властивості цих виробів не задовольняють споживача і гальмують продаж. Треба осмислити, що саме не задовольняє його з низки функціональних властивостей. Що спричиняє невдоволення ергономічними властивостями. Які якості зовнішнього вигляду не сприймає споживач. Чи оптимальною для конкретної ринкової ситуації є ціна виробу. Можливо, вона не відповідає купівельній спроможності тієї групи споживачів, на яку розраховується означений промисловий виріб.

Аналіз лицьової сторони коробки



Рис 1.5. Лицьова сторона коробки гри «Paper Dungeons»

Аналог 1 (рис. 1.5)

Стильове вирішення. Композиція вдало виконана в жанрі фентезі. Ілюстрація та шрифт вдало підібрані одне до одного.

Композиційне рішення. Композиція централізована. Ілюстрація врівноважена, дракон привертає увагу на право, а персонажі зліва підтримують його. Не має великого скупчення елементів.

Колористичне вирішення. Домінують теплі кольори: червоний, оранжевий та сепія. Червоний є кольором небезпеки, тепла, що добре описує дракона. Сепія є загадковою і таємничою, що під стать темі гри.

Шрифтове вирішення. Шрифт на заголовок жирний та із засічками, що вдало його виділяє, а підзаголовок без засічок тонкий, що підтримує заголовок, підкреслюючи його.

Недоліки. Заголовок заходить на ілюстрацію, тим самим тисне її, не даючи вільного простору.



Рис. 1.6. Лицьова сторона коробки гри «Welcome to the Dungeon»

Аналог 2 (рис.1.6)

Стильове рішення. Виконано в анімаційному більш дитячому стилі. Ілюстрація заголовку як на мене не є вдалою, пальми там ні до чого.

Композиційне вирішення. Композиція зверху врівноважена централізована, але знизу неначе обрізана через чорну лінію та білий фон.

Колористичне вирішення. Домінує білий колір, що не є вдало, адже білий дає асоціацію з чимось світлим та чистим, але точно не з монстрами та підземеллям.

Шрифтове вирішення. Заголовок виконаний із шрифтом без засічок та рукописним шрифтом, шрифтове рішення теж не є вдалим, не відповідає тематиці.

Недоліки. Обрізка чорною лінією внизу, її можна було б замінити. Наприклад, замість білого фону внизу можна було б взяти темніший контрастніший колір, який би підтримував ілюстрацію. Стильове та шрифтове

вирішення заголовку більше підходить тематиці піщаних замків. Білий колір фону збиває з пантелику, адже не створює ауру загадковості і битви.



Рис 1.7. Лицьова сторона коробки гри «Манчкин: Підземелля»

Аналог 3 (рис. 1.7)

Стильове рішення. Стиль анімаційний, більше підходить для дітей та підлітків, можливо на це дизайнери і схилились.

Композиційне рішення. Центральна композиція вдала, погляд прикутий спочатку на героїв в центрі, а вже потім на образи збоку. Хороша рамка, дерев'яна, підкреслює фантазійність світу та дає можливість розмістити лого.

Колористичне вирішення. Домінують теплі коричневі та сірі кольори. Добре доповнюють одне одного, підкреслюють яскраві допоміжні кольори. Добре передають атмосферу та підтримують стиль.

Шрифтове вирішення. Вдале, шрифт із засічками на назві та рукописний добре вписуються в контекст та анімаційний стиль.



Рис. 1.8. Серія настільних ігор «Підземелля»

Аналог 4 (рис. 1.8)

Стильове рішення. Стиль фентезі в реалізмі, дуже вдало. Гра таким чином може зацікавити не лише дітей, а і дорослих.

Композиційне рішення. Добре розміщені ключові персонажі, на яких ми маємо звернути увагу. На першій грі центральна композиція, погляд на персонажі. На другій – великий об’єкт вгорі робить динаміку, та цікавить своїм образом. На третьому – персонаж справа, який має достатню яскравість, щоб привернути увагу.

Колористичне вирішення. У всіх варіантах присутні червоний та жовтий кольори. В першій грі червоний є акцентним на монстрах, що підтримує назву. На другому вся композиція є червоною, що тримає стиль. На третьому домінує жовтий, який так само підтримує назву.

Шрифтове вирішення. Шрифт заголовку схожий на щось середньовічне та фентезійне. Шрифт з підзаголовку більш простий, підходить непогано, але можливо треба було ще подивитись варіанти. Чудовий шрифт із підзаголовку на третьому варіанті.



Рис. 1.9. Лицьова сторона коробки гри «Ходу героям нема!»

Аналог 5 (рис. 1.9)

Стильове рішення. Стиль анімаційний, як на мене для віку 14+ не підходить, може привабити дитячу аудиторію для якої ця гра не призначена. Єдине що може бути – фон. Він по стилю чудовий, зберігає моторошність та загадку.

Композиційне рішення. Центральна композиція. Заголовок занадто великий, тисне на персонажів, хочеться додати простору. Також внизу ноги персонажів кудись «провалюються», що не є виправданим.

Колористичне вирішення. Домінують яскраві кольори, особливу увагу звертаєш на червоного дракона, персонажі поряд втрачаються. Колір назви світлий, що йде в суперництво з драконом. Треба було виставити акцент або на назві, або на персонажі. Кольори фону вдалі, передають атмосферу підземелля.

Шрифтове вирішення. Шрифт підходить анімаційному стилю персонажів, але не підходить під загальну тематику. Слово «героям» цікаво інтерпретоване під вогонь дракона.

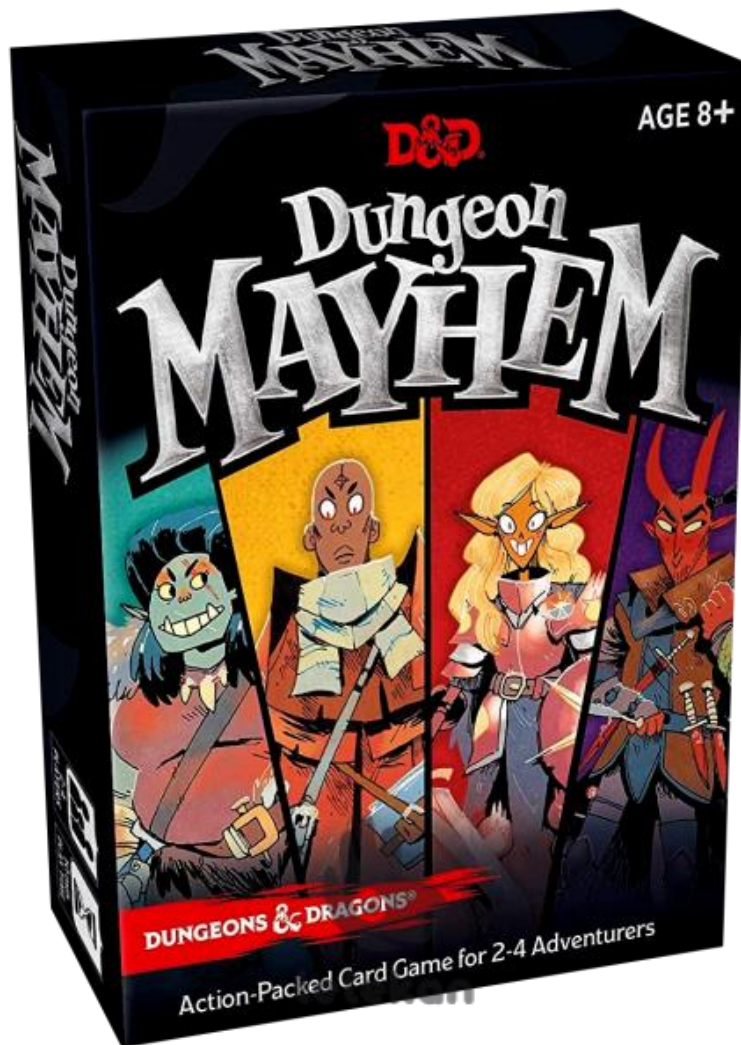


Рис. 1.10. Лицьова сторона коробки гри «Dungeon Mayhem»

Аналог б (рис. 1.10)

Стильове рішення. Персонажі хоч і мають анімаційний стиль, але більш опрацьований, цікавий, що вже може зацікавити як старшу аудиторію, так і 8+.

Композиційне рішення. Колаж із персонажів виглядає вдало. Читається зліва на право, дає змогу роздивитись персонажів. Також має симетрію, що теж дає гармонію.

Колористичне рішення. На ілюстраціях домінують кольори райдуги, стандартні, яскраві, добре акцентують. Срібний колір назви гри виділяє її від іншої гамми.

Шрифтове рішення. Шрифт із засічками, букви не рівномірні, створюють динаміку, вони асиметричні, але мають гармонію.



Рис. 1.11. Лицьова сторона коробки гри «Dungeons & Dragons»

Аналог 7 (рис. 1.11)

Стильове рішення. Все в кращих традиціях фентезі. Ілюстрація виконана в стилі реалізм, комп'ютерна графіка, готичні шрифти.

Композиційне вирішення. Центральна композиція. Присутня динаміка в ілюстрації за рахунок асиметрії. Нижній підзаголовок тисне на ілюстрацію та конкурує з нею.

Колористичне вирішення. Домінує червоний колір. Білий є акцентним. Він концентрує увагу на заголовку та підзаголовку.

Шрифтове вирішення. Готичні шрифти, що вдало підходять до стилю та контексту. Єдине що нижній підзаголовок треба зменшити, щоб він не конкурував із ілюстрацією.

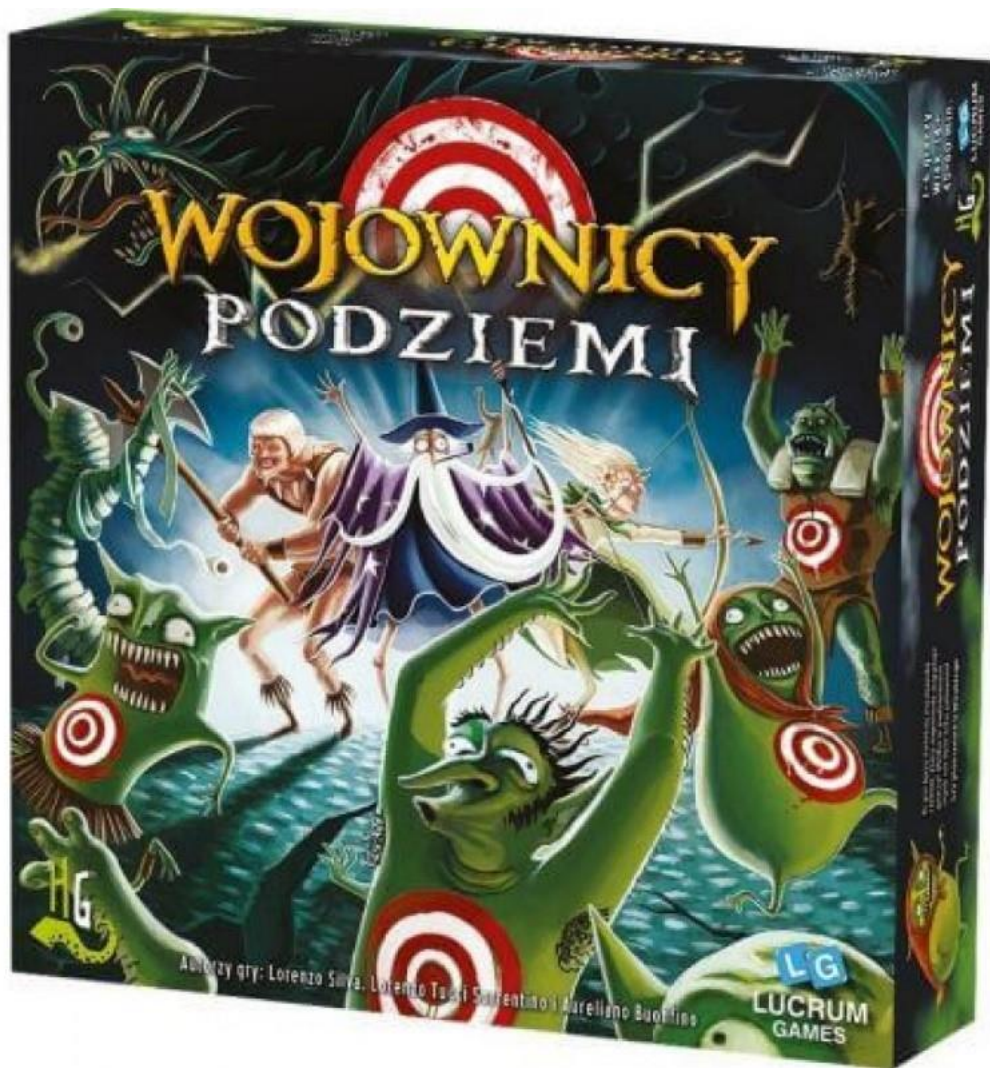


Рис. 1.12. Лицьова сторона коробки гри «Wojownicy Podziemi»

Аналог 8 (рис. 1.12)

Стильове рішення. Стиль ілюстрації авторський карикатурний, виглядає цікаво та привертає увагу. Всі об'єкти гармонійні. Лого чудово грає два значення: як ціль на чудовиськах і зверху, вже розповідаючи нам про певне полювання.

Композиційне рішення. Центральна композиція. Центральні персонажі освітлені та акцентують увагу, а темні чудовиська по бокам є допоміжними. Персонажі асиметричні та динамічні.

Колористичне рішення. Домінують холодні кольори, таким чином жовта назва відділяється від загальної композиції та акцентується.

Шрифтове вирішення. Шрифт із засічками з імітацією подряпин чи укусів добре відсилає контекст на чудовиськ.



Рис. 1.13. Лицьова сторона коробки гри «Таємничі підземелля Рівного»

Аналог 9 (рис. 1.13)

Стильове рішення. Ілюстрація підтримує сюжет гри, але не розповідає ніяку передісторію, що робить гру вже не цікавою.

Композиційне рішення. Вхід в печеру створює рамку, яка можливо могла б підтримувати назву, але вона занадто знизу. Центральний символ мені не є зрозумілим, тому його взагалі можна було б прибрати.

Колористичне рішення. Сірий та чорний колір слугують підкладкою для холодних кольорів, виділяючи їх. Ці кольори непогано підходять до теми.

Шрифтове рішення. Звичайний шрифт без засічок, що ніяк не підтримує тему гри та її таємничість.



Рис. 1.14. Лицьова сторона коробки гри «Розкрадачі підземель»

Аналог 10 (рис. 1.14)

Стильове вирішення. Чудові реалістичні ілюстрації та елемент шрифту у формі черепа, влучно зроблений до теми. Можливо б фон зробити не білим, а якимось темнішим кольором для підтримки атмосфери.

Композиційне рішення. Чудово організує простір аркуша центральна назва, перехід героїв знизу та зверху створює динаміку та ритм. Ілюстрація проводить погляд глядача для читання назви. Також чудово те, що хода зверху починається з лівого боку, так як ми читаємо зверху зліва на право.

Шрифтове рішення. Жирний шрифт з малими засічками, можна було б подумати над більш великими засічками. Але череп добре вписується і до шрифту і до контексту.

Колористичне вирішення. Домінуючий колір – гарячий помаранчевий, що і привертає увагу. Іноді помаранчевий колір асоціюється із попередженням про небезпеку, але можна було б спробувати червоний.

Аналіз інших елементів гри



Рис. 1.15. Приклади невдалої тильної сторони коробки «Підземелля» та «Манчкін: Підземелля»

Перейдемо до тильної сторони коробки, тут важливо не перенаситити її елементами та правильно їх розмістити. Інформація має легко зчитуватись та сприйматись на зір. На лівому прикладі (рис. 1.15) простору настільки мало, що елементи карток йдуть на виліт, що створює певний дискомфорт. Хочеться додати повітря, простору та зменшити кількість тексту, так як для опису його забагато та він надто зливається з фоном. Тому текст навіть не хочеться читати і дізнаватись що і до чого. Склад гри губиться та душиться серед карток та інших елементів.

На правому прикладі (рис. 1.15) добре зроблений заголовок і ілюстрація, але ілюстрація внизу, поряд з ігровими елементами, відволікає від них та створює певну мішанину. Ці ілюстрації я б прибрала та ліпше виділила іконки віку, кількості гравців та часу. З текстом справа тут вже краще, трохи більше простору, але немає ніяких виділень, що робить його нудним та монотонним.

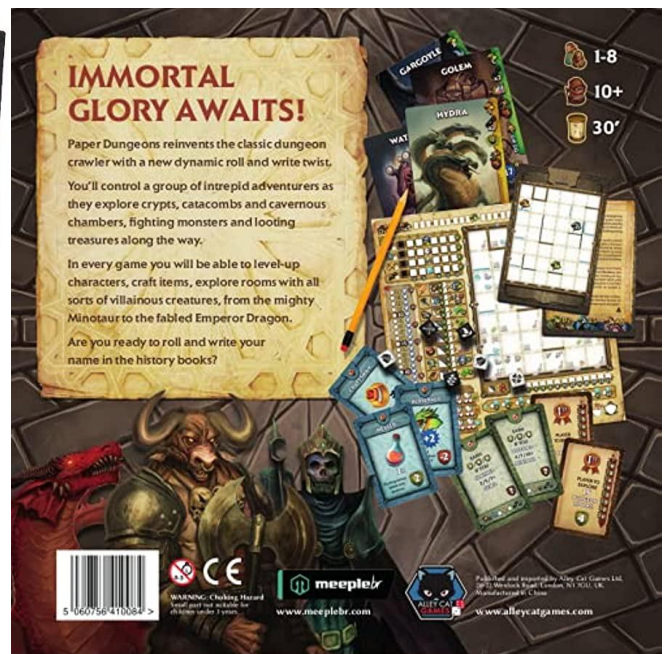


Рис. 1.16. Приклади вдалої тильної сторони коробки «Dragonfire» та «Paper Dungeons»

На наданому прикладі зліва (рис. 1.16) непогано побудована композиція. Текст контрастний, має вдосталь місця, що не створює думки про його скорочення. Єдине, що тексту справа, де перелік елементів гри, затісно. Ілюстрація та зображення вдало передають про що ця гра, та як в неї грати. Можливо, лише до ілюстрації знизу я додала б градієнт в чорний колір, щоб відділити від гральних елементів. Також відділити логотип внизу справа, перенести його до штрих-коду, тому що він занадто зливається із зображенням.

На другому прикладі справа (рис. 1.16) добре побудована композиція. Текст відділений та підкреслений фоною підкладкою, що імітує аркуш старовинного паперу. Елементи гри неначе лежать поряд з цим папером на столі. Все просто та зрозуміло. Ілюстрація внизу підтримує текст та заповнює вільний простір. Іконки віку та часу мають простір та добре зчитуються.

Тепер перейдемо до ігрових елементів. Брошури. Саме у них вся потрібна інформація. Тому брошура має бути зрозумілою, щоб її було легко читати. Перші брошури цієї гри (рис. 1.17) були досить примітивні стосовно застосованих малюнків, але якраз таки прості та зрозумілі.



Рис. 1.17. Перші брошури гри «Dungeons & Dragons» 1974 рік



Рис. 1.18. Розворот сучасної брошури з правилами гри «Dungeons & Dragons»

Сучасні брошури (рис. 1.18) мають просту та зрозумілу верстку, легку до прочитання. Потрібні картинки для формування кращого розуміння.

Картки. Вони мають містити сформований стиль, узгоджений із іншими елементами (коробки, брошури та інше), вдало передані персонажі та добре виділені потрібні для гри цифрові характеристики. Також для карток має бути створений зворот карти.



Рис. 1.19. Приклад гральних карт «Відьмак»



Рис. 1.20. Гральна картка героя «Підземелля»

В першому прикладі (рис. 1.19) добре поєднується стиль оформлення (синя стрічка) та дуже якісна графіка героїв. Як на мене, синя стрічка є яскравою для цього стилю, хотілося б додати більш темніших відтінків, можливо замінити на темно-червоний. Те ж стосується і жовтого. В мене, українки, ці кольори викликають патріотизм, тому там герої виглядають трохи недоречно. Але характеристики ці елементи виділяють вдало.

Другий приклад (рис. 1.20) зрозумілий та простий, але немає родзинки, аж занадто звичайний. Сірий колір в даному випадку не підкреслює атмосферу «Підземелля», а скоріше – звичайність. Ілюстрація непогана, реалізм та фентезі.



Рис. 1.21. Приклади карток інших ігор

Вдалий приклад поєднання стилю карток поданий на рис. 1.21. Картки персонажів та допоміжні картки чудово поєднані. Цікавий стиль персонажів, трохи гіперболізований, можливо більше для дитячої аудиторії. Яскрава кольорова палітра та насичені кольори, що не може не привернути увагу.



Рис. 1.22. Тильна сторона картки настільної гри «Dungeon Mayhem» та «Підземелля»

Тильна сторона картки має містити елемент фірмового стилю, тобто логотип або певну ілюстрацію. Рожева картка (рис. 1.22) має логотип та ілюстрацію у вигляді силуету дракона. Ілюстрація не контрастна та виглядає більше як фонове зображення, тому складається відчуття, що логотип занадто високо, адже малюнок його ніяк не підтримує. Тому, на мою думку, треба або

опустити лого посередині, або ілюстрацію зробити більш конкретною та деталізованою. На 3-х зображеннях справа (рис. 1.22) вже присутні більш конкретні ілюстрації, які якраз виправляють помилку минулого прикладу. Також ці ілюстрації слугують певними іконками, які відображають певний вид карток і поділяють їх на групи.

Щодо кубиків (рис. 1.23), вони є різного кольору та малюнку, підбираються до конкретного фірмового стилю проекту. Також це залежить від виробника та заданої цінової політики. Для мого дизайн-проекту найбільше підходять ті, що посередині зображення (рис. 1.23), вони підходять під кольорову гаму та атмосферу. Кубики зліва або занадто прості, або ж мають візерунок, що не підходить по стилю. Кубики справа мають зображення дракона, якого в грі не буде, тому він не є доречним, але задумка є дуже цікавою та незвичною.



Рис. 1.23. Гральні кубики (Дайси)

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «ПІДЗЕМЕЛЛЯ: ГОРОБИНА НІЧ»

2.1. Ідеї та задачі настільної гри «Підземелля: Горобина ніч»

Кожен проєкт починається з ідеї. Задача та ідея настільної гри «Підземелля: Горобина ніч» полягає в тому, щоб дати людям змогу відволіктись від рутинного життя. Доросла людина майже не мріє та не фантазує, а все чому? Робота, обов'язки, сім'я часто стають рутиною, яка втомлює та набридає, людина не насичується новими емоціями та часто відчуває депресію. В дитинстві люди багато фантазують та придумують свої маленькі історії, слухають цікаві казки про те як добро перемагає зло. Тому задача настільної гри дати людині відчути себе героєм магічного світу, здолати всі перешкоди та знаходити цікаві рішення, сміятись та просто весело проводити час, відчути себе героєм казки.

Іноді хочеться вивільнити свої емоції, такі як злість. Гра надає таку можливість. Фантазуй та роби у вигаданому світі все що твоїй душі заманеться! Гра чудово тренує емоції та емоційний фон. Радість перемоги і засмучення від поразок — усе як у житті, але у безпечному просторі. Виявляти емоції, тобто сумувати чи пригати від радощів – це правильно й також необхідно.

Також гра – це чудова можливість до комунікації та спілкування. Настільні ігри вимагають прямої комунікації між учасниками, а це сприяє зближенню і зародженню дружби. Це найкраща можливість допомагати, підтримувати у поразках, пояснювати правила та об'єднуватись заради перемоги.

Ця гра чудово розвиває пам'ять, увагу, кмітливість, уяву, образне мислення і логіку. Адже ти маєш продумувати кожне своє рішення. Людина вчиться прораховувати ходи на кілька кроків уперед, аналізувати інформацію, передбачати можливі дії суперників, обирати найкорисніші варіанти ходу.

Ідея: передивившись безліч правил та можливих варіантів механізму та сценарію гри мною було вирішено створити картки персонажів із характеристиками, брошури «Правила гри» та «Історія». Це є стандартним та базовим набором, що дозволить грати навіть новачкам у цьому жанрі.

Персонажів гри вирішено втілити не у вигляді звичайних ельфів та гномів, а додати мавку, лісовика та інших персонажів української міфології. Це дасть можливість додати грі «ноти» національної української культури.

Гральний процес повинен подарувати гравцям можливість потрапити у фантастичну історію та пройти можливі перешкоди, а гральні кубики покажуть буде це вдало, чи – ні. Вирішує вдача кубика, хід логічних та вигадливих думок гравця.

Принцип гри: фантазійна рольова гра. Вона полягає в тому, щоб обрати певного персонажа, який найбільше сподобався, та перетворитись на нього, зіграти його. Пройти квест від точки А до точки Б, перемогти в проміжних випробуваннях та у фінальній битві. Майстер Гри описує ситуацію, в якій опиняються герої. Гравці озвучують, що вони хочуть зробити. Щоб дізнатись, чи дія була успішна, проводиться перевірка кидком кубика.

Цільова група: гра спрямована на підлітків 14+ та більш дорослу аудиторію 25+. В обох випадках ця гра допоможе зняти стрес, вивільнити емоції та навпаки надбати їх, розвинути логічні мозкові процеси під час продумування ходів та просто весело провести час з друзями та родиною.

Вид механіки: карткова, рольова, гра з кубиками.

Механіка: чим краще гравець придумує хід та викидає вдало кубик, тим ближче він до перемоги.

Мотивація: гра надає можливість гравцеві потрапити в захоплюючу пригоду. Зняти стрес та вивільнити емоції. Для перемоги гравцеві потрібно чудово фантазувати свої ходи, що розвиває уяву.

Правила гри.

Підземелля – це рольова гра, в якій грає роль вдача від кидка кубиків та ваша фантазія.

У грі беруть участь ігровий майстер та кілька гравців, зазвичай від 2-х до 6-ти. Бажана кількість гравців – 5 людей (один із них – майстер, четверо інших – команда). Тобто мінімальна команда має складатися з 4-ьох героїв. Це має бути для того, щоб сили команди та вороги були на рівні, менша кількість персонажів

– це важчий рівень. Якщо ж вас менше – це не є проблема. Тоді гравці беруть ту кількість карток персонажів, щоб мінімальна кількість команди була 4. Тобто якщо вас троє, то одна людина буде майстром, а інші двоє людей беруть по 2 картки героя та грають за двох персонажів.

Ігровий Майстер – це роль казкаря-імпровізатора, він має бути поводителем команди в історії, справедливим суддею, об'єктивно та послідовно вигадувати наслідки дій команди. Повелитель не має власного персонажа в грі, але він діє від імені всіх неігрових персонажів (NPC), таких як вороги чи помічники. Також він описує сам світ і події, що в ньому відбуваються.

Граюча команда має обрати собі бажаного персонажа із наданих (мавка, русалка, лісовик та інші). Ви повністю поринаєте та перетворюєтесь на цього персонажа, граєте ним наче це – ви самі.

Майстер гри описує ситуацію, в яку потрапили гравці. Протягом гри кожен гравець задає дії для свого персонажа в певній ситуації, а результати дій визначаються Майстром відповідно до правил. Проводиться перевірка кубиками та виставляється складність цієї дії на його розсуд. Іноді рішення майстра можуть не відповідати правилам задля сприяння цікавості ігрового сеансу. «Ігровий майстер завжди правий». Наприклад:

Майстер: Ви йдете по під болотом, різко з багнюки вилізає рука та хватає мавку за ногу. Твої дії?

Гравець Мавка: Я дістаю гостру шпильку з волосся та хочу проштрикнути нею руку, але шпильку не лишаю в ній, забираю собі.

Майстер: Проводимо перевірку Д20. Складність: 13.

Що таке перевірка? Аббревіатура Д – це кубики, їх ще називають дайси (від англ. dice). Д20 – це кубик на якому 20 гранів та чисел. Саме цим кубиком проводяться всі перевірки дій. Складність – це те мінімальне число яке має викинути гравець для того, щоб дія була вдала. Майстер сам обирає складність для дій. Загалом їх 4, а саме: складність 8-10 – це легко; складність 12-14 – це середньо; складність 16-18 – це важко; складність 20 – це дуже важко. Якщо

гравець викидає більше потрібного числа, то його дія вдається, якщо менше, то ні. Якщо дія на думку Майстра дуже легка, перевірка може не проводитись.

Гравець вдало кидає кубик Д20, число більше 13

Майстер: Ти вдало попадаєш прямо в сухожилля. Рука сповнена болі відпускає тебе. Завдай Шкоди 1Д6+1.

Гравець невдало кидає кубик Д20, число менше 13

Майстер: Ти не встигаєш встромити шпильку, рука продовжує тягнути тебе в болото.

Ось такі можуть бути наслідки перевірки. Коли ж гравець викидає число 20 – це називається «Критична удача». При такому результаті майстер має придумати не просто звичайний наслідок, а додати більшу Шкоду та розв'язку. Коли ж гравець викидає число 1 – це «Критична невдача». При такому результаті гравцю який здійснював перевірку наноситься Шкода та додаткова погана розв'язка. Наприклад:

«Критична удача»

Майстер: Ти так сильно встромлюєш шпильку, що витягуєш монстра з болота та викидаєш його на берег. Завдай Шкоди 1Д10+2.

«Критична невдача»

*Майстер: Ти не встигаєш встромити шпильку, багнула під твоїми ногами слизька і руки легко потягнути тебе донизу. Ти падаєш на поперек та починаєш тонути в болоті. *Майстер кидає кубик за руку (NPC) 1Д10 та завдає Шкоди персонажу мавка**

Що таке Шкода? Шкода це пункти здоров'я, яке відняв ваш персонаж ворожому неігровому персонажу. 1Д10+2 – це формула, яка розшифровується ось так: один кубик на десять гранів/чисел + 2 пункти. Тобто, гравець кидає кубик, там випадає число 8, потім додає 2, виходить = 10 Шкоди. Якщо ж формула така: 1Д6, то гравець просто викидає один раз кубик на шість гранів. Це число треба відняти від здоров'я персонажу, якому наносили Атаку. Який саме кидати кубик Шкоди, тобто на скільки гранів, визначає Майстер, або формула вже прописана на картці персонажу (рис. 4). Кубик Шкоди не може

перевищувати Д12, тобто кубик Д20 для цього не використовується. Результати бою та атак краще записати на листочку, щоб не забути кількість пунктів здоров'я.

Ваші першочергові пункти здоров'я написані на картці персонажу. При лікуванні ці пункти не можуть перевищувати першочергові. Тобто якщо у вас першочергово 18 пунктів Здоров'я, а після битви їх стало 16 і ви лікуєтесь можливими засобами (ягодами, зіллям чи допомогою союзника), то при викиданні кубика в 6 пунктів вам можна буде додати лише 2, щоб стало знову 18. Кубики на лікування кидаються в схожій формі як і Шкода, який саме кубик будете кидати визначає Майстер, або формула вже прописана на картці персонажу. Кубик на лікування не може перевищувати Д12, тобто кубик Д20 для цього не використовується.

Коли в битві персонажу знесли всі пункти Здоров'я, то за 3 кола/кидка Д20 кубика буде визначено прийде до тями чи загине. Якщо випаде два або три рази більше 10 – то персонаж прийде до тями, якщо ж два чи три рази випаде менше 10 – персонаж помирає. При результаті що персонаж приходить до тями йому нараховується 1 пункт Здоров'я.

У битвах та ситуаціях оцінюються характеристики. Це пункти здоров'я, клас захисту (це саме та складність яку потрібно викинути Д20, щоб вдало провести атаку), ініціатива (!), бонус атаки (це + пункти, які додаються до перевірки Д20 кубика, вони вже прописані на картці при використанні певної зброї). Також в характеристиках присутні характеристики здібностей (сила, спритність, харизма, інтелект, мудрість, витривалість) – це плюс чи мінус здібності до перевірки. Наприклад:

*Гравець: Я хочу переконати главу банди відпустити нас, кажу йому:
«Чуваче, ми будемо тобі дуже корисні!»*

Майстер: Кидай перевірку Д20 на Харизму. Складність: 15.

Гравець кидає кубик Д20, наприклад, викидає число 13, у нього характеристика «Харизма + 3». Виходить такий приклад: $13+3=16$. Тобто дія проходить вдало. Точно так само якщо «Харизма -2», тоді виходить такий

приклад: $13-2=11$. В такому випадку дія є невдалою. Якщо ж є бонус до Атаки при певній зброї, то вийде ось такий приклад: $13+3$ (бонус) -2 (характеристика «Харизма») = 14.

В звичайній ситуації гравці виконують дії в послідовності як їм заманеться, але коли починається битва, то всі гравці мусять кинути кубик Д20 для визначення черги. Найбільше число – персонаж ходить перший, і так по зменшенню. Майстер кидає кубик за неігрових персонажів. За хід виконується 1 дія, але не при умові подвійної атаки, якщо така присутня у персонажа в «Здібності». Подвійна атака – це здатність вдарити за 1 хід два рази, перевірка йде також два рази. «2 рази за день» – означає, що в світі персонажу він може це використати на день певну кількість разів. Наприклад:

Гравець: Б'ю його подвійною атакою шаблею. Перша б'є в голову, а друга – в живіт.

Майстер: Перевірка Д20 по Силі. Складність 14.

Гравець кидає 2 рази кубик Д20. Перший раз випало 8, а другий раз 16. Сила +1. Це означає, що лише 1 атака проходить, а інша промазує.

Що таке «Здібності» та «Речі»? «Здібності» – це набір можливостей та вмінь персонажу, в якому описані як ними скористатись та, що вони дають. «Речі» – це набір речей персонажу, які він може використовувати в ситуаціях, які придумає.

Золоті монети – це валюта світу персонажів. Її можна використати ось так: 1 монета = 1 перекид кубика Д20; або якщо по історії вам треба когось підкупити, купити інформації, їжу чи ліки. Ці монети знаходяться у різних куточках, тому не забувайте обшукувати все, що вам трапляється. Перевірка на обшук проводиться по різній складності та за різними характеристиками, які обирає на свій розсуд Майстер.

2.2. Ескізне проєктування

Ескізне проєктування передбачає розробку варіантів можливих рішень, що дають загальне уявлення про принцип подальшої роботи та побудову вибору. Це дає змогу приблизно побачити можливе втілення проєкту та обрати, як саме розробити його технічно. Ескіз – це приблизний нарис, що передає задум проєкту та його окремих частин в спрощеній формі. Загалом, – це швидкий малюнок з ліній, що допомагає автору критично передивитись свої задуми і обрати найбільш вдалий варіант, щоб потім втілити його у життя.



Рис. 2.1. Перший ескіз

Свій перший ескіз (рис. 2.1) я зробила досить спрощеним. Я малювала все, що приходило мені до голови на задану тему проєкту. Відштовхувалась я, в першу чергу, від коробки та логотипу, мені було важливо зрозуміти, що саме буде виглядати найкраще. Яке положення буде мати коробка та який сюжет підібрати. Врешті я обрала вертикальне положення та рішення зробити коробку у вигляді книги.

Чому саме книга? Все просто, за останні роки було створено дуже багато книг в жанрі фентезі. Такі як «Володар пернів» або «Відьмак». Всі ці історії про вигадані світи створюють атмосферу казки та надзвичайної історії. Так загалом, і сама гра базується на певній оповіді, яку розповідає Ігровий Майстер. Просто

сам перебіг подій протягом гри створюють самі ж гравці. Тому форма книги для неї є прекрасним варіантом. Неначе кажучи: «Створи свою магічну історію!».

Положення ілюстрації вертикальне центральне, просте та впевнене. Саме це положення за своєю простотою вдало сприймається на зір. Ідея з розробкою ілюстрації «герой-антигерой» була відкинута, так як на етапі створення ескізів ще не було зрозуміло, чи буде це добре виглядати та чи доцільно це стосовно історії гри. Положення горизонтальне не підходило під задум коробки у вигляді книжки та і виглядає не так, як обкладинка, а скоріше як плакат.

Справа на ескізі (рис. 2.1) зображені можливі варіації логотипу. Моєю задачею було підібрати шрифт та додати елемент «блискавка». Чому блискавка? Від похідної підназви «Горобина ніч», що означає назву темної ночі з сильним дощем, грозою та блискавицями. Із цих варіацій останній внизу ескіз здався найбільш вдалим, але при подальшій розробці логотипу було спочатку створено декілька варіантів (рис. 2.). Блискавка на останньому варіанті дозволяє лишити слово «підземелля» цілісним та підкреслює його. Лого з блискавкою замість букви «і» є не зовсім вдалим, так як цей елемент підходить лише до окремого випуску, тобто «Горобина ніч». Пізніше це вніможливить впізнаваність лого на інших можливих випусках цієї гри без елемента блискавки.

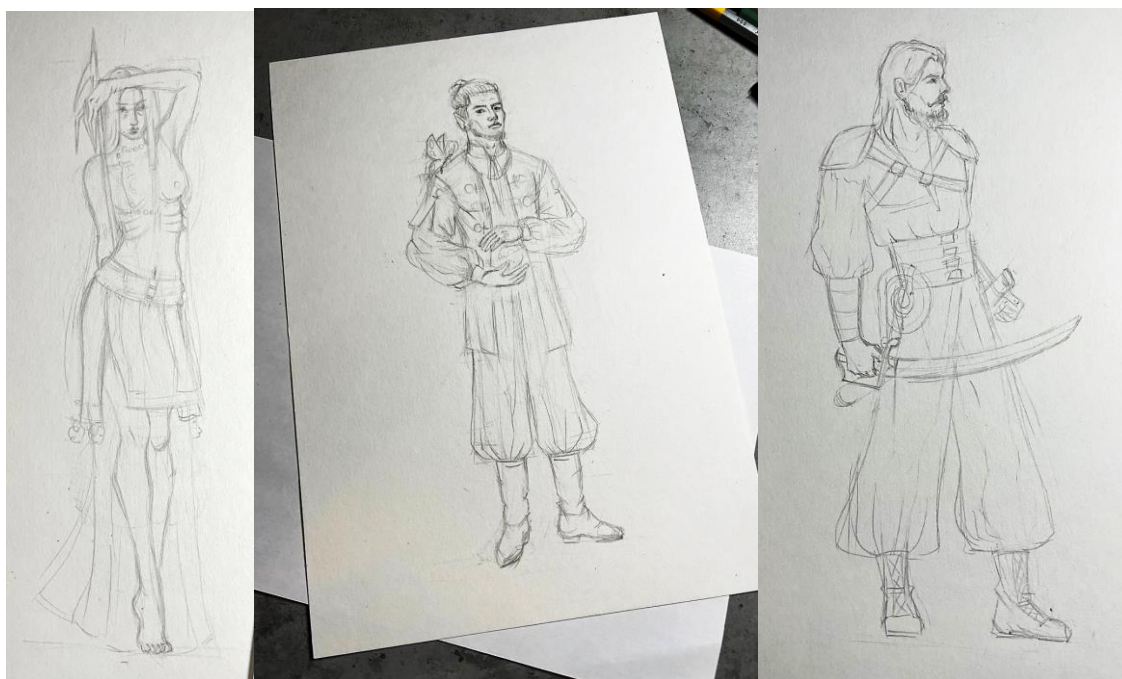


Рис. 2.2. Ескізи персонажів гри

Наступним етапом було створення ескізів персонажів для карток (рис. 2.2). Все починається, як завжди, зі спрощеного малюнку олівцем. Побудова тіла, правильна поза, опрацювання певних деталей, які підходять образу. Кожен герой був створений після переглядання безлічі аналогів та прототипів. Образи мають риси українського стилізованого костюму. Наприклад, образ відьмака справа (рис. 2.2) був натхненний образом козака характерника.



Рис. 2.3. Приклад зміни деталей образу персонажу

Протягом роботи деякі персонажі зазнавали змін в образах. Елементи одягу, які були створені на інтуїтивному принципі, не підходили під контекст. Як ось, наприклад, лати богатиря зліва (рис. 2.3), які більше подібні на римські обладунки, були виправлені на кольчугу, яка більше підходить персонажу до стилю.

2.3. Кольорові та шрифтові вирішення у створенні дизайну настільної гри

Одним з важливих факторів для ефективного дизайну є колір. Психологи вважають, що колір викликає у людини певний настрій та заклик до дій. Колір оживляє, дратує, спонукає до співпереживання, викликає асоціації з пропонованим образом, сприймається простіше та діє більш безпосередньо, порівняно з формою. Його не потрібно тлумачити, як слова. Він здатний вселяти відчуття комфорту і заспокоєння, залучати або відштовхувати, турбувати або порушувати. Також кольори викликають не тільки емоції, а й певні асоціативні образи.

Кольори поділяються на холодні та теплі. Холодні – синій, блакитний, зелений. Гарячі – жовтий, помаранчевий, червоний. Також існують дослідження, які доводять умовну вагу кольору. Червоний був визнаний найважчим, тому я не стала його переглядати для свого проєкту, за ним ішли рівні за вагою – жовто-гарячий, синій і зелений, потім – жовтий і останній – білий.

Колірні асоціації:

Пурпурний колір – величність, багатство, духовність, шляхетність, внутрішнє поглиблення, абстрагування, концентрація, вирішення творчих завдань.

Жовтий колір – енергійність, жарти, сонце, оптимізм, теплота, ризик, попередження, небезпека.

Чорний – траур, страх, містика, точність, анонімність, розкіш, примарність, таємничість, стабільність.

Червоний – пристрасть, помилка, різкість, агресія, насильство, вогонь, кар'єрний ріст, збудження, бажання, жіночність, запал.

Коричневий – земля, сім'я, будинок, теплота, рішучість, забруднення.

Рожевий – дитинство, миловидність, розслабленість, пишність, м'якість.

Зелений – недосвідченість, юність, початок, весна, природа, воля, екологія.

Сірий – похмурість, старість, підлість, скромність, сум, сумні спогади.

Синій – спокій, стійкість, гармонія, здобуток, небо, воля, заклик до дії, мужність, кар’єрний ріст.

Білий – чистота, простота, холод, зима, сніг, точність, стерильність, безвинність.

Спочатку я хотіла зробити проєкт в жовтому та зеленому кольорі. Жовтий – це, як було зазначено вище, ризик, небезпека, але в той же час і оптимізм. Зелений – це колір природи, яка буде дуже пов’язана з грою. Але не вистачало зачарованості, певної містики та магії. Тому жовтий колір змінився на темно-синій. Синій (рис. 2.4) – допомагає сконцентруватися на найнеобхіднішому, не розпорошувати увагу на дрібницях, не розкидатися. Синя деталь відразу приверне до себе увагу і, на відміну від червоної, ніколи не буде викликати негативні емоції. Зелений (рис. 2.4) – все пом’якшує, знімає гостроту переживань. Цьому кольору притаманна цілюща, розслаблююча дія. Блакитний (рис. 2.4) – теж налаштовує на область почуттів, але більш піднесених, швидше до платонічних, ніж приземлених. Це колір дружньої прихильності, спорідненості душ. Блакитний – колір миру і загальної гармонії.

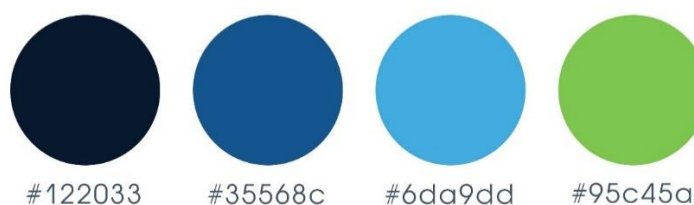


Рис. 2.4. Палітра головних кольорів дизайну настільної гри

Темно-синій колір переважає на фонах та підкладках, створюючи уявлення або зоряного неба, або півми підземелля. Підходить цей колір ще й тому, що в грі присутня назва – горобина ніч (назва темної ночі з сильним дощем, грозою та блискавицями). Зелений колір застосовується на головних назвах та деталях, що ще більш підтримує атмосферу містичності. Блакитний є кольором допоміжних назв та деталей. Вони є холодними кольорами та мають однакову вагу,

аналогічне поєднання. Тому враження складається спокійне, що налаштовує на позитив.

Присутні і допоміжні кольори – це білий та чорний. Вони є ахроматичні, що підсилюють та підкреслюють хроматичні, ці кольори мають нейтральний ефект. Не перетягують увагу на себе.

Світлий колір по сусідству з темним здається ще світлішим і навпаки. Саме тому на картках присутні світлі деталі світло-зеленого кольору на темно-синьому фоні. Це створює чудовий контраст і концентрує увагу споживача на орієнтацію та миттєве сприйняття потрібної інформації.

Існує певна популярність кольорів. Кожний рік або певний період має свої визначні кольори. За версією Vogue сезон весна-літо 2023 має містити 5 кольорів: помаранчевий, ліловий (ніжно-фіолетовий), кобальтовий (синій), лаймовий та ніжно-блакитний. І ось – попадання палітри настільної гри в тренди сезону.

Цікаве дослідження провела компанія YouGov. Вона провела дослідження у 10-ти країнах та на 4-х континентах і визначила, що синій – найулюбленіший колір. Більше всього, синій полюбився мешканцям Великобританії (33%), найменше – індонезійцям (23%). При цьому у кожній країні тих, хто назвав синій своїм улюбленим кольором, виявилось як мінімум на 8% більше, ніж шанувальників інших кольорів.

Шрифт – це невід’ємна складова дизайну. Він як і колір відображає настрій, створює атмосферу. Дослідження показують що носієм інформації не є букви, а саме їх зображення. Тобто спочатку текст сприймається як зображення, а лише потім зміст написаного. Шрифти є різні за категорією та кожний має своє місце. Від шрифту залежить читабельність та розуміння тексту. Шрифт може створити гармонію в дизайні або, навпаки, – дисгармонію.

За типом насиченості розрізняють тонкий, нормальний, напівжирний, жирний і наджирний шрифт. Насиченість може надати шрифту делікатного або агресивного привертання уваги. Нормальний шрифт є емоційно нейтральним. Він ідеальний для читання, адже він оптично ніяк не спотворюється, є

універсальним. Напівжирні та жирні шрифти слугують для виділення інформації. Вони часто зустрічаються в логотипах та заголовках.

Шрифти також розрізняють за шириною, такі як: вузькі, нормальні та широкі. Вузькі шрифти займають мало місця, але створюють відчуття тісноти. Мають знижену читабельність. Чим ширший шрифт тим більше часу йде на його прочитання. Загалом широкі шрифти надають відчуття, що інформація є важливою.

Вибираючи шрифт при розробці логотипу, я врахувала загальну концепцію дизайну. Він має виглядати естетично і забезпечувати зручність читання.

В проєкті задіяні такі шрифти: Neo-Gothic (логотип, заголовки), Blagovest (підзаголовки), Century Gothic (текстовка) (рис. 2.5).

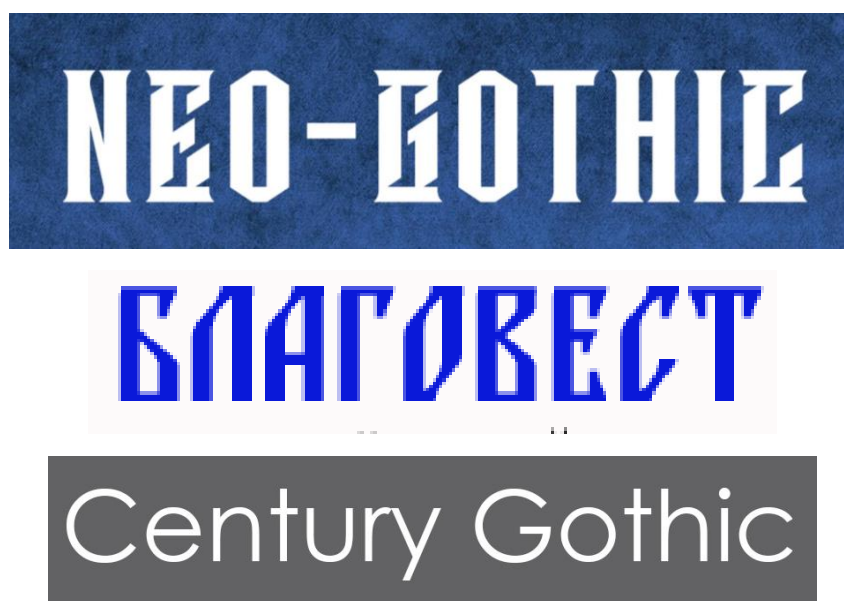


Рис. 2.5. Застосовні шрифти у проєкті.

Зверху до низу: Neo-Gothic, Blagovest, Century Gothic

Чому були використані саме ці шрифти? Після аналізу аналогів стало зрозуміло, що шрифти готичні мені подобались найбільше. Вони виглядають впевнено, цікаво, передають настрій гри, привертають увагу. Саме тому для логотипу (рис. 2.6) я обрала саме Neo-Gothic. Також, між вибором готичних шрифтів мені приглядались старослов'янські. На роль головного заголовку більшість не підходила, так як вони були аж занадто церковного вигляду. Але

Вlagovest серед них вирізнявся водночас простотою та цікавою формою, та вдало підійшов під стиль першого. Тому цей шрифт я застосувала на підзаголовок (рис. 2.6). Хоча спочатку на цю роль розглядались шрифти із засічками (рис. 2.6). Але вони мені здались не підходящими, адже занадто тонкі в порівнянні з головним шрифтом, занадто втрачаються на його фоні.



Рис. 2.6. Логотип до та після.

Щодо текстової частини був обраний Century Gothic. Відштовхуючись від підзаголовку, який засічок не має, був обраний і шрифт за цим критерієм. Також мені сподобалась округлість його літер та деяке незвичне накреслення окремих літер. Цей шрифт найбільш вирізнявся поміж купи йому подібних.

2.4. Сильове вирішення у створенні дизайну

Силь. Він все життя слідує за людиною. В різні роки та епохи він вирізнявся. Силь – це певні формальні категорії, що взаємопов'язані, створюють взаємопов'язаний концепт у певні історичні проміжки часу, визначений суспільством під певними соціальними подіями.

Силь у графічному дизайні – це унікальний набір елементів, що передає певне інформативне повідомлення та об'єднується винятковим набором елементів. Він включає в себе колірну гаму, друк, композицію, текстуру та інші фактори, що створюють незабутній образ.

Оригінальна гра «Підземелля та дракони» є повним витвором готики та неоготики. Тому на цьому я і зупинилась. Готичний стиль у графічному дизайні – це стиль, що натхненний готичною течією, зокрема архітектурою та

мистецтвом. Йому характерне використання орнаменту, арочних форм, а також темні кольори.

Характерні елементи готичного стилю у графічному дизайні:

1. Орнаменти та візерунки: готичний стиль відомий своїми орнаментами, які застосовуються як рамки, фон або декоративні елементи.
2. Темна та похмура колірна гама: готичний дизайн часто застосовує темні кольори, що створюють почуття драматизму і таємниці. Зазвичай використовуються такі кольори: чорний, темно-синій, темно-червоний, темно-фіолетовий.
3. Готичні зображення: готичний дизайн часто використовує такі зображення як: черепи, кажани, павуки та інші таємничі темні мотиви. Ці елементи застосовують для створення відчуття небезпеки.
4. Готичні шрифти: готичний дизайн використовує загалом шрифти які натхненні середньовічною каліграфією.

Загалом готичний дизайн використовується для створення відчуття драматизму, таємниці та темряви. Він популярний особливо у світі музики та розваг, де це використовується на афішах, іграх та інших рекламних елементах.

Неоготичний стиль мав за мету відродити культурні традиції Середньовіччя і мав ряд відмінних характеристик:

1. Релігійна тематика. Часто неоготика включала християнські мотиви та образи, такі як ангели, хрести та інша символіка віри.
2. Природні мотиви. Листя, виноградні лози та інші форми. Ці елементи часто використовувались, щоб створити відчуття зв'язку із природою і викликати почуття таємниці та дива.
3. Історичні теми. Стиль опирається на історичні теми та образи, такі як лицарі, замки, дракони та інші символи середньовічного лицарства та героїзму.

Загалом стиль неоготики характеризувався почуттям ностальгії за уявним минулим, любов'ю до деталей і глибоким зв'язком зі світом природи.



Рис. 2.7. Пом'ятий пергамент до та після

Спочатку я додала текстурний принт, а саме пом'ятого паперу. Так як спочатку я робила проєкт в зелено-жовтих кольорах, пергамент мав жовто-бежевий колір (рис. 2.7). Він мені здався занадто буденним та не підходив до стилю, тобто готики. Тому після низки експериментів я його удосконалила. Цей колір відразу мене зачарував, адже він як темна ніч. Цей папір відразу підійшов до стилю та контексту. Цей пергамент я застосовую на картках та буклетах.

Колір та текстура обкладинки теж спочатку були інакшими. Це була зелена шкіра. І знов та сама проблема. Нудно, нецікаво, невідходяще. І як вирішилась проблема з папером, так вона відразу змінилась і на обкладинці (рис. 2.8). Зміна відбулась на синій оксамит. Темний холодний як ніч із градієнтом від світлішого до темнішого. Його нерівності та плями так і навіюють настрої старої книги, старої історії та таємниці.

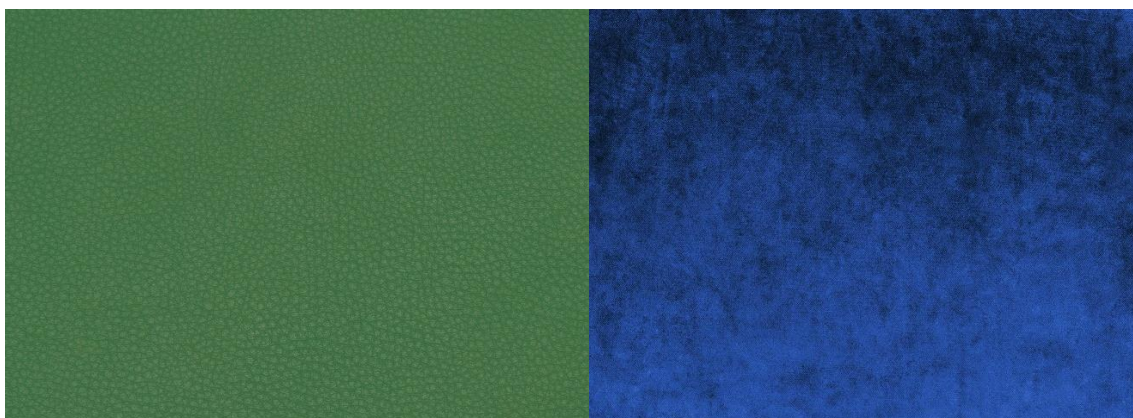


Рис. 2.8. Вибір обкладинки до та після.

Персонажі намальовані від руки (рис. 2.9), що також підтримує середньовічний ефект. Костюми персонажів мають певну комбінацію, між народним костюмом та додаванням готичних елементів. Щоб підтримати український національний дух було додано деталі та візерунки трипільців, що не аби як гарно поєдналось. Також символи трипільців мають певне значення залежно від того, де вони знаходяться. Наприклад, іконки віку та кількості гравців на обкладинці є трипільськими символами людей. Зображення символу на монеті (рис. 2.17) є символом багатства.

В підтримку стилю були використані неоготичні та старослов'янські шрифти (рис. 2.5).

Сам контекст гри повністю співпадає з неоготикою. Адже це пригодницька гра з лицарством в образах персонажів. Поєднання з природою, яке присутнє в сюжеті, буде вести персонажів протягом всієї гри.



Рис. 2.9. Персонажі гри

2.4. Створення проєктної графіки

Елементи гри, карти, фішки, брошури, обкладинки, ілюстрації – це все складові, які входять до графічної частини дизайну настільної гри. Створення графічної частини для настільної гри вимагає творчих та аналітичних здібностей. Дизайнер має зберегти баланс між креативністю та функціональністю, щоб продукт був не лише естетичний, а й зручний у використанні. Ми розглянемо процес створення графічної частини гри, ключові елементи та техніки.

Свою роботу спершу я почала з розробки персонажів, так як вони є ключовими елементами та головними ілюстраціями гри. Герої намальовані вручну лайнерами та олівцями. Загалом розробка поділялась на 3 етапи (рис. 2.10): ескіз, деталізація лайнером, додавання кольору та світло тіней. Розробивши ескізи, я почала робити лінійний малюнок. На цьому етапі проводилась деталізація об'єктів, додавання додаткових елементів, таких як складки на одязі. Лінії художнього типу, тобто з потовщеннями та навпаки. На завершальному етапі я додавала кольори, тіні. Колір підбирала до типу персонажу. Наприклад, мавка зображена в зелених та малинових відтінках, кольорах квітів та зелені, а двоєдушник – у червоному та чорному, кольорах крові та темряви.



Рис. 2.10. Етапи створення персонажа, зліва на право: ескіз, деталізація лайнером, додавання кольору та світло тіней

Як всі персонажі були готові, я їх відсканувала та обробила за допомогою програми Adobe Photoshop, налаштувала яскравість, контраст та насиченість, підчистила непотрібні контури чи лінії олівця. Після цього почалась розробка картки персонажа (рис. 2.11). Фонним зображенням слугувала темно-синя підкладка (рис. 2.7). Користуючись вже визначеними шрифтами я розподілила та написала текст характеристик. Текстова частина перепала на праву частину, так як наш зір краще спочатку зчитує зображення, а лиш потім текст. Це одне з правил реклами, зображення розміщується зліва, а справа – текст. Так як ми читаємо зліва на право, так само і зчитується інформація. Головні цифрові характеристики були виділені імітацією мазків, що допомагають погляду відділити категорії та ведуть його до цифрової частини. Допоміжний текст внизу має більш приглушені кольори, щоб під час гри погляд не зачіпав цей текст, а відразу попадав на головну інформацію. Ілюстрація персонажу має блакитне напівпрозоре підсвічування, щоб виділити його. Зверху персонажу розміщені іконки «Здоров'я» (символ серця) та «Клас захисту» (символ щиту), які зображені зі спрощеною імітацією малюнка олівцем. Внизу героя назва його раси. Ця назва також візуально тримає героя як на п'єдесталі, підтримує його. Біля персонажа знаходяться декоративні елементи, трипільські символи, які мають зашифроване значення для кожного персонажу. Наприклад, у жар-птиці ці символи означають схід та захід сонця.



Рис. 2.11. Приклад картки персонажа

Картки персонажа для NPC (неігровий персонаж) (рис. 2.12) я зробила ідентично, змінивши лише кольори. Де був синій, там тепер зелений і навпаки. Це не виб'є картки з головного стилю, але при цьому відділить їх від ігрових персонажів. Всі картки були виконані в програмі Adobe Photoshop.



Рис. 2.12. Приклад картки неігрового персонажа

Тильна сторона картки має елементи фірмового стилю, такі як логотип та декоративний орнамент. Фон такий самий як і у лицьовій стороні. Орнамент у ігрових персонажів означає перевага, а в неігрових – небезпека.



Рис. 2.13. Тильна сторона картки, зліва для ігрових персонажів, справа для неігрових

Далі я почала розробку обкладинки (рис. 2.14). Помістила логотип, зазначила склад гри, додала іконки з позначенням віку та кількості гравців.

Також додані елементи гри, щоб покупець розумів, який саме продукт купує. На головній ілюстрації маска, яка є ключовим елементом сюжету гри. Присутній рекламний лозунг із закликом «Поринь в українську містику!».



Рис. 2.14. Обкладинка гри

Дійшов час і до брошур. У проєкті їх дві. Одна це інструкція з правилами гри, а інша з потрібною історією для процесу гри. Правила гри з темно-синім фоном, а інша брошура – темно-зелена. Це зроблено для того щоб позначити, що правила для всіх гравців, а ось історія, разом із картками неігрових персонажів, є спеціально для Майстра гри. На самих брошурах присутній логотип, назва брошури та невеличка ілюстративна іконка. Ззаду зазначені посилання на сторінки в мережі Інтернет. Брошури виконані в програмі Adobe Photoshop.

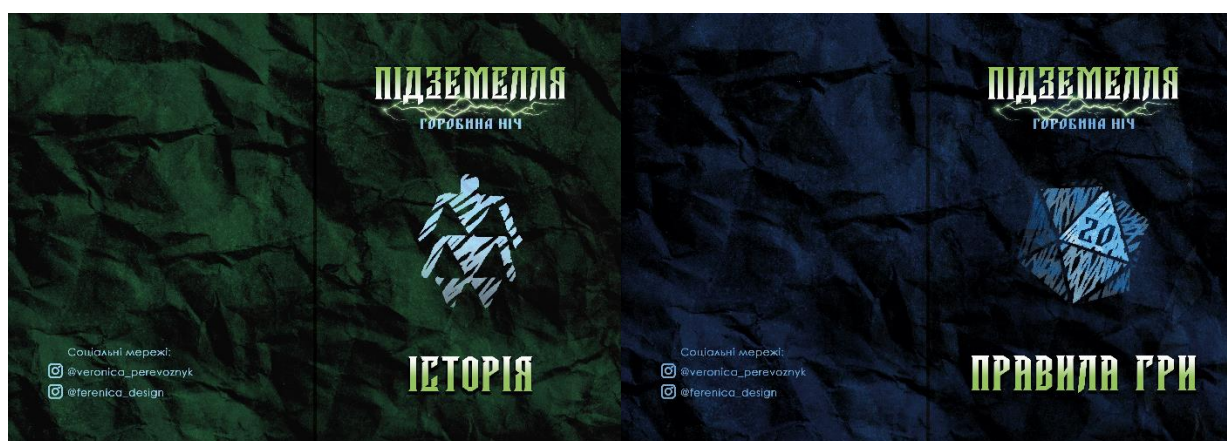


Рис. 2.15. Брошури «Історія» та «Правила гри»

Верстка брошур виконана в дві колонки з використанням модульної сітки (рис. 2.16). Головний текст блакитного кольору. Потрібні слова виділені білим, а діалоги салатом кольором. Додані зображення для більшого розуміння правил. Присутній елемент буквиця. Верстка виконана в програмі Adobe InDesign.

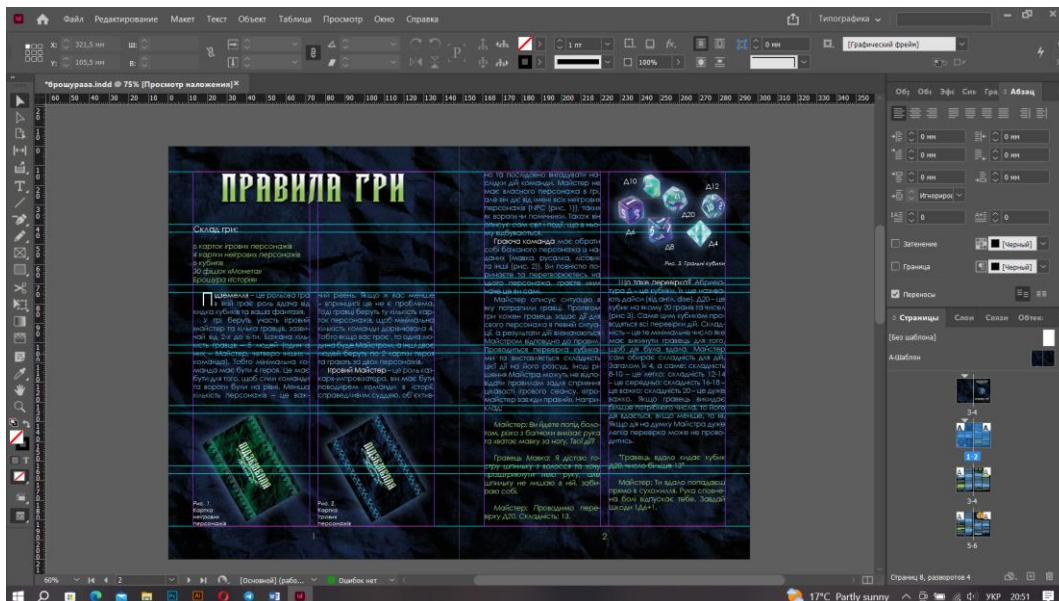


Рис. 2.16. Верстка брошури «Правила гри»

Дизайн монети (рис. 2.1). Заготовка у вигляді кола та кільця була створена в програмі Adobe Illustrator, кольорова гама – теплі золоті відтінки. В програмі Adobe Photoshop з однієї сторони я розмістила головний логотип, назву «Підземелля», додала тіні та світло, щоб зробити назву рельєфною. Над іншою стороною мала пошукові процеси. Спочатку там був номінал вартістю 1. Це здалось мені просто і я вирішила звернутись до трипільських символів. Символ багатства, його я додала та візуально зробила його випуклим. Це дало монеті текстури та відчуття реальності. Щоб зробити монету ще більш реалістичною та неідеальною, було додано мазки у вигляді потертостей та плям від бруду.



Рис. 2.17. Зліва – перший варіант монети, справа – фінальний варіант монети

РОЗДІЛ 3. ТЕХНІЧНО ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

3.1. Види друку та матеріали

Під час створення настільної гри важливим етапом є підбір матеріалів та видів друку. Адже це вплине на зовнішній вигляд ігрових елементів та відчуття під час самої гри, а також на якість та довговічність. Існує багато видів матеріалів, такі як картон, дерево, метал, шкіра, пластик та інше. Окрім цього існують також різні види друку, такі як трафаретний, цифровий, гравіювання та інші. Кожний з цих методів та матеріали мають як плюси, так і мінуси. Тому важливо зрозуміти, які з них підходять краще для моєї настільної гри. У цьому розділі ми розглянемо різні матеріали та друк, які можна використати для створення настільної гри, а також розглянемо як вони можуть вплинути на гру та їх користувачів.

Існує безліч матеріалів для створення гри. Одні є більш поширені та популярні, а інші – більш незначні та екзотичні. Ось деякі з видів матеріалів, які можуть бути використані:

1. Картон та папір – це найпоширеніші матеріали, які використовуються у створенні ігор. Картон використовується для коробок та фішок, а папір – для карток та інструкцій. Картон є досить міцним та витривалим, добре тримає форму. Також він дешевий та легкий у виробництві. Але картон може бути вразливим до вологи та зламатись під механічною дією.
2. Пластик – він може використовуватись у виготовленні фішок, фігурок, кубиків та інших елементів. Він є легким та мобільним, що робить його доречним у рухливих іграх. Пластик вологостійкий та міцний, легкий у виробництві та збірці. Однак він може бути дорогим та менш екологічним.
3. Метал – його можна використовувати у створенні важких елементів, фігурок та жетонів. Це створить для гри важкість та відчуття якості. Метал є міцним та стійким. Елементи можуть мати більш деталізований дизайн

та бути більш витривалими до зносу. Однак метал дорогий та важкий у виробництві. Може бути небезпечним для дітей, оскільки має гострі кути.

4. Дерево – дерево можна використовувати для фігурок, ігрових дошок, коробок та кубиків. Дерево надає елементам приємну текстуру та є більш міцним та довговічним, ніж інші матеріали. Надає відчуття «природності». Але дерево є дорогим та важким у виробництві, має вразливість до вологи та руйнування.
5. Текстиль – він може бути використаний для ігрових дошок, килимків та мішечків, для інших елементів гри. Тканина надає грі приємну текстуру та вигляд. Відчувається більш «домашньою». Текстиль може бути вразливий до плям, його досить складно чистити. У виробництві може бути складно контролювати розмір та форму виготовленого виробу.

Кожен матеріал має свої переваги та недоліки. Вибір матеріалу може залежати від різних факторів, таких як бюджет, дизайн, цільова аудиторія тощо. Тому важливо все збалансувати та обрати найкращі матеріали для певних задач.

Тепер розглянемо види друку. Вони існують такі:

1. Офсетний друк – найбільш поширений вид друку. Забезпечує високу якість зображення та тексту, може бути використаний для друку на різних матеріалах, включно з картоном та папером, але лише за умови, що ці матеріали приймають фарбу. Може бути дорогим.
2. Цифровий друк – цей друк використовується для зображень з високою деталізацією та якістю. Дозволяє друкувати на різних видах матеріалів та забезпечує швидкість друку. Однак може бути дорогим у порівнянні з іншими видами.
3. Сіткодрук – цей вид друку є дуже популярний у виготовленні настільних ігор. Він дозволяє друкувати на різних матеріалах та має яскраві та стійкі кольори. Не підходить для зображень з високою деталізацією.
4. Трансферний друк – використовується при друці на тканинах та інших матеріалах, які не можуть бути друкованими іншими способами. Дозволяє

друк з високою деталізацією та якістю. Однак обмежений у виді матеріалів та може бути дорожчим порівняно з іншими.

5. Трафаретний друк – використовується для друку на різних поверхнях, такі як текстиль, папір та інші. Дозволяє друкувати яскраві та стійкі кольори, а також може бути використаний для друку на рельєфних поверхнях. Не підходить для деталізованих зображень, може бути дорогим, порівняно з іншими видами.
6. UV-друк – використовується для друку на таких поверхнях як скло, пластик та інші. Дозволяє друкувати яскраві та стійкі кольори, висока стійкість до зношування та пошкоджень. Може бути дорогим та не дозволяє друкувати на темних поверхнях.
7. Сублімаційний друк – використовується для друку на футболках, сорочках та інше. Дозволяє друкувати зображення з високою деталізацією та якістю, забезпечує високу стійкість під час прання та випаровування. Однак підходить не для всіх видів тканин.

Для свого проєкту я обрала: картон – для виготовлення коробки-папки та фішки «Монета», це дозволить їм бути більш легкими та мобільними. Тонкий глянцева папір для брошур, товстий папір – для карток персонажів. Кубики будуть з пластику, він дешевший та більш стійкий з роками, також є більш легким.

До матеріалів упаковки входять файли на замочку, що дозволить зберігати елементи гри та приєднати їх до папки, яка буде відігравати роль коробки. Це має на меті не ховати гру в шафках, а помістити її на книжну полицю, буде створювати вигляд книги. Також це дозволить Ігровому Майстру під час процесу гри заховати свої картки НПС від гравців, щоб процес гри був неочікуваний. Це робиться дуже просто, папка ставиться на стіл обкладинкою до гравців, тим самим закриваючи Майстра.

Цифровий друк є самим вдалим варіантом для мого проєкту. Так як він забезпечує високу деталізацію та якість. З часом він не посвітлішає під дією

сонячного світла (чим часто грішить офсетний друк) та є самим доступним для виготовлення саме на зазначених мною вище матеріалах.

3.2. Економічна частина

Створення настільної гри – це складний та багатоступінчастий процес, який вимагає фінансових витрат. У цьому пункті ми розглянемо економічну складову створення настільної гри, а саме: вартість розробки, виготовлення та розповсюдження, а також можливі шляхи економії коштів під час цих процесів. Знання про економічну складову може допомогти розробникам зекономити та знайти ефективні способи фінансування свого проєкту.

Економічна частина включає в себе різні аспекти, такі як розробка концепції гри, виробництво прототипу, виготовлення кінцевої продукції, пакування, логістика та маркетинг.

Перш за все, розробка концепту вимагає фінансового вкладення, яке включає в себе оплату часу та розробки гри дизайнером, дослідження ринку та проведення тестувань на невеликих групах людей.

Далі, для створення прототипу знадобиться фінансування на закупівлю матеріалів та друк елементів гри. Вартість залежить від складності гри, кількості елементів на які будуть витрачені матеріали.

Після створення прототипу йде етап кінцевої продукції який вимагає значної кількості вкладень. Вартість залежить від кількості продукції, технологій виробництва та від умов договору з виробником.

Окрім витрат на виробництво, створення настільної гри вимагає витрат на пакування, логістику, маркетинг. Витрати на логістику та пакування залежать від кількості та розмірів елементів гри. Витрати на маркетинг включають рекламу та просування продукції в мережі Інтернет.

Після випуску гри можуть з'являтися проблеми, які потребують підтримки та оновлення. Також можуть випускатись доповнення елементів гри. Для цього також потрібні фінанси.

Одним з важливих аспектів є визначення загального бюджету. На цьому етапі потрібно ретельно розрахувати витрати, щоб не отримати збитків або зайвих витрат.

Ще одним аспектом є вибір постачальників матеріалів та послуг. Для зниження вартості можна обрати оптимальні матеріали та послуги з урахування ціна/якість. Також можна розглядати зниження вартості шляхом великосерійного виробництва.

Загалом, економічна частина розробки настільної гри є дуже важливою та складною задачею, яка потребує ретельного розрахунку всіх витрат та вибору оптимальних варіантів матеріалів та послуг.

Ціни на матеріали та друк:

1. Картка А5, матова 350 г – 4-5 грн/1 шт. (тираж від 1000 шт.)
2. Брошура А5 – 6-10 грн/1 шт. (тираж від 1000 шт.)
3. Фішка «Монета» – 2-3 грн/1 шт. (тираж від 1000 шт.)
4. Кубики – 10-15 грн/1 шт. (в залежності від виду кубика)
5. Файл для зберігання – 15 грн/1 шт.
6. Папка А5 – 40 грн/1 шт.
7. Обкладинка (папір самоклеїтка) – 8-10 грн/1 шт. (тираж від 1000 шт.)

В одну одиницю набору настільної гри «Підземелля: Горобина ніч» входить: 10 карток, 2 брошури, 6 кубиків різного виду, 30 фішок «Монета», 3 файли для зберігання, 1 папка.

Загальна вартість виготовлення: 250 грн за одну одиницю. Відповідно оптова ціна буде складати – 520 грн, відпускна ціна – 620 грн. Прибуток з кожної гри 250-300 грн. Розрахувавши витрати та прибуток з продажів можна зробити висновок, що гра здатна себе окупити.

ВИСНОВКИ

Провівши дослідження по вивченню історії та термінології рольової гри можна зрозуміти її актуальність і на сьогоднішній день. Попит на цей жанр гри зростає разом із поп культурою та розвитком фентезі. Також культура відпочинку в колі людей все більше набирає актуальність. Зростає жанр за допомогою якого люди відчують себе героями та знижують стрес.

Дана кваліфікаційна робота «Дизайн настільної рольової гри «Підземелля: Горобина ніч» розкриває можливості дизайну стосовно людського мислення, фантазії та відчуття себе.

Настільні ігри є чудовим проведенням часу. Вони розслабляють, знімають стрес, розвивають мислення, логіку. Спілкування в соціумі, є невід'ємною частиною людських потреб, з чим ігри вдало справляються.

Настільна рольова гра – це жанр гри, де гравець приміряє на себе образ (роль) обраного персонажу, а вдалість дій визначають гральні кубики. Гравці можуть робити все у межах світу, в своїх діях вони обмежені лише моральними засадами та законами видуманого світу.

Першою грою цього жанру є «Dungeons and Dragons» компанії TSR, Inc., що вийшла в 1974 році. Вона набула великої популярності не лише серед молоді, а і серед дорослих. Гра отримала купу доповнень та окремих серій, по її мотивам були зняті фільми, вставки в мультфільмах. Велика кількість книжок та коміксів, ця гра надала поштовх до створення величезного пласту фентезі-літератури. Щодо відеоігор – жанр RPG як такий взагалі з'явився саме як комп'ютерне відтворення D&D. Гра стала популярною навіть за межами цього гобі.

За допомогою аналізу аналогів та прототипів я змогла визначити, що найбільш вдалими є саме готичний/неоготичний стиль та більш реалістична ілюстрація. Так як стиль неоготики є прямим відображенням гри, він співпадає по всім своїм характеристикам з грою. Також аналіз дав мені зрозуміти як я хочу втілити деталі та пакування, додати до цього новизни.

Колір, спираючись на стиль, я обрала темно-синій та зелений. Це вдало підкреслило тематику. Шрифт неоготичний та старослов'янський, підпорядковується загальному стилю. Додавання декоративних елементів, таких як трипільські символи, які не лише прикрашають, а й ще додають певне значення. Персонажі зображені в реалістичному стилі, намальовані вручну олівцями та лайнерами, а потім відскановані та відредаговані.

Гра має за мету розслабляти людину, зняти стрес, вивільнити емоції. Також кожному з нас хочеться іноді втекти від буденності, на що також націлена гра. Вона не дасть нудьгувати та додає нові пригоди у життя. Розвиток мислення, логіки, фантазії. Гра це чудова можливість до комунікації та спілкування, що зближує та зміцнює взаємовідносини.

Потім було досліджено, які існують матеріали і друк, та обрано підходящі до даного проєкту. Картон та папір є найбільш популярними матеріалами, тому вони не стали виключенням і у моєму проєкті. Визначившись з матеріальною базою, мені вдалось розрахувати економічну частину. Вартість гри вийшла стандартною та доступною для нашого ринку. Тому гра зможе себе окупити.

Гра «Підземелля: Горобина ніч» є трохи складною через свою механіку та має нестандартний жанр для нашого ринку, але саме це і робить її унікальною. Я впевнена що вона знайде свого споживача, любителя ігор, пригод та фентезі!

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Термін «Настільна рольова гра». Режим доступу: URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Настільна_рольова_гра
2. «Dungeons and Dragons». Режим доступу: URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons
3. «Настільні рольові ігри – що це таке і чому це круто», Володимир Кузнецов. Режим доступу: URL: <https://chytay-ua.com/blog.php?id=1065>
4. «Чому настільні ігри це класно?». Режим доступу: URL: <https://monakoland.com.ua/article-vesnyanyj-chek-lyst--do-50-znyzhky-1>
5. Термін «Настільна гра». Режим доступу: URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Настільна_гра
6. Даниленко В. Я. Дизайн: [підруч.] / В. Я. Даниленко. – Харків : ХДАДМ, 2003. Режим доступу: URL: <https://studfile.net/preview/5607193/page:27/>
7. «Користь від настільних ігор» 24.04.2020 by Blonova. Режим доступу: URL: <https://irc.osvita-konotop.gov.ua/korist-vid-nastilnix-igor.html>
8. Термін «Кольорознавство». Режим доступу: URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Кольорознавство>
9. «5 головних кольорів сезону весна-літо 2023», Олександра Семенченко, 21.02.23. Режим доступу: URL: <https://vogue.ua/article/fashion/tendencii/5-golovnih-koloriv-sezonu-vesna-lito-2023-51407.html>
10. «Шрифти та їх застосування в дизайні етикетки і упаковки», 23.04.2019. Режим доступу: URL: <https://tcd.kiev.ua/uk/shrifti-ta-yih-zastosuvannya-v-dizajni-etiketki-i-upakovki/>
11. Термін «Стиль». Режим доступу: URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Стиль>
12. «Основні види друку та сфери їх застосування». Режим доступу: URL: <https://grena.com.ua/uk/statti/osnovni-vydy-druku-ta-sfery-yih-zastosuvannya/>
13. Конспект лекцій з курсу «Вступ до спеціальності» для студентів напряму підготовки 6.051501 «Видавничо-поліграфічна справа» всіх форм навчання /

Упоряд. Ткаченко В. П., Гур'єва Н.С . Попов О.В. – Харків: ХНУРЕ. – 2011.

Режим доступу: URL: <https://studfile.net/preview/3021759/page:15/>

14. «Друкарство». Режим доступу: URL:
<https://uk.wikipedia.org/wiki/Друкарство>
15. «Готичне мистецтво». Режим доступу: URL:
https://uk.wikipedia.org/wiki/Готичне_мистецтво
16. Історія розвитку мистецтва шрифту: Конспект лекцій: навч. посіб. для студ. спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» / КПІ ім. Ігоря Сікорського ; уклад.: Ю. О. Коренюк. – 2021. – С. 27-29
17. Ясієвич В. Неоготика // Архітектура: короткий словник-довідник. Київ : Будівельник, 1995. С. 182–183.
18. «Як навчитися розробці та розробці настільний ігор». David Silverman. 29.11.2013. Режим доступу: URL:
<https://gamedevelopment.tutsplus.com/uk/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>
19. Земляков І. Основи маркетингу: Навчальний посібник/ Ігор Земляков, Ігор Рижий, Василь Савич,; М-во освіти і науки України, Ін-т менеджменту та економіки "Галицька академія". - К.: Центр навчальної літератури, 2004. - 352 с.
20. «Як створити персонажа гри: принципи гейм-арту та легендарні герої», 23.08.2022. Режим доступу: URL: <https://vokigames.com/ua/yak-stvoryty-personazha-gry-pryncyipy-gejm-artu-ta-legendarni-geroyi/>
21. Робота в програмі верстки AdobeInDesing: методичний посібник/ (Куклич Л.І., Потьомкіна О.А.) – К: КВППУ, 2015 – 84 с.
22. «Фірмовий стиль: що це, з чого він складається та навіщо потрібен компанії», DeltaDesign, 02.03.2021. Режим доступу: URL:
<https://deltadesign.com.ua/what-is-corporate-identity/>
23. Григорчук Т.В. Брендинг [Електронний ресурс] : навчальний посібник [для дистанційного навчання]. - К. : КНУКіМ, 2019. - 163 с.

24. «"Підземелля та дракони" за рецептом: настільні рольові ігри мають терапевтичний ефект», 11.05.2023. Режим доступу: URL:
<https://focus.ua/uk/technologies/565680-pidzemellya-ta-drakoni-za-receptom-nastilni-rolovi-igri-mayut-terapevtichniy-efekt>
25. «Дизайн шрифту: посібник з правил та термінів». Режим доступу: URL:
<https://azbyka.com.ua/uk/dizajn-shrifta1/>

ДОДАТКИ

ПІДЗЕМЕЛЛЯ

ГОРОБИНА НІЧ

На ліс та його місцевих жителів скоєно напад. Люди знову зазіхають на природні ресурси, при цьому руйнуючи та вбиваючи лісових істот. Приєднуйся до команди героїв, які встановлять мир та знищать зло.



Склад гри:
10 карток
6 кубиків
50 фішок «Монети»
Правила гри
Брошура «Історія»

4820062100229

Додаток «Історія»
01.04.2023
Термін придатності:
без обмеження

Соціальні мережі:
@veronica_perevoznyk
@ferenica_design

ГРА
ВЕРОНІКИ
ПЕРЕВОЗНИК

ПІДЗЕМЕЛЛЯ

ГОРОБИНА НІЧ




ПОРИНЬ В УКРАЇНСЬКУ МІСТИКУ!

3-7 14+

ПІДЗЕМЕЛЛЯ

ГОРОБИНА НІЧ



Соціальні мережі:
@veronica_perevoznyk
@ferenica_design

ПРАВИЛА ГРИ

ПРАВИЛА ГРИ

Склад гри:

6 карток ігрових персонажів
4 картки нейгрових персонажів
6 кубиків
30 фішок «Монета»
Брошура «Історія»

Підземля – це рольова гра в якій грає роль вдача від кидка кубиків та ваша фантазія.

У грі беруть участь ігровий майстер та кілька гравців, зазвичай від 2-х до 6-ти. Бажана кількість гравців – 5 людей (один із них – Майстер, четверо інших – команда). Тобто мінімальна команда має бути 4 герої. Це має бути для того, щоб сили команди та вороги були на рівні. Менша кількість персонажів – це важ-

кий рівень. Якщо ж вас менше – впринципі це не є проблема. Тоді гравці беруть ту кількість карток персонажів, щоб мінімальна кількість команди дорівнювала 4. Тобто якщо вас троє, то одна людина буде Майстром, а інші двоє людей беруть по 2 картки героїв та грають за двох персонажів.

Ігровий Майстер – це роль казкаря-імпровізатора, він має бути поводитим командою в історії, справедливим суддею, об'єктив-

но та послідовно вигадувати наслідки дій команди. Майстер не має власного персонажа в грі, але він діє від імені всіх нейгрових персонажів (NPC (рис. 1)), таких як вороги чи помічники. Також він описує сам світ і події, що в ньому відбуваються.

Граюча команда має обрати собі бажаного персонажа із наданих (мавка, русалка, лісовик та інші (рис. 2)). Ви повністю поринаєте та перетворюєтесь на цього персонажа, граєте ним наче це ви самі.

Майстер описує ситуацію в яку потрапили гравці. Протягом гри кожен гравець задає дії для свого персонажа в певній ситуації, а результати дій визначаються Майстром відповідно до правил. Проводиться перевірка кубиками та виставляється складність цієї дії на його розсуд. Іноді рішення Майстра можуть не відповідати правилам задля сприяння цікавості ігрового сеансу. («Ігровий майстер завжди правий»). Наприклад:

Майстер: Ви идете полід болотом, різко з багнюки вилає рука та хватає мавку за ногу. Твої дії?

Гравець Мавка: Я дістаю го-стру шпильку з волосся та хочу проштрикнути нею руку, але шпильку не лишаю в ній, забираю собі.

Майстер: Проводимо перевірку D20. Складність: 13.



Рис. 3. Гральні кубики

Що таке перевірка? Аббревіатура D – це кубики, їх ще називають дайси (від англ. dice). D20 – це кубик на якому 20 гранів та чисел (рис. 3). Саме цим кубиком проводяться всі перевірки дій. Складність – це те мінімальне число яке має викинути гравець для того, щоб дія була вдалою. Майстер сам обирає складність для дій, загалом їх 4, а саме: складність 8-10 – це легко; складність 12-14 – це середньо; складність 16-18 – це важко; складність 20 – це дуже важко. Якщо гравець викидає більше потрібного числа, то його дія вдається, якщо менше, то ні. Якщо дія на думку Майстра дуже легка перевірка може не проводитись.

Гравець вдало кидає кубик D20, число більше 13

Майстер: Ти вдало попадаєш прямо в сужжилля. Рука сповнена болю відпускає тебе. Завдай Шкоди 1D6+1.



Рис. 1. Картка нейгрових персонажів



Рис. 2. Картка ігрових персонажів

Гравець невдало кидає кубик D20, число менше 13

Майстер: Ти не встигаєш втримати шпильку, рука продовжує тягнути тебе в болото.

Ось такі можуть бути наслідки перевірки. Коли ж гравець викидає число 20 – це називається «Критична вдача». При такому результаті майстер має придумати не просто звичайний наслідок, а додати більшу Шкоду та розв'язку. Коли ж гравець викидає число 1 – це «Критична невдача». При такому результаті гравцю який здійснював перевірку наноситься Шкода та додаткова погана розв'язка. Наприклад:

«Критична вдача»

Майстер: Ти так сильно втримавшеш шпильку, що витягнеш монстра з болота та викидаєш його на берег. Завдай Шкоди 1D10+2.

«Критична невдача»

Майстер: Ти не встигаєш втримати шпильку, багнюка під твоїми ногами слизька і руці легко потягнути тебе донизу. Ти падаєш на поперек та починаєш тонути в болоті. *Майстер кидає кубик за руку (NPC) 1D10 та завдає Шкоди персонажу мавка*

Що таке Шкода? Шкода – це пункти здоров'я, які віднімаються

від Атаки. 1D10+2 – це формула, яка розшифровується ось так: один кубик на десять гранів/чисел + 2 пункти. Тобто, гравець кидає кубик, там випадає число 8, потім додає 2, виходить = 10 Шкоди. Якщо ж формула така: 1D6, то гравець просто викидає один раз кубик на шість гранів. Це число треба відняти від здоров'я персонажу, якому наносили Атаку. Який саме кидати кубик Шкоди, тобто на скільки гранів, визначає Майстер, або формула вже прописана на картці персонажу. Кубик Шкоди не може перевищувати D12, тобто кубик D20 для цього не використовується. Результати бою та атак краще записати на листочку, щоб не забути кількість пунктів здоров'я.

Ваші першочергові пункти здоров'я написані на картці персонажу (рис. 4). При лікуванні ці пункти не можуть перевищувати першочергово 18 пунктів Здоров'я, а після битви їх стало 16 і ви лікуєтесь можливими засобами (згодами, зіллям чи допомогою союзника), то при викиданні кубика в 6 пунктів вам можна буде додати лише 2, щоб стало знову 18. Кубики на лікування кидаються в схожій формі як і Шкода, який саме кубик будете кидати визначає Майстер, або формула вже прописана на картці персонажу. Кубик на лікування не може перевищувати D12, тобто кубик D20 для цього не використовується.



Рис. 4. Слева – іконка пунктів здоров'я, зліва – клас захисту

Коли в битві персонажу знесли всі пункти Здоров'я, то за 3 кол/кидка D20 кубика буде визначено прийде до тьми чи загине. Якщо випаде два бо три рази більше 10 – то персонаж прийде до тьми, якщо ж два чи три рази випаде менше 10 – персонаж помирає. При результаті що персонаж приходить до тьми йому нараховується 1 пункт Здоров'я.

У битвах та ситуаціях оцінюються характеристики. Це пункти здоров'я, клас захисту (це саме та складність яку потрібно викинути D20, щоб вдало провести атаку (рис. 4)), ініціатива, бонус атаки (це + пункти, які додаються до перевірки D20 кубика, вони вже прописані на картці при використанні певної зброї (Наприклад: Золотий топірець - Атака +2)). Також в характеристиках присутні характеристики (сила, спритність, харизма, інтелект, мудрість, витривалість) – це плюс чи мінус здібності до перевірки. Наприклад:

Гравець: Я хочу переконати ватажка банди відпустити нас, кажу йому: «Гуваче, ми будемо

тобі дуже корисні!»

Майстер: Кидай перевірку D20 на Харизму. Складність: 15.

Гравець кидає кубик D20, наприклад, викидає число 13, у нього характеристика «Харизма +3». Виходить така приклада: 13+3=16. Тобто дія проходить вдало. Точно так само якщо «Харизма -2», тоді виходить такий приклад: 13-2=11. В такому випадку дія є невдалою. Якщо ж є бонус до Атаки при певній зброї, то вийде ось такий приклад: 13+3 (бонус) -2 (характеристика «Харизма») = 14.

В звичайній ситуації гравці виконують дії в послідовності як їм заманеться, але коли починається битва, то всі гравці мусять кинути кубик D20 для визначення черги. Найбільше число – персонаж ходить першим, і так по зменшенню. Майстер кидає кубик за нейгрових персонажів. За хід виконується 1 дія, але не при умові подвійної атаки, якщо така присутня у персонажа в «Здібності». Подвійна атака – це здатність вдарити за 1 хід два рази, перевірка йде також два рази. (2 рази за день) – означає, що в світі персонажа він може ще використати на день певну кількість разів. Наприклад:

Гравець: Б'ю його подвійною атакою шаблею. Перша б'є в голову, а друга – в живіт.

Майстер: Перевірка Д20 на Силу. Складність 14.

Гравець кидає 2 рази кубик Д20. Перший раз випало 8, а другий раз 16. Сила +1. Це означає, що лише 1 атака проходить, а інша промазує.

Також існує поєдинок характеристик. Тобто в цьому випадку у двох персонажів перевіряється певна (різна або однакова, на думку Майстра) характеристика. Гравець та противник кидають кубик Д20 та додають чи віднімають (в залежності від характеристики) очки. В кого виходить більше, той і виграє в поєдинку. Наприклад:

Гравець: Хочу вихопити соріку у нього з рук!

Майстер: Поєдинок Характеристик. Гравець перевіряє Силу, а противник Витривалість.

Гравець та противник кидають кубик Д20. У гравця випадає 10, +2 очки Сила. У противника випадає 8, +3 очки Витривалість. Виграє гравець.

Майстер: І тобі це вдалося! Противник не витримує твоєї сили та відпускає соріку!

Що таке «Здібність» та «Речі»? «Здібність» – це набір можливостей та вмінь персонажу, в якому описані як ними скористатись

та що вони дають. Але загалом здібності мають більший розмах фантазії. Можна придумувати будь-який хід та атака, вони лише мають підходити під здібність. Наприклад, здібність «магія рослин», тобто я можу придумати будь-яку магію пов'язану із рослинами. «Речі» - це набір речей персонажу, які він може використовувати в ситуаціях які придумає.

Золоті монети – це валюта світу персонажів (рис.5). Її можна використати ось так: 1 монета = 1 перекид кубика Д20; або якщо по історії вам треба когось підкупити, купити інформації, їжу чи ліки. Ці монети знаходяться у різних куточках, тому не забувайте обшукувати все що вам трапляється. Перевірка на обшук проводиться по рівні складності та за різними характеристиками, які обирає на свій розсуд Майстер. Також Майстер може нагородити монетою гравця, якщо на його думку хід, придуманий гравцем, є дуже хорошим.

Поради для Майстра. Не показуйте та не давайте читати гравцям історію та картки неігрових персонажів, якщо ви граєте вперше! Щоб це було для них несподіваною інтригою. Поставте перед собою обкладинку папки, щоб прикрити картки та брошуру від гравців. Записуйте всі змінні пункти персонажів, щоб не заплутатись в майбутньому.

Детально ознайомтесь з історію та з картками неігрових персонажів. Придумайте свої деталі.



Рис. 5. Золоті монети

Описуйте місцевість, додавайте елементи якими б могли скористатись гравці. Такі як речі, одяг чи персонал.

Будьте логічним та справедливим. Вловлюйте кожне сказане слово. Якщо гравець сказав, що він знімає весь одяг або обладунки, а потім не каже що він це одягає, то логічним буде висновок, що він далі буде йти голим.

Не піддавайтесь на прохання перекинути чи зробити інший хід. Те, що зроблено, те вже не повернути. Також не надто пом'якшуйте чи приблизуйте дію. Будьте чесним, якщо по формулі вашій чи написаній в картці виходить певне число Шкоди, то ні як інакше.

Майстер гри не має власних золотих монет та не може перекидувати хід за неігрових персонажів.

Неігрові персонажі які не мають карток. Для таких випадків Майстер на свій розсуд придумує пункти здоров'я, клас захи-

сту. Характеристики теж можна придумати, але можна обійтись і без них. Тобто вони всі будуть дорівнювати нулю. Загалом такі персонажі не є головними, тому не потрібно сильно задумуватись над їх ускладненням.

Можете не просто розповідати гравцям діалоги, а й брати на себе ролі неігрових персонажів. Спробуйте озвучувати їх, пародуючи то низьким, то високим тоном.

В майбутньому можете придумати власну історію, або переробити деталі наданої історії. Фантазуйте, цей світ у ваших руках!

Побажання. Вітаємо від всієї команди настільної гри «Підземелля: Горобина ніч». Ми дуже раді що ви придбали нашу гру! Бажаємо хорошої фантазії, перемоги всі перепони та гарно провести час!

Соціальні мережі:

 @veronica_perevoznuk

 @ferenica_design

ПІДЗЕМЕЛЛЯ
ГОРОБИНА НІЧ

ІСТОРИЯ

ІСТОРІЯ

Як писав Іван Нечуй-Левицький: «Ми не бачимо в народній фантазі охоти до негарних, неестетичних велетенських міфічних образів, до тих величезних, страшних, головатих та ротатих богатирів зі страшними антинатуральними інстинктами, які любить німецька і великоруська міфологія».

У найархаїчніших колядках і щедрівках знаходимо прославлення господаря не якоїсь конкретної родини людей, навіть не князівської чи гетьманської, але швидше — відгомін прославлення сім'ї небесних світил та природних явищ: сонця, місяця, зорі, дрібного дощичку, вітру та ін.

Труднощі досліджень української міфології полягають насамперед у тому, що всі писемні згадки про стародавні вірування несуть характер критики і засудження язичницьких Богів (бісів), яких кожен літописець не вважав за потрібне пояснювати, лише трактував як пережитки малокультурних звичаїв, неприйнятних для християн.

Розвиток української міфології був перерваний знесенням Християнські проповідники знищили безліч язичницьких творів, які писалися волхвами для потреб

богослужіння та практичного життя. Людина жила в повній гармонії з природою і тому й Боги та міфічні істоти були для неї природними і рідними.

Візантійські міфи на початку християнської доби були чужі й незрозумілі стародавнім українцям, тому вони й намагалися зберегти свої найпотемніші вірування, часто ховаючись по глухих лісах та хащах, недоступних для місіонерів нової віри. На жаль, мало писемних творів про народні вірування (в позитивному плані) у нас збереглося. Хто знає, якою б нині виглядала українська міфологія, якби мала писемні пам'ятки, як [приміром], у греків, адже наші вірування за давністю не поступаються грецьким.

До нас дійшли переважно уривки прадавніх міфів, часто застібнені пізнішими християнськими нашаруваннями, які нині так нелегко розпізнати, щоб зібрати й побудувати струнку систему української міфології. Тому великий інтерес для дослідників становлять усні перекази, народні звичаї, пісні, в яких відобразилося світосприйняття українського народу передхристиянської доби.

Спроби якоюсь упорядкувати

матеріали з української міфології і звести їх до певної системи почалися лише в другій половині XIX ст. Вийшов ряд наукових праць з міфології, розвідки з окремих проблем, публікації фольклорного матеріалу, який ще зберігала народна пам'ять. Проте, систематичного викладу української міфології ми не маємо й досі. Крім того, матеріалістичний світогляд XX ст., особливо насаджуваний науковим установам, остаточно зруйнував не тільки останні залишки народних вірувань, але й звужив до мінімуму всякі наукові дослідження в галузі міфології, котра трактувалась лише як примітивне пережиткове явище культури.

Характерною особливістю української міфології є пантеїзм (від гр. pan — все, і theos — Бог), тобто філософсько-релігійне вчення, за яким Бог ототожнюється з природою. Обожнювання всіх явищ природи, небесних світил, дерев, річок, поклоніння багатьом богам називається політеїзмом, тобто багатобожжям.

Існують і монотеїстичні віри, що визнають одного Бога, однак християнство не можна повною мірою визнати монотеїстичною релігією, бо в ньому є Бог-отець, Бог-син, Бог-дух. Мати Божа та ціла плеяда святих, яким поклоняються, як і богам.

В Україні існувала своєрідна ієрархія Богів: на чолі всього світу стояли найстарші Боги, котрі керували всім життям, далі йшли

нижчі рангом Боги, а також демони, які надавали послуги старшим богам, а внизу стояли люди, обдаровані великою силою, що могли конкурувати з демонами; Форма релігії, в якій є багато Богів, але на чолі одним верховним Богом, називається генотеїзмом.

На жаль, до нас не дійшло майже ніяких міфів про родоводи Богів, за винятком окремих вказівок на зразок: вітри — Стрибожі внуки, або «Сонце ж цар, син Сварога», він же Дажбог тощо.

Українська теогонія — сукупність міфів про походження і родовід Богів — зовсім не розроблена, до того ж найменше матеріалу маємо саме в цій галузі.

Отже, українська міфологія як сукупність переказів про живу й неживу природу та людину розвивалася на основі давньої загальнослов'янської міфології. Вона ілюструє прагнення людини познати і упорядкувати навколишній світ, розкрити єдність людини і природи. Українська міфологія включає міфи про сутність і походження явищ природи, про походження людини, про Богів, про виникнення Всесвіту, про неминучу загибель світу та ін.

В українській міфологічній традиції багато уваги приділялося природним стихіям, явищом оточуючого світу, різноманітним життєвим випробуванням, з якими зустрічається людина, тощо.





18 **14**

СИЛА	- 2
СПРИТНІСТЬ	+ 1
ХАРИЗМА	+ 3
ІНТЕЛЕКТ	+ 0
МУДРІСТЬ	+ 3
ВИТРИВАЛІСТЬ	- 1

РЕЧІ:
Зілля лікування (2 шт.) – 1Д6+2; Чарівна хустка за допомогою котрої можна перетворитись на жар-птицю; Факел 1шт.; 3 золоті монети.

ЗДІВНОСТІ:
Магія вогню; Стійкість до магії вогню, тобто ця магія ніяк не впливає на здоров'я; За допомогою магичної хустки є можливість перетворення на жар-птицю; Вночі магичні здібності послаблюються; Магічна пісня на натхнення іншого гравця кубиком 1Д4+2 під час перевірки Д20.

ЖАР-ПТИЦЯ



25 **15**

СИЛА	+ 4
СПРИТНІСТЬ	+ 2
ХАРИЗМА	- 2
ІНТЕЛЕКТ	+ 1
МУДРІСТЬ	+ 3
ВИТРИВАЛІСТЬ	- 1

РЕЧІ:
Червоні чоботи; Дорога одяга; 5 золотих монет; Заяча лапка (при використанні -10 пунктів здоров'я, наступний кидок буде критичний успіх); Клинок в чоботях - Атака +2, Шкода 1Д6+4; Порча (при її використанні всі майбутні атаки противника будуть з поміхою).

ЗДІВНОСТІ:
Перетворення на метелика, який висмоктує кров (при успіху можна відновити здоров'я 1Д10 пунктів здоров'я); Магія темряви; Якщо вас вбили, то через хід ви воскреснете із Здоров'ям 13 Клас Захисту 7 (втрачається магія та перетворення на метелика, ви стаєте просто людиною).

ДВОЄДУШНИК



17 **14**

СИЛА +2

СПРИТНІСТЬ -1

ХАРИЗМА +0

ІНТЕЛЕКТ +1

МУДРІСТЬ +4

ВИТРИВАЛІСТЬ -1

РЕЧІ:
 Посох - Атака +5, Шкода 1Д4+2; Гриби (при їх жуванні атаки наносять подвійну шкоду); Шишки (за допомогою них можна покликати рій білок) Шкода 1Д10+1; 3 золоті монети.

ЗДІБНОСТІ:
 Вміння перевтілюватися в сововедмеда - Шкода 1Д12+1. Подвійна атака рогами (2 рази на день) - Шкода 1Д4+3. Вміння розмовляти з тваринами. Можна призвати 1 тварину з лісу ((1 раз на день) перевірка Д20: 10 - олень, 14 - вовк, 18 - ведмідь).

ЛІСОВИК



20 **11**

СИЛА -2

СПРИТНІСТЬ +2

ХАРИЗМА +4

ІНТЕЛЕКТ -1

МУДРІСТЬ +1

ВИТРИВАЛІСТЬ +0

РЕЧІ:
 Лляна сукня; 2 золотих монети; Гребінець; Лікувальні ягоди (5 шт.) (1 шт. відновлює 1 пункт здоров'я); Насіння хижих рослин 3 шт. (при використанні 1 шт. виконується кидок 1Д4 для того, щоб зрозуміти скільки рослин вирросло); Гостра шпилька під виглядом квітки на волоссі - Атака +2, Шкода 1Д4+3.

ЗДІБНОСТІ:
 Магія природи, здатність до управління рослинами. Вміння лікувати інших персонажів, окрім себе. Для цього потрібно перев'язати рану волоссям та заспівати. 1Д4+2 - кількість пунктів вилікуваного здоров'я. Зачарування персонажу піснею, який завмирає на наступний хід.

ТАВКА



СИЛА +1

СПРИТНІСТЬ +3

ХАРИЗМА +1

ІНТЕЛЕКТ -1

МУДРІСТЬ +0

ВИТРИВАЛІСТЬ -2

РЕЧІ:
Спідниця з перламутру; Гарпун – Атака +4, Шкода 1Д8+4; Червоні корали; 4 золотих монети; Мішечок з перлами; Лікувальні водорості (2шт.) – 1Д4+2.

ЗДІБНОСТІ:
Викрадачка сердець. Якщо з'їсти чоловіче серце можна відновити здоров'я 1Д6+1; Гострі пазури – Шкода 1Д6+3; Подвійна атака пазурами (2 рази на день) – 1Д4+4 за 1 атаку. Пісня наснаги. Союзник чує твою надихаючу пісню та додає 1Д6 до будь-якої перевірки Д20.

РУСАЛКА



СИЛА +0

СПРИТНІСТЬ +3

ХАРИЗМА +6

ІНТЕЛЕКТ -1

МУДРІСТЬ +0

ВИТРИВАЛІСТЬ +3

РЕЧІ:
Ковпак; Золотий топірець - Атака +1, Шкода 1Д6+2; Пилок 2 шт. (при використанні атаки наносять подвійну шкоду); 2 золоті монети; Хом'ячок Борис.

ЗДІБНОСТІ:
Хороший слух, може чути щось набагато далі за інших; Із щік хом'яка можна витягнути золоту монету (Складність: 10; 1 раз на день); Маскування як в хамелеона; Здатність розмовляти з гризунами, комахами та зміями.

ПОЛЬОВИК





30 **16**

СИЛА	+7
СПРИТНІСТЬ	-2
ХАРИЗМА	+0
ІНТЕЛЕКТ	-3
МУДРІСТЬ	+2
ВИТРИВАЛІСТЬ	+5

РЕЧІ:
Кінь; Латні обладунки; Великий богатирський дворучний меч – Шкода 1Д10+5; Булава – Атака +3, Шкода 1Д6+2; Щит; Хрестик на ланцюжку; Підкова (при її втраті будь яка дія буде проводитись з поміхою); Торбинка з їжею.

ЗДІВНОСТІ:
Кругова атака (2 рази на день), при вдалому попаданні в першого персонажа можна проводити атаку на іншого. Атака на коні. Подвійна атака. Кидається перевірка атаки коня, якщо вона вдала, то наступна атака богатиря йде з перевагою. Шкода 1Д6.

БОГАТИР



24 **15**

СИЛА	+3
СПРИТНІСТЬ	+1
ХАРИЗМА	-4
ІНТЕЛЕКТ	+0
МУДРІСТЬ	+2
ВИТРИВАЛІСТЬ	+1

РЕЧІ:
Шкіряні обладунки; Козацька шабля - Атака +4, Шкода 1Д8+5; Батіг - Атака +7, Шкода 1Д4+4; Зілля «Димова завіса» 1 шт. (гравці кидають 1Д20 по Мудрості чи розглядять вони цього героя, майстер сам виставляє складність); 5 золотих монет; Мотузка; Срібний ніж - Атака +2, Шкода 1Д6+5; Сірники.

ЗДІВНОСТІ:
Коли життя досягає 12 (включно), вмикається регенерація (кожен хід перед атакою кидається 1Д4, число яке випаде додається до життя); Перетворюється на вовка, коня та ворону; При прихованій атаці Шкода 1Д6+2; Подвійна атака шаблею (2 рази на день) – Атака +3, Шкода 1Д6+3.

ВІДЬМАК



ПОЛУДНИЦЯ

СИЛА	+ 2
СПРИТНІСТЬ	+ 2
ХАРИЗМА	+ 1
ІНТЕЛЕКТ	- 1
МУДРІСТЬ	+ 5
ВИТРИВАЛІСТЬ	- 2

РЕЧІ:
Біла сукня; Зілля здоров'я (1 шт.) - 2Д4+2; Серп вогняного сонця - Атака +2, Шкода 1Д6+2.

ЗДІБНОСТІ:
Задає героям загадку. "Що горить без полум'я?" (Сонце) При вірній відповіді - 5 золотих монет, при невірній - без перевірки Д20, відразу наноситься Шкода 3Д6. Серпом накопичує сонячну енергію якою можна атакувати, при попаданні в голову (Складність: 18) противник втрачає 1 хід під час бою та Шкода 1Д10+2.



ГРАФ

СИЛА	+ 4
СПРИТНІСТЬ	+ 0
ХАРИЗМА	- 3
ІНТЕЛЕКТ	+ 3
МУДРІСТЬ	+ 5
ВИТРИВАЛІСТЬ	+ 3

РЕЧІ:
Дорогий одяг; Кинджал - Шкода 1Д6+1; Маска «Божество Перун» (при її використанні перетворюється на громового дракона - Здоров'я 50, Клас Захисту 16, характеристики незмінні); Щоб деактивувати маску її потрібно зняти, зламати її неможливо.

ЗДІБНОСТІ:
Дракон (при перетворенні Граф втрачає свою свідомість, прокидається Перун); управління блискавками, сталеві луска, вмiє літати, закликає громові хмари, маска ховається поміж лускою на яку вона сама і схожа. Дракона вбити неможливо, коли Здоров'я дорівнює нулю він просто втрачає свідомість на деякий час.