

**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:

**РОЗРОБКА ГРАФІЧНОЇ КОНЦЕПЦІЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ
«ДУБЛЕТ»**

Виконав студент IV курсу

Групи БДЗ-11-9/2

Спеціальності:

022 Дизайн

Линовицький Денис Богданович

(ПІБ студента)

Керівник:

Кандидат архітектури, професор

(науковий ступінь керівника)

Малік Тетяна В'ячеславівна

(ПІБ керівника)

Рецензент:

кандидат архітектури, доцент

(науковий ступінь рецензента)

Царенко Сергій Олександрович

(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

Линовицькому Денису Богдановичу

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи – Розробка графічної концепції настільної гри «Дублет»

Керівник роботи – Малік Тетяна В'ячеславівна

(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 графічну концепцію авторської настільної гри «Дублет» для виведення на ринок повноцінного продукту, завдяки чому сприяти збільшенню кола споживачів українського продукту в цій галузі.

Завдання проєкту – Проаналізувати українські та зарубіжні прототипи й аналоги. Дослідити особливості створення пакувань для настільних ігор.

Розробити актуальний дизайн коробки та елементів гри з урахуванням цільової аудиторії, використовуючи сучасні графічні редактори.

4. Перелік графічного матеріалу: Графічна концепція настільної гри (з оригінал-макетами частин пакування підготовлених до друку), проектна графіка до проекту (з візуалізаціями розміщення зображення на мокапах), 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)

Линовицький Д.Б.

(прізвище та ініціали)

Керівник проєкту

(підпис)

Малік Т.В.

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

У наш час великої популярності набувають сімейні настільні ігри. Які залучають нових гравців своїм дизайном, механікою чи історією. Найбільшу популярність мають такі види: прості ігри щоб згоїти час, розвиваючі ігри для дітей та підлітків та довгосеансні для зближення людей.

Кваліфікаційна робота спрямована на розробку дизайну та її особливості для авторської настільної гри «Дублет» з використанням механіки, якої немає на українському ринку. Гра не потребує великого досвіду в рольових настолках. Тому підійде для будь-якої аудиторії, від дітей – до підлітків та більш дорослої категорії людей. Для цього в грі унікальна авторська механіка.

Ознайомлення з різновидом механік в настільних іграх, напрямків та цільовою аудиторією допоможуть краще зрозуміти актуальність продукції та її особливості створення. Робота торкається таких тем як: стилістика настільних ігор, підбір ключових елементів гри та їх дизайн, підбір кольорової гами, вибір головного персонажа чи предмета, шрифтове оформлення, підготовка макету до друку. В роботі прописані всі етапи створення дизайну для настільної гри «Дублет» та її окремих частин. До них входять початкові та кінцеві ескізи загального дизайну і окремих елементів, розгортка частин пакування та їх мокапи.

Ключові слова: настільна гра, дизайн упаковки, розробка гри, авторська механіка, гра з кубиками.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ I. РОЗДІЛ I. НАСТІЛЬНІ ІГРИ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ	9
1.1. Настільна гра: види та жанри	9
1.2. Аналіз аналогів настільних ігор.....	15
1.2.1 Аналіз зарубіжних аналогів	14
1.2.2 Аналіз українських аналогів	26
Висновки до першого розділу.....	35
РОЗДІЛ II. РОЗРОБКА ГРАФІЧНОЇ КОНЦЕПЦІЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «ДУБЛЕТ»	37
2.1 Формування концепції дизайн-проекту настільної гри «Дублет».....	37
2.2 Етапи розробки графічної концепції настільної гри «Дублет».....	38
Висновки до другого розділу.....	54
РОЗДІЛ III. ТЕХНІЧНО ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА	55
3.1 Виду друку та матеріали.....	55
3.2 Економічна частина.....	56
Висновки до третього розділу.....	57
ВИСНОВКИ	57
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	60

ВСТУП

На сьогоднішній день настільні ігри набувають все більшої популярності. Так як це завжди якісний відпочинок від процесу якого всі отримають задоволення та приємний досвід. Це один з варіантів для здобуття нових навичок та розвитку мозку. З кожним днем з'являються нові видавництва, які не тільки локалізують всесвітньо відомі бестселери, а й створюють свій унікальний продукт.

Вже існують безліч різноманітних ігор за напрямком, віковою аудиторією, жанром, складністю, концепцією, геймплеєм та дизайном. Тому головна мета нової настільної гри вразити та захопити споживача на довгі години проведені за партіями.

Український ринок почав стрімко набирати популярність та зростати через пандемію. Повертаючись до життя офлайн люди надавали перевагу дозвіллю в компаніях, а настільні ігри можуть розважати впродовж не одної години. На той момент в цій галузі домінували локалізації, а авторські ігри займали дуже малий відсоток. Але не можу назвати цю нішу неприбутковою, так як за допомогою соціальних мереж автори українського продукту охоплюють значну кількість потенційних клієнтів. На сьогодні попит на авторські ігри збільшився в декілька разів. На це вплинула війна та тотальна відмова від російського продукту, актуальність тем ігор, єднання родинним колом в тяжкий час.

Мета кваліфікаційної роботи:

Розробити авторську настільну гру «Дублет» з унікальною ігровою механікою, якої немає на українському ринку. Створити впізнаваний дизайн-макет пакування та додаткових елементів гри, які будуть відрізнятися від конкурентів на ринку. Розробити фірмовий стиль для настільної гри. Підготувати дизайн-макет до можливого друку.

Завдання кваліфікаційної роботи:

1. Провести аналіз літератури з теми дослідження.
2. Проаналізувати ігри подібного жанру, визначити недоліки та способи уникнути їх.
3. Розглянути українські та зарубіжні аналоги настільних ігор та прототипи.
4. Проаналізувати тренди та стилі сучасного дизайну.
5. Визначити техніку ілюстрування для створення проекту.
6. Визначити цінову політику і відпускну ціну.

Об'єкт кваліфікаційної роботи:

1. Розробка дизайну коробки для авторської настільної гри «Дублет».
2. Створення фірмового стилю гри, розробка шрифтового логотипу.
3. Дизайн комплектуючих.
4. Новизна ігрової механіки, її унікальність.

РОЗДІЛ I. НАСТІЛЬНІ ІГРИ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ

1.1 Настільна гра: види та жанри

Настільні ігри завжди мали свою популярність. Починаючи від стародавнього Єгипту, де грали в одну з найперших ігор – «Сенет». Люди завжди віддавали перевагу простому та цікавому відпочинку в колі друзів чи сім'ї. Тому ігри поступово вдосконалювалися та змінювалися разом з інтересами гравців. Людській фантазії немає меж, тому на сьогоднішній день існує велика кількість унікальних видів та жанрів настільних ігор. Тому кожен, навіть той хто запевняє, що не отримує від даного виду відпочинку задоволення, може знайти собі жанр до душі. Варто тільки розібратися та спробувати на власному досвіді.

Моя задача полягає в дослідженні різних жанрів та механік настільних ігор задля створення власного продукту, який буде конкурентоспроможним на ринку. Існують певні види настільних ігор:

Класичні

До класичних настільних ігор можна віднести ті продукти, правила яких знає кожен, не дивлячись на вік. До цього жанру відносяться такі хіти як: Шахи (рис.1.1), Шашки, Доміно, Нарди, Маджонг, карти, Хрестики-нолики, Морський бій, Дженга, Лото та інші. Всі ці ігри мають як класичний вигляд, так і видозмінені дизайни на будь-який смак.



Рис.1.1 Класична гра «Шахи»

Інтелектуальні

Ці ігри розраховані для розумового розвитку. Найбільшу частину ринку займають ігри для дітей та їх батьків чи для підлітків: головоломки серії IQ Fit,

Знайди пару, кубики, Кач-ко-ніс, Муркітливе віднімання (рис.1.2) та інші. Але є досить велика кількість ігор розрахована на більш дорослу аудиторію, в які дуже цікаво грати великими компаніями: Аліас (рис.1.3), Крокодил, Хто я, Ерудит, Вікторина та інші.



Рис.1.2 Дитяча інтелектуальна гра «Муркітливе віднімання»



Рис.1.3 Інтелектуальна гра для компаній «Аліас»

Покрокові (Ходилки-пригоди)

Цей жанр підходить для сімейного відпочинку з дітьми. Сенс ігор зав'язаний на кубиках та вдачі. Кидаєш кубик та ходиш по мапі таку кількість клітинок скільки випало. Виграє той, хто першим дійде від початку до фінішу. Іноді поля можуть бути ускладнені за для більшої варіативності гри. Для маленьких дітей такі настільні ігри стануть гарним розвитком дрібної моторики рук, в той же час батьки зможуть весело провести час з дитиною та відволіктися від повсякденної рутини. Дизайни цих настолок найчастіше пов'язані із сюжетами казок чи мультиків: Супер сімейка, Джуманджи, Експедиція до Єгипту, Свинка Пепа та друзі (рис.1.4), Русалка, Змії та драбини (рис.1.5) та велика кількість інших ігор на будь-яку тематику.



Рис.1.4 гра «Свинка Пепа та друзі»



Рис.1.5 гра «Змії та драбини»

Азартні настільні ігри

Знайомитися з азартними іграми найкраще у сімейному колі чи у колі ліпших друзів. Так як азартні ігри мають ризики залежності та фінансових втрат. Тому грати в них необхідно з обережністю та розумінням.

Азартні настільні ігри є досить популярним видом розваг, за допомогою яких розвивається логічне та стратегічне мислення. Вони дозволяють гравцям змагатися між собою та випробовувати свої здібності та удачу. На ринку представлені всілякі карткові та не тільки азартні ігри: Покер (рис.1.6), Брідж, Рулетка та інші, аналоги яких часто монетизують в онлайн сервісах. Але існують і більш сімейні адаптації: Лото, Уно, гральні карти, 10 номерів (рис.1.7) та інші.



Рис.1.6 Азартна гра «Покер»

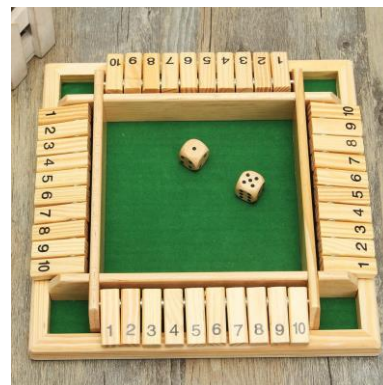


Рис.1.7 гра на кидання кубиків «10 номерів»

Рольові

Рольовий сегмент настільних ігор дуже великий та популярний. В цих іграх гравцям надається можливість відіграти персонажа, якого вони самі обирають чи навіть придумують. Гравці взаємодіють у вигаданому світі, виконуючи різні квести та поринають у незабутні пригоди. Такі ігри відтворюють фантастичні, історичні, науково-фантастичні або реальні світи. Зародила цей жанр настільних ігор серія D&D (Dungeons & Dragons) (рис.1.8) у 1974 році. Творцями якої були Герберт Гайгаксон і Дейв Арнесон. І вже на початку 1980-х років ці ігри стали популярними по всьому світу. Почали виходити нові ігри, які на сьогоднішній день стануть неймовірними хітами, такі як: Call of Cthulhu, Cyberpunk 2020, Vampire: The Masquerade, Warhammer 40000

(рис.1.9). Сьогодні рольові настільні ігри все ще займають перші місця у світовому рейтингу серед людей різного віку та інтересів. Ігри цього жанру сприяють розвитку уяви, творчості, комунікації, лідерства та дружніх відносин між гравцями. Тому рольові ігри мають велику культурну значимість. Вони дають змогу людям відчувати себе часткою вигаданого світу та допомагають розширити уяву і творчі здібності.



Рис.1.8 рольова гра «D&D»



Рис.1.9 «Warhammer 40,000»

Психологічні

Гарним вибором для комунікації у великих компаніях стануть психологічні настільні ігри. Це ігри, що сприяють розвитку психологічних навичок: спілкування, співпраця, емпатія, креативність, стійкість та інших. Існує велика кількість ігор, які спрямовані на навчання психологічним навичкам. Codenames вдосконалює спілкування та креативність, Dixit (рис.1.10) розвиває вміння сприймати різні точки зору. А найпопулярнішим продуктом в цьому жанрі стала Італійська гра 1986 року – Мафія (рис.1.11). Вона вимагає від гравців комунікації, стратегічного мислення, спостереження, витримці, та хитрощів. Гра занурює в атмосферу розслідування та кримінального світу. Загальний принцип цієї гри знає напевно кожен. У грі беруть участь від шести гравців, які поділені на дві групи: мафія та мирні мешканці міста. Задача мафії за допомогою своїх акторських навичок та співпраці залишатися по за підозрами та знешкодити всіх мирних мешканців. В той же час мирні мешканці намагаються викрити мафію та допомогти один одному. Настільна гра Мафія

стала популярною в усьому світі та має безліч дизайнерських варіацій та модифікацій і навіть адаптовані версії для дітей.

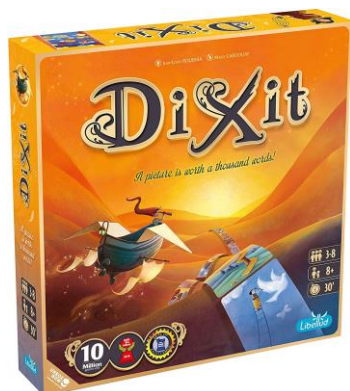


Рис.1.10 гра «DiXit»



Рис.1.11 психологічна гра «мафія»

Економічні

Цей жанр ігор спрямований на розвиток управління фінансами, раціонального розподілення бюджету, стратегічного мислення та підприємницького досвіду. Економічні ігри дозволяють гравцям відчувати себе справжніми підприємцями та отримати досвід у імпровізованому світі бізнесу. Розбираючи цей жанр неможливо не згадати найпершу та найвідомішу гру цієї ніші – Монополія (рис.1.12). Поле гри імітує вулиці та власності, які гравці можуть купувати, здавати в оренду, поліпшувати чи продавати. У цієї гри є безліч офіційних та фанатських версій, де поля стилізовані під відомі міста, фільми чи ігри. Більш складною економічною грою є Цивілізація. Де гравцям надається більша варіативність своїх дій та більш розгалужена механіка гри. Вони беруть під своє управління цілі цивілізації, розширюють їх території, паралельно розвиваючи економіку та технології, проводять дипломатичні перемовини та беруть участь у війнах з іншими гравцями. Однак в подібних іграх є свої недоліки. Деякі з них можуть бути складними для новачків. А також недосвідчених гравців може відштовхнути іноді занадто довгий ігровий процес, який займає не одну годину насичених перемовин між гравцями по ходу гри. Перевагою цього жанру є їх велика користь для розвитку економічних навичок, стратегічного мислення та вміння управляти ресурсами. Також являються

яскравим прикладом для дітей як працюють економічні процеси та події у реальному світі при веселій грі в компанії родини чи друзів.

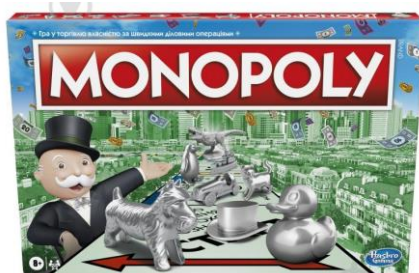


Рис.1.12 економічна настільна гра «Монополія»

Стратегічні

Стратегічні настільні ігри розвивають у гравців вміння розробляти та виконувати довготермінові стратегії, планувати свої кроки заздалегідь та прогнозувати ходи супротивників. Такі ігри вимагають від гравців аналітичних та логічних навичок, глибокого аналізу, прийняття важливих рішень, здатності до стратегічного мислення та планування. Партії можуть займати досить багато часу та мати в деяких випадках складні правила, але сам процес того вартий. Однією з найвідоміших стратегічних ігор є класична гра в Шахи. Де два гравці повинні аналізувати ходи супротивника і придумувати стратегії за для взяття фігури короля іншого гравця. Risk (рис1.13) є гарним прикладом стратегічно-воєнної настільної гри. За основу ігроладу взято геополітичний конфлікт, де гравці керують арміями і намагаються захопити та контролювати території. Гра вимагає стратегічного мислення, планування та прогнозування руху супротивника. Моїм фаворитом серед цього жанру стала настільна гра Каркассон (рис.1.14). Метою гри є будівництво міст, доріг, замків та абатств. Мапа гри створюється за допомогою тайлів (карточок), які гравці у свій хід беруть з колоди та викладають на стіл де вони хочуть. Особливістю гри є те що карточки мають спільні краї з іншими тайлами. Це дозволяє розвивати стратегію на декілька ходів вперед, та завойовувати міста інших гравців відбираючи в них можливість отримати додаткові бали.

Узагалі, стратегічні настільні ігри мають різні тематики та механіки, але всі вони мають спільний елемент – стратегічне мислення та планування ходу

гри. Вони також можуть бути як кооперативними, де гравці співпрацюють один з одним, або ж конкурентними, де задача знищити супротивників. Але є ігри де це все це комбінується та тільки гравець вирішує, як йому поводитися з іншими.

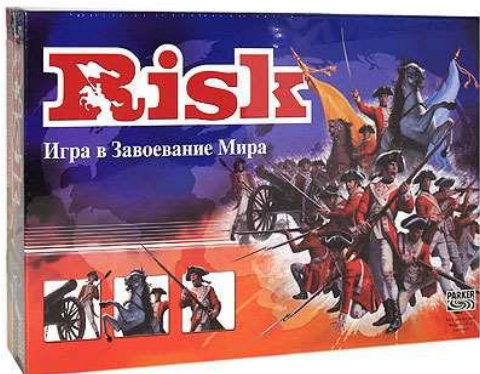


Рис.1.13 Стратегічно–воєнна гра «Risk» Рис.1.14 сімейна гра «Каркассон»

1.2 Аналіз аналогів настільних ігор

Аналіз аналогів є невід’ємною та важливою частиною перед реалізацією своїх ідей. По-перше, аналізуючи приклади можна уникнути помилок, які були зроблені дизайнером. По-друге, це може надихнути на нові креативні думки. Для того, щоб знайти аналоги можна скористатися мережею Інтернет. Існує чимала кількість цікавих сайтів, та головним є доцільне використання матеріалу та вміння знайти потрібний аналог для обраної теми. Я користувався такими сайтами, як: Pinterest, Behance та різними сайтами з продажу настільних ігор. Комфортним і легким способом у інтерактивній формі можна знайти цікаві рішення та ідеї. Таким чином, не потрібно ігнорувати початковий етап та завжди аналізувати.

Для свого проекту підбираю цікаві та яскраві приклади виконані в різній стилістиці та які мають різну механіку гри.

1.2.1 Аналіз зарубіжних аналогів

«Манчкін»

Першим аналогом я обрав відому карткову гру «Манчкін» (рис.1.15). Проаналізую дизайн коробки, наповнення та механіку цієї гри. Настільна гра Манчкін була створена автором Стівом Джексоном і ілюстрована Джоном

Коваліком як карикатурне висміювання складних партій в рольових настолках. Гра побачила світ в 2001 році і зараз вона має безліч різноманітних доповнень, розширень, переосмислювань та фанатських аналогів.



Рис.1.15 Упаковка гри Манчкін

Вид торгового об'єкта – коробка для настільної гри

Вид рекламного носія – картонна коробка прямокутної форми.

1. Фірмовий стиль:

- 1) Текстовий логотип гри «Манчкін»
- 2) Текстовий логотип виробника «Steve Jackson Games» на зовнішній стороні коробки, а також комбінований логотип (розміщений з обох боків коробки) виробника, на якому зображено векторну, контурну піраміду з оком та назвою під нею.

3) Комбінований логотип української компанії-видавця настільних ігор «Третя планета», на якому зображено силует НЛО, що затягує назву.

4) Ілюстрація маскоти серії ігор з підписом ілюстратора Джона Коваліка.

2. Специфіка інформації про товар:

Інформаційна функція: назва, слоган гри, опис та правила, склад та наповнення, вікова категорія, час гри однієї партії, мінімальна та максимальна кількість гравців, інформація та контакти про правовласника, виробника та ілюстратора, дата виготовлення.

Рекламна функція: рекламні тези «Вали потвор, хапай скарби, ошукуй друзів», «Манчкін – динамічна та кумедна гра, яка може легко довести гучну компанію до істерики», гра Стіва Джексона, ілюстрації Джона Коваліка, адреса виробника.

Естетична функція: стриманість і лаконічність, відсутність зайвих деталей, головний акцент на назву та стиль ілюстрацій (простота та карикатурність стала головною фішкою серії), відкрита композиція є вільний простір, який дає змогу сфокусуватися на головному. Ззаду зображено вигляд карт, короткий опис гри та яскраві іконки для розуміння: вікової категорії, кількість гравців та час партії. Кольорова гама тепла.

3. Цільова аудиторія рекламного об'єкта:

Любителі та поціновувачі настільних ігор, унісекс, для людей від десяти років (але більше для підлітків чи повнолітніх людей), середнього достатку, гарний вибір для першого досвіду в рольових іграх.

4. Міра забезпечення формули AIDA:

Attention (+) вдало сформована композиція, яка не навантажена зайвими ілюстраціями, унікальний шрифт який використовується як в логотипі так і в ключових написах.

Interest (+-) за допомогою ілюстрації вдало сформований загальний стиль гри, з першого погляду складно визначити жанр гри.

Desire (+) вдалиий опис гри, що зацікавлює гумором та спонукає зануритися в атмосферу гри та ілюстрації карт.

Action (+) для споживача достатньо аргументів для придбання.

5. Дизайн та механіка гри:

Дизайн гри Манчкін відрізняється від інших яскравістю та гумористичним підходом до зображення персонажів та геймплею. Кожна карта містить яскраву ілюстрацію та текстовий опис з фірмовим гумором та каламбурами, які дуже вміло адаптували в українському перекладі. Всі ілюстрації виконані у спрощеному, анімаційному, карикатурному стилі та створюють особливу атмосферу гри.

Ігролад цієї настільної гри базується на конкуренції між гравцями, які намагаються як найшвидше дістатися до 10-го рівня персонажу. Гра комплектується двома колодами карт: дверей та скарбів. Карти містять як монстрів та ворогів, яким вони будуть протистояти самотійно чи разом з іншими гравцями, так і різноманітні предмети, чари, персонажів, раси, класи та інші елементи, які будуть допомагати у боротьбі. Гравці можуть використовувати карти не тільки для себе, а і використати їх за для допомогти друзям чи монстрам, щоб підставити друзів.

6. Висновок:

Головною перевагою дизайну гри Манчкін є його доступність, простота та гумор. Гравці можуть швидко зрозуміти правила гри та почати насолоджуватися ігроладом. Крім того на сьогоднішній день існує велика кількість доповнень які допоможуть грі ще довго зацікавлювати варіативністю гравців. Потенційний покупець має вдосталь інформаційних та естетичних спонук для придбання даного товару.

«Саграда»

Другим аналогом для аналізу я обрав гру, механіка якої базується на кубиках – Саграда (рис.1.16). Це настільна гра про будівництво вітражів. Вона була створена в 2018 році, авторами є Деріл Ендюс та Адріан Адамеску. Дизайнерське вирішення гри на високому рівні, воно оригінальне та дуже гарне, а елементи добре відтворюють тематику гри.



Рис.1.16 Упаковка гри Саграда

Вид торгового об'єкта – коробка для настільної гри

Вид рекламного носія – картонна коробка прямокутної форми.

1. Фірмовий стиль:

1) Комбінований логотип гри «Саграда».

2) Комбінований логотип української компанії-видавця настільних ігор «Geekach», на якому зображено їх маскота (який за виглядом нагадує міпла).
Головний колір – червоний.

3) Комбінований логотип виробника «Floodgate games», на якому зображено водоспад. Головний колір – синій.

4) Комбінований логотип української платформи з продажу настільних ігор «Планета Ігор», на якому зображено планету, по орбіті якої літає гральний кубик D-6. Головний колір – помаранчевий.

2. Специфіка інформації про товар:

Інформаційна функція: назва, слоган гри, опис та правила, склад та наповнення, вікова категорія, час гри однієї партії, мінімальна та максимальна кількість гравців, інформація та контакти про правовласника та виробника, дата виготовлення, зображення наповнення (планшету гравця, карт, фішок та кубиків)

Рекламна функція: рекламні тези «Вибирайте кубики та використовуйте інструменти, щоб створити шедевр вітражного мистецтва», «Гра про кубикове скло та вітражне мистецтво», гра Деріла Ендрюса та Адріана Адамеску, адреса виробника.

Естетична функція: дизайн коробки влучно передає образ вітражів. Кольорова гама об'єднує весь спектр кольорового кола, але не робить з цього бруд. Шрифт підкреслює готичність вітражів. Логотипи компаній гарно вписані у вітраж. На задній стороні нічого зайвого, не так насичено кольорами як фронтна частина (легше сприймається інформація) .

3. Цільова аудиторія рекламного об'єкта:

Любителі та поціновувачі настільних ігор, унісекс, для людей від десяти років (але більше для підлітків чи повнолітніх людей), середнього достатку.

4. Міра забезпечення формули AIDA:

Attention (+) яскравий дизайн, влучно передано тематику гри, логотипи компаній не сильно кидаються в око – представлені у вигляді віконечок вітражу, зображення наповнення гри, які зацікавлюють потенційного покупця.

Interest (+). На задній частині гарно зображені всі елементи гри. Відразу зрозуміла механіка гри, бо правила розписані не суцільним текстом, а пошарово з використанням ілюстрацій. Гарно обіграно логотип гри – він комбінований, шрифт готичний, всередині ніби створений з шматочків скла, акцентним елементом є кубик, що відразу наштовхує на головну механіку гри.

Desire (+) вдалий опис гри, що зацікавлює стилем та наповненням, спонукає зануритися в атмосферу гри та ілюстрації карт, планшетів гравця, ігрових полів та фішок.

Action (+) для споживача достатньо аргументів для придбання, особливо для поціновувачів ігор з цікавим вирішенням грального поля та планшетів гравця.

5. Дизайн та механіка гри:

Головними елементами дизайну гри є планшети гравців та різнокольорові, прозорі кубики, які використовуються для створення вітражів. Окрім цього, дизайн гри Саграда містить яскраві та насичені кольори, які додають відчуття радості та задоволення від гри. Малюнки на дощечках і картах детальні та стилізовані, що дозволяє гравцям зануритися в атмосферу гри та створення вітражів зі скла. Компоненти виготовлені з високоякісних матеріалів, таких як цупкий картон та пластик, а кубики відлиті з різного кольору епоксидної смоли. Це додає грі серйозності та забезпечує довговічність експлуатації.

Гра починається з того, що кожен гравець отримує картки із завданнями вітражів, які поміщаються в планшети. Також кожен отримує жетони привілеїв, таку їх кількість як зображено на картці, яку вони обрали. Гравці по чергово кидають кубики по центру столу, їх кількість залежить від кількості гравців у партії, та розміщують їх на своїх планшетах, дотримуючись числових і колірних вимог осередків. Заборонено розміщувати кубики з однаковими

кольорами або значеннями поруч по горизонталі, або вертикалі. Після десяти раундів гравці отримують бали в залежності від своїх успіхів. Виграє той, хто набрав найбільшу кількість балів. Гра стала настільки популярною, що була перевидана як платний застосунок на мобільній платформі.

6. Висновок:

Дизайн гри Саграда добре збалансований та відразу занурює у світ вітражів, не навантажений зайвими деталями, що дозволяє гравцям швидко зрозуміти ігрові правила та почати грати. Це робить гру доступною для новачків та приємною для заядлих гравців у настільні ігри. Компоненти виготовлені з високоякісних матеріалів, що додає впевненості в продукті. Гра також має добре збалансовану та просту механіку з великою реграбельністю. Тому потенційний споживач має в достатку інформаційних та естетичних спонук для придбання та ознайомлення з товаром.

«Уно»

Наступним аналогом я обрав просту карткову гру Уно (рис.1.17). Ця гра була вперше видана в 1971 році Мерлом Роббінсоном і з тих пір стала однією з найпопулярніших ігор у світі. Зараз гра має безліч інтерпретацій з використанням популярних персонажів та тематик. Уно має досить прості правила, за рахунок яких поріг входження низький, тому підійде для різної вікової категорії споживачів.



Рис.1.17 карткова гра Уно

Вид торгового об'єкта – коробка для настільної гри

Вид рекламного носія – картонна коробка прямокутної форми.

1. Фірмовий стиль:

1) Текстовий логотип гри «Уно».

2) Комбінований логотип виробника «MATTEL» на зворотній стороні коробки, на якому зображено багато кінцеву зірку за формою наближеною до кола червоного кольору та назву білого кольору.

3) Ілюстрація карток гри.

2. Специфіка інформації про товар:

Інформаційна функція: назва, слоган гри, правила, склад, вікова категорія, час гри, мінімальна кількість гравців, інформація та контакти про правовласника та виробника.

Рекламна функція: рекламна теза «Весела гра для всіх», адреса виробника, яскравий дизайн гральних карт.

Естетична функція: стриманість та лаконічність, відсутність зайвих деталей, головний акцент на назві та картах. Кольорова гама тепла, ненавантажена, виконана у родових кольорах. Ззаду зображено вигляд карт, короткий опис гри та іконки для розуміння: вікової категорії, кількості гравців та час партії, наповнення.

3. Цільова аудиторія рекламного об'єкта:

Любителі та поціновувачі настільних ігор, людина яка збирається отримати перший досвід в цій сфері відпочинку. Унісекс, для дітей від 7-ми років, для компаній, для молоді, для всієї сім'ї, середнього достатку, гарний вибір для першого досвіду в настільних іграх (за рахунок простих правил).

4. Міра забезпечення формули AIDA:

Attention (+) вдало сформована композиція, яка не навантажена зайвими ілюстраціями.

Interest (+) вдало сформований загальний стиль гри.

Desire (+) вдалиий опис гри, та ілюстрації карт.

Action (+) для споживача достатньо аргументів для придбання.

5. Дизайн та механіка гри:

Уно зазвичай містить 108 карток з різними кольорами та числами, а також картки: пропуск ходу, зміни напрямку, взяти дві та взяти чотири. Основна мета полягає у тому, щоб позбутися всіх своїх карт шляхом почергового викладання карт на стіл, які співпадають чи за кольором, чи за числом з попередньою картою, що вже лежить на вершині стопки використаних карт.

Дизайн карт простий, з легко впізнаваними числами та кольорами. На кожній карті позначено колір та номер, який вказує її значення. Крім того, картки зі спеціальними діями мають відповідні символи, за допомогою яких гравці легко можуть зрозуміти на інтуїтивному рівні, які дії потрібно здійснити. Кольорова палітра настільної гри приваблює своєю гармонією та простотою. Головними кольорами є червоний, жовтий, зелений та синій (які насичені та яскраві).

Уно виготовляється в компактному форматі, що дозволяє легко брати гру з собою в подорожі, або зустрічатися з друзями в кав'ярнях. Крім того, правила гри є дуже простими, що робить гру доступною для гравців різних вікових категорій та досвіду.

6. Висновок:

Дизайн гри Уно є простим та легким для сприйняття, що відповідає концепції гри. Він допомагає учасникам швидко розуміти правила гри та насолоджуватись її ігрою без зайвих труднощів або заплутаності. Тому потенційний споживач має вдосталь інформаційних та естетичних спонук для придбання та ознайомлення з товаром.

«Каркассон»

Останнім зарубіжним прикладом настільних ігор для аналізу я обрав – Каркассон (рис.1.18). Ця гра є досить популярною серед шанувальників настільних ігор. Гра вперше була випущена в 2000 році в Німеччині за авторством Клауса – Юрген Вреде. Хоч каркассон і поєднує в собі стратегічно-економічний жанр, вона є досить легкою та цікавою грою для всієї родини.

Метою гри є будівництво міст, доріг, замків та абатств. Мапа гри створюється за допомогою тайлів, які гравці у свій хід беруть з колоди та викладають на стіл.



Рис.1.18 упаковка гри «Каркассон»

Вид торгового об'єкта – коробка для настільної гри

Вид рекламного носія – картонна коробка квадратної форми.

1. Фірмовий стиль:

1) Комбінований логотип гри «Каркассон», який складається зі знака, що символізує гру і зображений на реверсі тайлів та створює асоціації з середньовічною стилістикою гри – літера К вписана у квадрат з рослинністю.

2) Комбінований логотип Німецької компанії виробника «Hans im Gluck», на якому зображено вершника верхи на свині.

3) Комбінований логотип видавця гри «Hobby world».

2. Специфіка інформації про товар:

Інформаційна функція: назва, слоган гри, правила, склад, вікова категорія, час гри, мінімальна кількість гравців, інформація та контакти про правовласника і виробника, посилання за QR-кодом на відео правил гри, дата виготовлення.

Рекламна функція: рекламні тези «Каркассон – справжній настільний шедевр з простими правилами та глибоким ігроладом», «В світі продано понад 7000000 ігор серії Каркассон», гра Клауса – Юргена Вреде, адреса виробника, зображення комплектації та ігроладу.

Естетична функція: Стриманість та лаконічність, відсутність зайвих деталей, головний акцент на назві та ілюстрації, яка передає стиль гри. Кольорова гама холодна з акцентним жовтим кольором, ненавантажена, виконана у контрастних кольорах. Ззаду зображено вигляд процесу гри та наповнення, короткий опис гри та іконки для розуміння: вікової категорії, кількості гравців та час партії, наповнення.

3. Цільова аудиторія рекламного об'єкта:

Любителі та поціновувачі настільних ігор, унісекс, для дітей від 8-ми років, для компаній, для молоді, для всієї сім'ї, середнього достатку, гарний вибір для першого досвіду в настільних іграх (за рахунок простих правил).

4. Міра забезпечення формули AIDA:

Attention (+) вдало сформована композиція, яка не навантажена зайвими ілюстраціями.

Interest (+) вдало сформований загальний стиль гри.

Desire (+) вдалий опис гри, наповнення.

Action (+) для споживача достатньо аргументів для придбання.

5. Дизайн та механіка гри:

Головна мета гри – будувати міста, дороги та абатства на полі гри, викладаючи по чергово тайли до тих, що вже у грі. Гравці отримують бали за кожен добудований елемент, якщо він належав їм. Головним аспектом гри є її графіка. На кожній карті зображені об'єкти в середньовічному стилі, та продумані так що можуть приєднуватися до себе різними способами, що в свою чергу надає стратегічних тактик гравцям. Також в грі присутні міпли різних кольорів (у кожного кравця свій колір) для позначення власності.

Також важливим елементом дизайну є простота та легкість механіки гри. Гравці можуть швидко зрозуміти, як грати в Каркассон, тому гра підходить для гравців різного віку та досвіду. Однак, незважаючи на свою простоту гра стратегічна. Гравці повинні розуміти свої ходи та розглядати їх з різних точок зору, щоб максимізувати свої бали та зменшити можливості супротивника. Це дозволяє гравцям розвивати свої стратегічні навички та логічне мислення.

Також за роки існування цієї серії існують різні доповнення, які можна додати до базової версії, додаючи нові механіки та розширюючи можливості гравців.

6. Висновок:

Отже, дизайн настільної гри Каркассон успішно комбінує прості правила та стилізовану графіку, створюючи для гравців легку та доступну гру, яка може стати захоплюючою стратегією. Продуманий дизайн тайлів дозволяє кожен раз створювати свій власний середньовічний світ гри з містами, замками та абатствами. Тому потенційний споживач має вдосталь інформаційних та естетичних спонук для придбання та ознайомлення з товаром.

1.2.2 Аналіз українських аналогів

«Сірий Кардинал»

Першим українським аналогом я обрав карткову гру «Сірий Кардинал» (рис1.19). Це чудова настільна гра-філер, яка має прості правила та зрозумілу механіку. Гра "Сірий кардинал" – це швидка карткова гра, де вам потрібно буде побувати в ролі сірого кардинала, який відправляється в інтриганський світ, де перемога залежить від прорахованих ходів і виграшних комбінацій. В грі лише 10 різних за типом карт. Дев'ять персонажів, кожного з яких по дев'ять копій та картка закінчення гри. Мета гри – зібрати сети з карт і заробити переможні бали.



Рис.1.19 металева упаковка гри «Сірий Кардинал»

Вид торгового об'єкта – коробка-органайзер для настільної гри.

Вид рекламного носія – металева коробка прямокутної форми.

1. Фірмовий стиль:

- 1) Текстовий логотип гри «Сірий Кардинал».
- 2) Комбінований логотип української компанії виробника-видавця «I GAMES», де замість пробілу використана ілюстрація серця.
- 3) Ілюстрація персонажів гри та оточення, яке натякає на специфіку гри.

2. Специфіка інформації про товар:

Інформаційна функція: назва, опис та правила, склад та наповнення, вікова категорія, час гри однієї партії, мінімальна та максимальна кількість гравців, інформація та контакти виробника, дата виготовлення.

Рекламна функція: назва гри, лого видавця, гра Олександра Невського та Олега Сидоренка, адреса виробника.

Естетична функція: стриманість і лаконічність, відсутність зайвих деталей, головний акцент на назву та стиль ілюстрацій, відкрита композиція є вільний простір, який дає змогу сфокусуватися на головному. Ззаду зображено вигляд карт, короткий опис гри та яскраві іконки для розуміння: вікової категорії, кількість гравців та час партії.

3. Цільова аудиторія рекламного об'єкта:

Любителі та поціновувачі настільних ігор, унісекс, для людей від восьми років, середнього достатку.

4. Міра забезпечення формули AIDA:

Attention (+) вдало сформована композиція, яка не навантажена зайвими ілюстраціями, унікальний шрифт який використовується в логотипі.

Interest (+-) за допомогою ілюстрації вдало сформований загальний стиль гри, з першого погляду складно визначити жанр гри.

Desire (+) вдалий опис гри, що зацікавлює, гарні та пропрацьовані ілюстрації карт.

Action (+) для споживача достатньо аргументів для придбання.

5. Дизайн та механіка гри:

Гра комплектується ілюстрованою колодою карт, яка налічує 82 одиниці. Присутні дев'ять видів карт персонажів, які поділені на три основні типи: вплив, захист та заборона. Кожен з типів дозволяє гравцям змінювати цінність попередньо відкритої карти. Гравці відкривають карти і обирають, які варто взяти, а які залишити. За один хід відкривається не більше п'яти карт. Ситуація на столі постійно змінюється, тому необхідно стрімко керувати своїми планами. Окрім того, гравці можуть збирати обмежену кількість певних сетів карт. Гра триває до того моменту, поки один з гравців не дістане картку – кінець гри. Після чого підраховуються набрані бали та визначається переможець.

6. Висновок:

У цій грі прості правила, але при цьому вона повністю занурює в свою атмосферу, що робить її дуже захопливою та цікавою. Гарне, деталізоване та єдине графічне вирішення. Комплектується гра у металевому компактному футлярі, що дає змогу брати її у подорожі. Сірий кардинал – це ідеальна гра для тих, хто любить розумні карткові ігри з інтригуючим ігроладом. Тому потенційний споживач має вдосталь інформаційних та естетичних спонук для придбання та ознайомлення з товаром.

«Дата. Фрагменти історії»

Другим українським аналогом я також обрав карткову гру – Дата. Фрагменти історії (рис.1.20). Ця гра присвячена історії України і включає в себе відомі з уривків історії події. Гральні карти містять зображення подій та їх дати. Завдання гравця полягає в тому, щоб правильно розташувати ці події в хронологічному порядку.



Рис.1.20 упаковка гри «Дата. Фрагменти історії»

Вид торгового об'єкта – коробка для настільної гри.

Вид рекламного носія – картонна коробка прямокутної форми.

1. Фірмовий стиль:

- 1) Комбінований логотип гри «Дата. Фрагменти історії».
- 2) Комбінований логотип видавця «WoodCat».
- 3) Зображення гербу та напис «Виготовлено в Україні».

2. Специфіка інформації про товар:

Інформаційна функція: назва, опис та правила, склад та наповнення, вікова категорія, час гри однієї партії, мінімальна та максимальна кількість гравців, інформація та контакти про правовласника та виробника, дата виготовлення.

Рекламна функція: рекламні тези «Виготовлено в Україні», адреса виробника.

Естетична функція: логотип виглядає дивно, складність читання підзаголовку. Ілюстрації виконані на гарному рівні. Ззаду зображено вигляд карт, короткий опис гри та яскраві іконки для розуміння: вікової категорії, кількість гравців та час партії. Кольорова гама тепла.

3. Цільова аудиторія рекламного об'єкта:

Любителі та поціновувачі настільних ігор, унісекс, для людей від десяти років, середнього достатку.

4. Міра забезпечення формули AIDA:

Attention (+-) вдало сформована композиція, яка не навантажена зайвими ілюстраціями, унікальний шрифт який використовується як в логотипі, але невдало обраний допоміжний.

Interest (+) за допомогою ілюстрації вдало сформований загальний стиль гри.

Desire (+) вдалих опис гри, що зацікавлює, гарні ілюстрації карт.

Action (+) для споживача достатньо аргументів для придбання.

5. Дизайн та механіка гри:

Дата. Фрагменти історії – це настільна гра в стилі коміксів, яка допомагає вивчити історію України. Гра має просту механіку та триває лише від десяти до

двадцяти хвилин. Від гравців вимагається правильно розташувати події у хронологічному порядку, однак заважати це зробити будуть суперники. До гри увійшло сто подій з політичного та культурного життя України. Гра зацікавить дітей та дорослих, як новачків так і досвічених гравців. Механіка гри складається з двох фаз. Перша фаза – блокування, дозволяє гравцю заблокувати карту суперника, поклавши свою карту поверх неї, або розблокувати свою карту, відправивши карту суперника у часовий потік. Якщо суперник виклав карту правильно, то вона виходить з гри, а якщо ні, то вона розміщується на правильному боці в тимчасовому потоці і зараховується супернику. Друга фаза – розміщення карт в часовому потоці, дозволяє гравцю викласти свою незаблоковану карту події в часовий потік. Якщо карта розміщена в правильному хронологічному порядку, то вона залишається в потоці, а якщо ні – вибуває з гри. Гра закінчується, коли в часовому потоці опиняється п'ять карт одного гравця, тоді цей гравець перемагає.

6. Висновок:

Дата. Фрагменти історії дозволяє весело провести час у сімейному або дружньому колі, дізнатися щось нове з історії України та підготуватися до зовнішнього незалежного оцінювання. Починаючи гру у кожного є колода карт свого кольору. Кожен відкриває три карти, після чого гравці формують стартовий потік, викладаючи по одній карті датою вгору в центрі столу. Гравець, який першим збудує п'ять подій в правильному порядку, стає переможцем. Гра дозволяє взяти участь в інтерактивному курсі з історії України та допомагає краще зрозуміти і запам'ятати події, які призвели до сучасного стану речей. Дизайн карт зацікавлює. А ігролад захоплює та навчає гравців. Тому потенційний споживач має вдосталь інформаційних та естетичних спонук для придбання та ознайомлення з товаром.

«Чарівний світ»

Чарівний світ (рис.1.21) – це швидка карткова гра для всієї родини, яка відправляє гравців у світ міфології, де вони зможуть познайомитись з богами та духами. Перед початком гри гравці повинні створити магічний портал,

викладаючи п'ять карт горілиць у центрі столу. У грі є три типи карт: герої, вдача та домівка. Мета гри полягає в тому, щоб першим зібрати колекцію з п'яти карт одного типу та вийти переможцем. Гра цікава тим, що вона вимагає стратегії та швидкості реакції від гравців, що робить її захоплюючою та незабутньою.



Рис.1.21 упаковка та наповнення гри «Чарівний світ»

Вид торгового об'єкта – коробка для настільної гри.

Вид рекламного носія – картонна коробка квадратної форми.

1. Фірмовий стиль:

- 1) Текстовий логотип «Чарівний Світ».
- 2) Комбінований логотип видавця «ТАКА МАКА».

2. Специфіка інформації про товар:

Інформаційна функція: назва, опис та правила, склад та наповнення, вікова категорія, час гри однієї партії, мінімальна та максимальна кількість гравців, інформація та контакти про правовласника та виробника, дата виготовлення.

Рекламна функція: рекламні тези «Розбуди силу міфічних героїв», адреса виробника.

Естетична функція: логотип виглядає дивно, складність читання підзаголовку. Ілюстрації виконані на високому рівні, короткий опис гри та яскраві іконки для розуміння: вікової категорії, кількості гравців та час партії. Кольорова гама холодна, містична.

3. Цільова аудиторія рекламного об'єкта:

Карткова настільна гра розрахована на дітей шкільного віку від 6 до 13 років, та сімейної аудиторії. Розрахована на гру з друзями в школі, та сімейні партії.

4. Міра забезпечення формули AIDA:

Attention (+) вдало сформована композиція, яка не навантажена зайвими ілюстраціями, унікальний шрифт, який використовується як в логотипі, гарно передається стиль української міфології.

Interest (+) за допомогою ілюстрації вдало сформований загальний стиль гри.

Desire (+) вдалий опис гри, що зацікавлює, гарні ілюстрації карт.

Action (+) для споживача достатньо аргументів для придбання.

5. Дизайн та механіка гри:

Чарівний світ – це карткова настільна гра для всієї родини, яка занурює гравців у світ української міфології. Перед початком гри гравці мають створити магічний портал, розклавши 5 карт горілиць в центрі столу. Карти поділені на 3 типи: герої, вдача та домівка. Кожен гравець отримує по 4 карти і може виконати 2 дії: взяти карту з магічного порталу, використати дію героя, зібрати комплект з карток героя, вдачі та домівки, або скинути вдачу та домівку у колоду скиду і залишити героя на столі.

Картки мають QR-код, який можна просканувати, щоб дізнатися більше про українську міфологію та персонажів. Настільна гра Чарівний світ підійде для гри з дітьми, оскільки малюнки виконані у кращих традиціях українських казок. Гравець, який набере найбільше переможних балів, стає переможцем.

6. Висновок:

Дизайн гри виконаний в гарній кольоровій гамі та передає містику української міфології, акцентний колір жовтий. Комплектована гра колодою, буклетиком з правилами та картонним органайзером всередині пакування. Чарівний світ – проект настільної гри присвячений популяризації української міфології. В грі представлені двадцять візуалізованих міфічних героїв та розроблено мобільний додаток з доповненою реальністю, де гравці можуть

дізнатися більше про історію та випробувати свої знання в інтерактивних квестах. Гра спрямована на поєднання розваг і освіти, що сподобається не тільки дітям, а і їх батькам. Тому потенційний споживач має вдосталь інформаційних та естетичних спонук для придбання та ознайомлення з товаром.

«Пірати 7 морів»

Останнім українським аналогом я обрав гру з великим наповненням та дуже цікавою механікою та дизайнерським рішенням – Пірати 7 Морів (рис.1.22). Ця настільна гра викликає азарт та захоплює увагу своїми дизайнерськими елементами, які виготовлені та проілюстровані на високому рівні. Гра вимагає від гравців планування своїх дій наперед, що робить її схожою на «Цитаделі» чи «Боротьбу за Галактику». Гравці стають капітанами піратських суден і змагаються за золото та інші скарби. Гра пропонує торгівлю, крадіжки та пошук багатств.



Рис.1.22 упаковка та наповнення настільної гри «Пірати 7 Морів»

Вид торгового об'єкта – коробка для настільної гри.

Вид рекламного носія – металева коробка квадратної форми.

1. Фірмовий стиль:

- 1) Комбінований логотип гри «Пірати 7 Морів».
- 2) Комбінований логотип видавця «IGames», яскравого зеленого кольору з білим серцем, вписаним у квадрат.
- 3) Логотип компанії виробника пластикових елементів гри «3D Dice».

2. Специфіка інформації про товар:

Інформаційна функція: назва, опис та правила, склад та наповнення, вікова категорія, час гри однієї партії, мінімальна та максимальна кількість гравців, інформація та контакти про правовласника та виробника, дата виготовлення.

Рекламна функція: рекламні тези «Пірати 7 морів – це настільна гра про піратську романтику та відвагу», QR-код для завантаження онлайн правил гри, адреса виробника.

Естетична функція: логотип відображає тематику гри та нагадує частини піратського судна. Ілюстрації виконані на високому рівні, короткий опис гри та яскраві іконки для розуміння: вікової категорії, кількість гравців та час партії. Кольорова гама світла, тепла.

3. Цільова аудиторія рекламного об'єкта:

Любителі та поціновувачі настільних ігор, унісекс, для людей від дев'яти років, середнього достатку, гарний вибір для першого досвіду в настільних іграх.

4. Міра забезпечення формули AIDA:

Attention (+) вдало сформована композиція, яка не навантажена зайвими ілюстраціями, унікальний шрифт який використовується в логотипі, гарно передається стиль піратства.

Interest (+) за допомогою ілюстрації вдало сформований загальний стиль гри.

Desire (+) вдалий опис гри, що зацікавлює, гарні ілюстрації елементів.

Action (+) для споживача достатньо аргументів для придбання.

5. Дизайн та механіка гри:

Мені дуже подобається наповнення гри. В ній дуже багато ігрових елементів. Всі ілюстрації виконані в растровій техніці, дуже детальні в стилі мультфільмів. Коробка металева, нестандартним рішенням є принти ігрових полів на зворотній частині коробки та кришки.

Ігролад починається з планування дій. Гравці втемну беруть карти персонажів і розігрують їх згідно з порядком, зазначеним на спеціальній

лінійці. Гравці мають за мету обрати персонажа, який буде єдиним у поточному раунді, щоб отримати бонус. Є кілька персонажів з різними діями, наприклад, корабел може купувати кораблі, а губернатор робить гравця корсаром певної країни і дає йому всі кораблі з запасу. Інші персонажі, такі як капітан, можуть запропонувати пограбувати караван, або ж можуть змінювати порт, накладати прокляття на карту пригоди, обмінювати товари на скрині з золотом, або надавати карту пригоди. Також деякі персонажі можуть проводити ритуали, щоб зробити кораблі непотоплюваними, трюми більш місткими, а в порту можна продавати різні товари. У цій грі гравці повинні використовувати свою стратегію та вибирати правильних персонажів, щоб зібрати найбільшу кількість бонусів і перемогти в грі.

6. Висновок:

Пірати 7 морів неймовірно яскрава гра з гарною візуалізацією та дизайнерськими рішеннями. Цікава механіка гри зацікавить кожного, а мінімальна кількість тексту під час гри зменшує поріг входження. Тому гра підійде як для сімейного, так і для дружнього кола. Гра підійде як для досвідчених гравців, так і для початківців, і вона має як розважальну, так і освітню функції. Тому потенційний споживач має вдосталь інформаційних та естетичних спонук для придбання та ознайомлення з товаром.

Висновки до першого розділу

В цьому розділі був проведений аналіз різних типів та жанрів настільних ігор. Зокрема були розглянути найпопулярніші жанри настолок, такі як: стратегічні, рольові, економічні, психологічні, карткові, інтелектуальні, азартні та класичні. Кожен з цих типів має свою власну історію та особливості ігроладу, а також може вимагати від гравців різних навичок та вмінь. Так стратегічні настільні ігри вимагають та навчають здатності до довгострокового планування своїх дій та аналізу дій супротивника. На відміну від цього рольові ігри базуються на фантазії та імпрровізації, вмінні комунікації з іншими гравцями. Усі ці типи настільних ігор мають свою популярність, можуть бути веселими та захоплюючими, не зважаючи на певну складність деяких механік,

яка вже непомітна після декількох партій. Крім того, настільні ігри можуть бути дуже корисними для розвитку різних навичок та компетенцій.

Отже, при розробці власної настільної гри та її дизайну потрібно звернути увагу на багато аспектів. Спочатку потрібно визначити жанр та механіку гри, щоб створити відповідну атмосферу та естетику. Далі необхідно звернути увагу на графічне вирішення та колірну палітру проекту, оскільки вони впливають на психологічний та емоційний стан гравців. Кольорова гамма має бути гармонійною та не перенасиченою, щоб не викликати у потенційного споживача перенапруження зору або втоми. Важливо також забезпечити зручність ігрового процесу та компонентів гри, щоб гравці легко могли розібратися з правилами та механікою та грати в комфортних умовах. Дизайн настільної гри має бути привабливим та мінімалістичним, щоб зберегти чіткість та зрозумілість, але при цьому мати достатньо деталей та особливостей, щоб відрізнитися від конкурентів та зацікавити потенційного споживача.

Успішний дизайн настільної гри повинен забезпечувати не лише зручність та зрозумілість, але й цікавість ігроладу, яка буде викликати у гравців бажання грати знову і знову.

РОЗДІЛ II. РОЗРОБКА ГРАФІЧНОЇ КОНЦЕПЦІЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «ДУБЛЕТ»

2.1 Формування концепції дизайн-проекту настільної гри «Дублет»

Для створення авторської настільної гри потрібно мати ідею. Для якісного продукту необхідно мати захоплюючу механіку та яскравий дизайн, який буде впізнаваним та міцно пов'язаний з концепцією гри. Потрібно розробити всі додаткові елементи гри. Було б дуже добре звернутися до компанії-видавця та запропонувати свої ідею, та попросити допомоги з її реалізацією, але спочатку потрібно створити прототип продукту який зможе їх зацікавити. Незалежно від того, яким чином буде створена гра, важливо, щоб вона була цікавою та привертала увагу гравців.

Я починаю свою роботу з пошуку ідеї для настільної гри. Провідна теза – це створити настільну гру яка охопить велику аудиторію, від самих маленьких до дорослих, та буде викликати бажання повертатися до неї та грати знову і знову. Потрібна проста механіка, та компактність. Ігри які можна брати з собою у подорожі дуже гарно показують себе на ринку.

Принцип гри. Створив унікальну механіку гри, якої ще немає на українському ринку, для охоплення різної вікової аудиторії. Головним елементом ігроладу будуть виступати гральні кубики. Принцип гри простий, розрахований від двох до чотирьох людей. Партії короткі, що дозволить гравцям не втомлюватися від довгих сеансів гри, а частіше повертатися до нової партії. Гра матиме акцент на суперничстві, що додасть азарту гравцям.

Цільова група. Гра повинна охоплювати широку аудиторію людей. Починаючи від дітей віком від 5-ти років (так як будуть присутні дрібні елементи).

Вид механіки. Суперницька гра, з використанням кубиків D6.

Стиль гри. Гра повинна мати стриманий дизайн, кольорова гама не перенасиченою. Задумкою є передавання містичного настрою гри, тому орієнтуюся на скандинавські мотиви.

2.2 Етапи розробки графічної концепції настільної гри «Дублет»

Колір

Колір важливий у дизайні настільних ігор, оскільки він може впливати на наше сприйняття та настрої гравців. Кольори можуть підкреслити тему гри, додати до неї емоційності, визначити стиль та допомогти відокремити один елемент від іншого. Наприклад, якщо гра про пригоди в джунглях, то можна використовувати зелені та коричневі кольори для створення атмосфери природи. Або якщо гра має високу кількість суперників, можна використовувати червоний колір для позначення ворогів. Колір також може бути корисним у привертанні уваги гравців до певних елементів гри, наприклад, використання яскравих кольорів для позначення ключових об'єктів або фігур. Крім того, колір може бути використаний для ідентифікації різних гравців або команд.

Отже, колір важливий у дизайні настільних ігор, тому що він може створити атмосферу, підкреслити тему гри, зробити її більш емоційною та допомогти відокремити різні елементи гри.

Для розробки дизайну настільної гри підбираю кольорову гамму. Вона повинна передавати стиль гри – скандинавські мотиви з містикою. Я зупинився на поєднанні темно синього, жовтого та фіолетового кольорів у дизайні настільної гри (рис.2.1). Темно синій колір зазвичай асоціюється зі стабільністю, довірою та силою. Жовтий колір може додати яскравість, оптимізм та енергію до дизайну. Фіолетовий колір, у свою чергу, може додати витонченість, розкіш, таємничість та містичність.



Рис.2.1 кольорова гама мого проекту

Поєднання цих кольорів може створити відчуття балансу, якості та надійності. Темно синій колір можна використовувати для основи дизайну, жовтий – для акцентів та важливих деталей, а фіолетовий – для надання дизайну більш вишуканого вигляду та містичності. Відповідно, таке поєднання кольорів може допомогти підкреслити головні ідеї гри та передати її настрій. Головне не забувати використовувати кольори відповідно до схеми 60% - 30% - 10%. Для досягнення ідеального балансу між ними та зробити дизайн приємний для потенційного клієнта.

Шрифт та логотип

Так як в настільних іграх зазвичай використовуються текстові логотипи, спочатку, перед вибором основної гарнітури для тексту, займаюся розробкою логотипу. Логотип повинен передавати стиль та атмосферу гри. Проаналізувавши логотипи настільних ігор-конкурентів було виявлено, що у всіх лого використовується декоративний шрифт. Кольорова гама зазвичай хроматична, але в деяких випадках, коли логотип шрифтовий, використовується лише один темний колір (логотип гри «Манчкін»). Частіше всього використовується комбінований логотип з акцентом на назву.

Для моєї гри було вирішено розробити шрифтовий логотип, можливе комбіноване вирішення з використанням грального кубика. Шрифт повинен передавати скандинавський стиль, можливо рунічний, містичний. Логотип вписаний у горизонтальну прямокутну форму, одну з найстійкіших фігур.

Логотип гри розміщується на зовнішній частині картонної коробки, на задній частині коробки та в рекламній компанії.

Шрифти, які нагадують скандинавський стиль, часто мають прості, чисті та симетричні форми, що сприймаються як мінімалістичні. Основні риси шрифтів скандинавського стилю – це простота, чистота та лаконічність. Зазвичай вони мають геометричну форму, багато прямих ліній та кутів. Для таких шрифтів характерне використання різних варіацій гребінчастої лінії, що забезпечує відмінну читабельність.

Перші пошукові ескізи (рис.2.2) створюю від руки, надихаючись виглядом скандинавських рунічних символів.

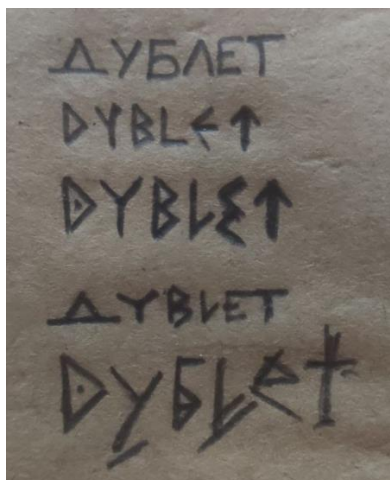


Рис.2.2 Пошукові ескізи текстового логотипу гри «Дублет»

Зупиняюся на першому варіанті, з подальшим допрацюванням. Цей варіант вийшов найбільш читабельним. Планую додати характерний символ скандинавських рун – квадрат в центр літери «Б», а також видозмінити літеру «У», за для більшої схожості з рунічними літерами.

Наступним етапом починаю працювати в графічному редакторі Illustrator. Обираю два шрифти для референсу та натхнення. Перший шрифт Runic Regular (рис.2.3). Шрифт Runic Regular – це декоративний шрифт, який надрукований у вигляді рун або символів, що використовуються в писемності стародавніх скандинавських народів. Цей шрифт є дуже популярним серед фанатів фентезі, міфології та середньовічної історії. Шрифт має характерні заломки та витончені звивисті лінії, що роблять його легким для використання в різних дизайнерських проектах, таких як логотипи, постери, рекламні банери, та інші. Оскільки Runic Regular – це декоративний шрифт, його не рекомендується використовувати для довгих текстів, оскільки це може призвести до складнощів з читанням тексту. Але для коротких підписів та заголовків він буде ідеальним варіантом, особливо якщо вам потрібно передати атмосферу фентезі або середньовічної історії. Другий шрифт який я обрав для натхнення – це Morpheus Regular (рис.2.4). Це декоративний шрифт, який яскраво передає тематику фентезі. Це антиквений шрифт, нединамічний та мало контрастний.

Містить яскравий елемент у вигляді ромбу в літерах А та О, що гарно підходить для мого дизайну. Також цей шрифт використовувався в якості шрифту для заголовків у першій частині трилогії ігор Відьмак, тому у гік спільноти відразу відсилає до потрібного сетенгу та містики.



Рис.2.3 шрифт Runic Regular

Рис.2.4 Гарнітура шрифту Morpheus Regular

Для логотипу ці шрифти можуть гарно підійти, але їх читання може бути для потенційного споживача складним. Також я хотів би використовувати лише одну гарнітуру шрифту на всьому проекті, а з цими варіантами суцільний текст буде просто нерозбірливим. Тому головним шрифтом для свого проекту я обрав DS StandartCyr Regular. Цей шрифт я планую використовувати у додаткових написах та заголовках. В ньому мені не подобається вигляд малих літер, тому вирішую все писати виключно великими літерами. На його основі я розробив логотип настільної гри «Дублет» (рис.2.5) з видозміненими літерами та додатковими елементами. Першим чином я видозмінюю літеру «У», так як вона занадто виходить за базову лінію шрифту та її вага зосереджена в правій її частині. У видозміненому варіанті літера стала симетричною та збалансованою, почала передавати стиль скандинавських рун за виглядом свого написання. Далі вирішую видозмінити літеру «Е». В оригіналі мені не подобається її ширина. Тому я зменшую її ширину та видозмінюю горизонтальний штрих літери. Наступним кроком я підкреслив прямокутну форму логотипу та додав додаткові елементи, які характерні скандинавським шрифтам та рунам. За

допомогою їх додається містичність та можливість надалі за допомогою кольору зробити акценти.



Рис.2.5 Шрифт та його видозміна у створенні логотипу

Композиція та розробка пакування

Маючи бачення стилістики та готовий логотип починаю роботу над створенням пакування. Розробку починаю з зовнішньої сторони коробки. На ній планується зобразити назву та головний елемент гри – шестигранний кубик. Першим та невідкладним етапом роботи над розробкою дизайну настільної гри є візуалізація пошукових ескізів. Це має декілька переваг: перш за все це візуалізація ідей. Пошуковий ескіз дозволяє передати свої ідеї щодо вигляду гри. Можна швидко намалювати концепцію, розмістити основні елементи, спробувати різні комбінації та варіанти дизайну. Це допомагає уявити, як буде виглядати настільна гра перед тим, як вкладати час у подальший розвиток ідеї, яка не буде привертати увагу. По-друге, на цьому етапі можна виявити потенційні проблеми дизайну. Пошуковий ескіз дозволяє виявити головні проблеми та неузгодженості в дизайні перед початком докладної роботи над проектом. Це дає змогу перевірити, чи правильно розміщені елементи, чи зрозумілі малюнки та символи, чи вдале розміщення назви та логотипу, чи зручне читання та чи привабливий загальний вигляд гри для покупця.

Виконую перші швидкі пошукові ескізи, без деталізації на папері, за для економії часу. З усіх варіантів я зупиняюся на двох найбільш вдалих (рис.2.6).

На них я зображаю, крім назви гостільної гри «Дублет», головний елемент ігроладу – гральний кубик та його кидок. Також планую зробити обрамлення.

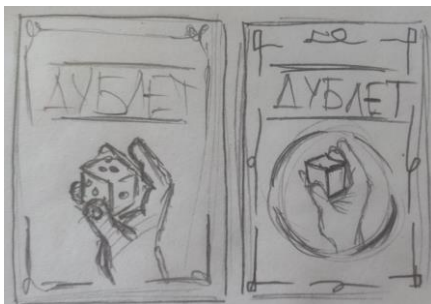


Рис.2.6 Швидкий начерк композиційного вирішення

Далі я працюю над своєю ідеєю у векторі, за допомогою програми Adobe Illustrator. Використовуючи кольори, які я обрав у співвідношенні 60%-30%-10%, я переніс ескіз (рис.2.7). Зобразив обрамлення жовтого кольору з фіолетовими колами в середині ромбів. Додав вже готову назву-логотип «Дублет» та також додав акцентів фіолетового кольору. Розмістив ілюстрацію руки, яка тримає головний елемент моєї настільної гри.



Рис.2.7 перший векторний ескіз обкладинки та його вдосконалена версія

Але на данному етапі вирішую покращити цей варіант та трішки видозмінити. В цей же час з'явилася ідея залишити можливість простого видозмінення для інших версій моєї гри. Після виведення продукту на ринок планую випустити ще декілька варіацій гри з використанням різних за кількістю граней кубиків. Тому додаю до назви гри «Дублет» підназву «VI Граней», так як саме ця варіація гри буде використовувати у своєму ігроладі кубики D6. Створюю її за таким же принципом як і логотип з використанням видозміненої гарнітури шрифту DS StandartCyr Regular. Також навколо

ілюстрації руки додаю різні види гральних кубиків, які буду міняти місцями відповідно до варіанту гри (в руці завжди буде знаходитися саме той кубик, якому присвячена версія гри). Далі створюю бічні сторони верхньої частини коробки (рис.2.8). З усіх чотирьох сторін буде зображено назву-лого гри. Роблю назву з кожної сторони, щоб при продажі чи на полиці у гравця завжди була помітна назва незважаючи на те, як складені ігри. На довшій стороні додаю обрамлення з фіолетовими акцентами, як і на обкладинці, та назву-лого «Дублет VI Граней». А на меншій стороні додаю, крім обрамлення, тільки назву «Дублет». Тому в мене з боків лого залишається вільне місце яке видавець зможе використати для додавання власної символіки: логотип компанії-видавця та логотип компанії пакувальника чи мій власний логотип (власника ідеї).



Рис.2.8 Бічні сторони верхньої частини пакування

Коли векторна складова дизайну верхньої частини пакування вже зроблена, переносу її до іншої програми Adobe Photoshop, де буду допрацьовувати дизайн. Спочатку працюватиму тільки над зовнішньою частиною, щоб визначитися з основним стилем. Після відокремлення всіх частин дизайну на окремі шари за допомогою виділення починаю роботу над фоном. Однотонний фон не передає містичність, тому використовую перехід від темно синього до синього. Простий градієнт також не цікавий, тому вирішив створити імітацію

акварельної фарби. Для цього звертаюся за допомогою до акварельних фарб. Роблю хаотичні мазки фарби на папері з використанням води. Після отримання потрібної форми я її фотографую та переношу новим файлом до растрового редактора Adobe Photoshop. Де за допомогою допоміжного фільтру Camera Raw та шарів насиченості, рівнів, кривих досягаю бажаного монохромного вигляду зображення. Відокремлюю цю пляму від фону та створюю власний пензлик. Після додаткових налаштувань використовую його для створення цікавого переходу з темного до світлого синього кольору. Далі вирішив розбавити жовтий колір та зробити його більш схожим на золотий. Для цього створив новий шар та прикріпив до шару з жовтим кольором. Використовуючи м'який пензлик роблю перехід від темнішого до світлішого кольору. Зробив імітацію підсвітки на фіолетових елементах, та рефлексії фіолетового світла на золотих частинах. Колір логотипу-назви змінюю на білий для покращення читання та відокремлення від інших елементів дизайну. Далі, за таким же принципом, працюю над бічними частинами пакування. Також додаю перехід фону та імітацію золотого кольору та сяйва фіолетового кольору. Колір текстового логотипу залишаю золотим, так як немає зайвих елементів, які можуть відвертати на себе погляд. Після дороблення всіх частин збираю їх разом в розгортку (рис.2.9).

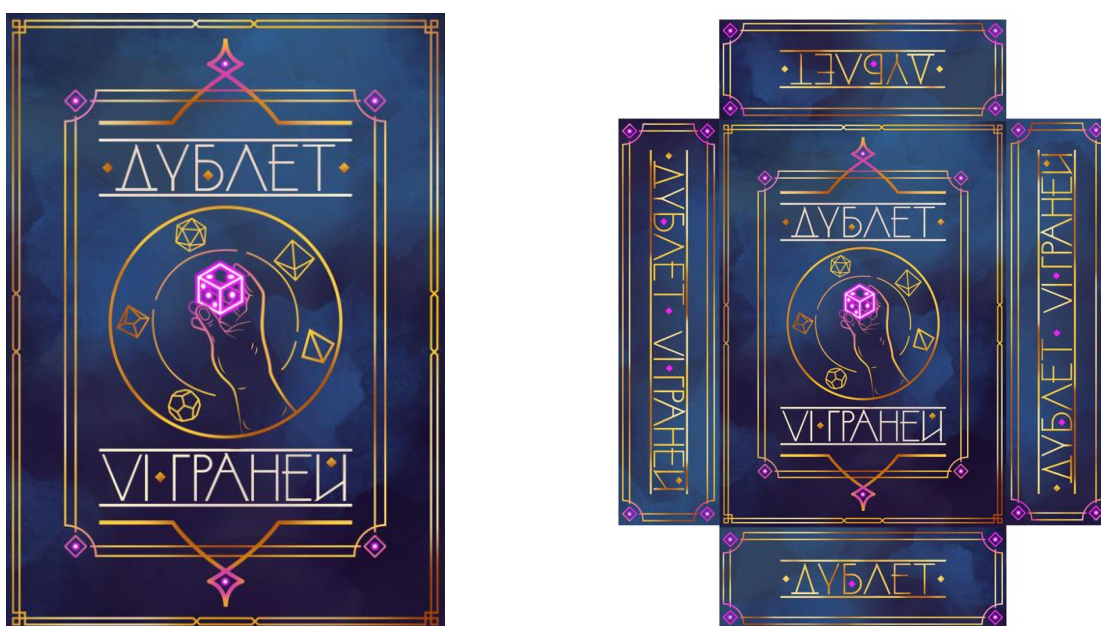


Рис.2.9 Розгортка верхньої частини пакування настільної гри «Дублет»

Після дороблення верхньої частини пакування, починаю працювати над нижньою (внутрішньою) частиною. Переходжу знову у векторний редактор Adobe Illustrator, де розпочинаю роботу зі створення задньої сторони (рис.2.10), де буде розміщена вся інформація. Спочатку аналізую, яку інформацію потрібно надати на звороті пакування та порівнюю з аналогами. Вирішив розмістити такі елементи: назва-логотип настільної гри «Дублет», правила гри, компоненти, вікова група, час гри, кількість гравців, штрих-код, логотип видавця та контактна інформація, процес гри. Починаю розробку з розміщення рамки та логотипу. Потім додаю правила гри та підкреслюю заголовок за допомогою жовтого шриха та ромбів з фіолетовим акцентом. Самі правила гри я не вказую з міркувань безпеки, так як в грі унікальна механіка (якої немає на українському ринку), тому не хочу її розповсюджувати поки гра не буде повноцінним продуктом на ринку. Залишаю місце для написання правил та фотографії живого ігрового набору. Після вільного місця додаю заголовок «Компоненти» де розписую, що буде входити до гри. В центральній літері «О» додаю декоративний елемент ромбу. Створюю ілюстрації іконок для зображення вікової категорії, кількості гравців та тривалості партії.

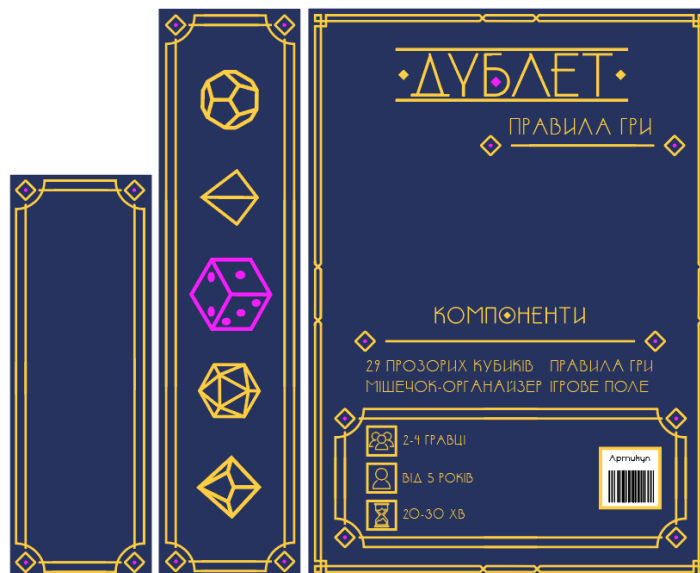


Рис.2.10 Частини дизайну нижньої частини пакування гри «Дублет»

Розташував їх у окремій рамці де також розмістив штрихкод з артикулом. В цій же рамці залишаю місце для логотипів та контактної інформації видавця. Під рамкою є вільний простір де можна розмістити посилання на сайт

правовласника. На бокових частинах вирішив не додавати назву, так як це буде вже у внутрішній частині пакування та їх видно буде тільки після відкриття. Тому на більшій стороні додаю ілюстрації гральних кубиків жовтого кольору. Шестигранний кубик роблю більшим за розміром та фіолетового кольору. В майбутньому, коли буде випускатися гра з іншою кількістю граней, буде, відповідно числу граней, змінюватися центральний гральний кубик. На меншій стороні роблю тільки рамку. Залишаю вільне місце для видавця. В цій зоні можна розмістити рекламу інших ігор видавця чи його логотипи.

Після завершення роботи над векторною частиною переношу її до Adobe Photoshop. Де починаю редагування із заміни тла на градацію кольору в акварельному стилі. Жовтий колір перетворюю за допомогою м'якого пензлика в імітацію золотого кольору та додаю ефект світіння до фіолетових елементів. Після чого проводжу всі ці дії знову для бічних частин. Коли всі растрові картинки готові, збираю їх в цілісну розгортку нижньої частини пакування (рис.2.11)



Рис.2.11 Розгортка нижньої частини пакування настільної гри «Дублет»

Далі, для того, щоб дізнатися чи вдало буде виглядати дизайн, користуюся безкоштовною пробною версією сайту Racora. Де додаю розроблену розгортку та моделюю дві частини коробки (рис.2.12). За допомогою цього ресурсу я впевнився, що з дизайном пакування все добре та можна працювати над іншими елементами гри.



Рис.2.12 3D-модель пакування з двох частин

Відштовхуючись від механіки гри було вирішено розробити цікаве поле незвичної форми. Почав я з простих начерків на папері з різними ідеями форм. Після чого було вирішено робити поле в декілька шарів, для забезпечення цікавого ігрового поля. Пошаровість поля буде забезпечувати варіативність сеансу, що повинно спонукати потенційних гравців повертатися до гри та не набридати. Після затвердження ескізу форми я роблю пропорційний, пошаровий макет з картонну. Зрозумівши, що механіка гри буде гарно працювати на цьому ігровому полі та кількість шарів мене влаштовує, переходжу знову до векторного редактору Adobe Illustrator. Поле складатиметься з чотирьох шарів з різними за формою внутрішніми вирізами (рис.2.13). Спочатку малюю їх окремо та потім нашаровую їх для розуміння фінального вигляду. Трішки змінюю кольори шарів для зручності, які в подальшому друці повинні бути однакові. Також для зручності розуміння шарів малюю розріз поля з висотою шарів де все гарно зрозуміло. На цьому етапі розумію, що не вистачає графічних елементів на полі, виглядає все просто та

нудно. Тому додаю на верхній шар, який слугує бортиками гального поля, обрамлення, яке використовував при створенні дизайну пакування.

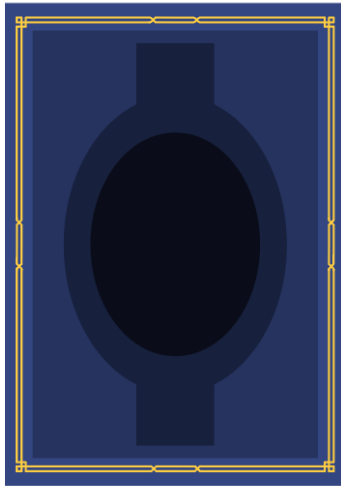


Рис.2.13 Векторна розробка пошарового поля

Рис.2.14 Ігрове поле

Далі переношу напрацювання до Adobe Photoshop де буду надавати ігровому полю презентаційного вигляду. Першим чином я зібрав всі шари послідовно до купи та почав додавати кольоровий перехід в акварельному стилі. Після чого додаю невелику тінь від кожного шару щоб відокремити їх. Додаю відтінків жовтому кольору, завдяки чому роблю імітацію золотого кольору як на елементах пакування. Також на найнижчий шар додаю ледь помітний мій логотип, який виконаний в рунічному стилі та гарно підтримує стилістику проекту.

Після цього дизайн ігрового поля (рис.2.14) для настільної гри та пакування готові. І перед початком роботи над ігровими комплектуючими вирішую створити мокап для розуміння зовнішнього виду дизайну в комплекті. Для цього користуюся сервісом Freerik, де ввожу запит на покап пакування з двох частин. Після перегляду варіантів, які мені надали, розумію, що потрібного мені мокапу немає. Тому на жаль доведеться йти складнішою дорогою та створювати мокап самостійно. Для цього знаходжу наближене до бажаного результату фото, на основі якого малюю допоміжні лінії перспективи. Переношу частини пакувань окремими шарами та розміщуюю їх по своїх місцях. Кожну з сторін за допомогою редагування перспективи підлаштовую під сітку.

Ігрове поле малюю з самого початку з урахуванням перспективи. Коли всі елементи вже вписані в перспективу, починаю працювати над тінями. Для цього над кожним шаром з окремою стороною прикріплюю додатковий шар, де за допомогою м'якого пензлика та чорного кольору створюю легку тінь. Після додавання падаючої тіні на тло я завершив працювати над мокапом (рис.2.15). Результатом я задоволений, мені подобається витримування одного стилю та кольорової гами. Все виглядає гармонійно та доповнює одне одного.



Рис.2.15 Мокап частин пакування та ігрового поля гри «Дублет»

Дизайн комплектуючих до настільної гри «Дублет» починаю з її головного елементу – грального кубика. В базовій версії гри це буде кубик Д6. Планую розробити незвичний дизайн, який буде підтримувати стиль гри та ця незвичність допоможе просуванню гри, так як гральні кубики з незвичним дизайном мають свою популярність та приваблюють гравців з кількох причин:

Естетична складова. Незвичайні губики створюють візуальну привабливість. Вони можуть мати гравіювання, зображення, символи або тематичні візерунки, які роблять їх цікавими та привертають увагу споживачів.

Тематичність. Гральні губики з незвичним дизайном можуть бути пов'язані з конкретною тематикою або жанром. Це може бути кубики з фентезі чи містичною тематикою, науково-фантастичними елементами, або

зображенням відомих персонажів. Це дозволяє гравцям зануритися в світ гри і створює особливу атмосферу під час гри.

Можливість колекціонування. Гральні кубики з унікальними дизайнами мають велику фан базу у колах колекціонерів. Існують безліч наборів, які спрямовані саме на колекціонування чи обмін лімітованих екземплярів. Кожен набір має свою унікальну тематику, або обмежену за кількістю екземплярів, що в свою чергу робить їх набагато ціннішими для колекціонерів.

Розширення можливостей механік. Незвичні дизайни використовують також для додавання нових правил чи незвичних механік до настільних ігор. Тому для окремої грані може надаватися певна унікальна функція.

Головною для мене перевагою є індивідуальний стиль. Незвичний дизайн ігрових кубиків допомагає виразити свій індивідуальний стиль та занурити в ігрове середовище гравців. Потім потенційний покупець зможе використовувати кубики з індивідуальним дизайном в інших іграх та виокремлюватися серед інших.

Тому після створення звичайної розгортки кубика починаю працювати над дизайном. Спершу роблю розмітку по якій в подальшому буду розташовувати всі елементи. Для підтримки основного стилю дизайну гри вирішив додати обрамлення жовтого кольору, але тільки в кутках. Номера граней я теж вирішив стилізувати за допомогою ромбів, а не звичайних кружечків. За кольором вони також будуть жовтого кольору (в подальшому при фарбуванні золотими), окрім

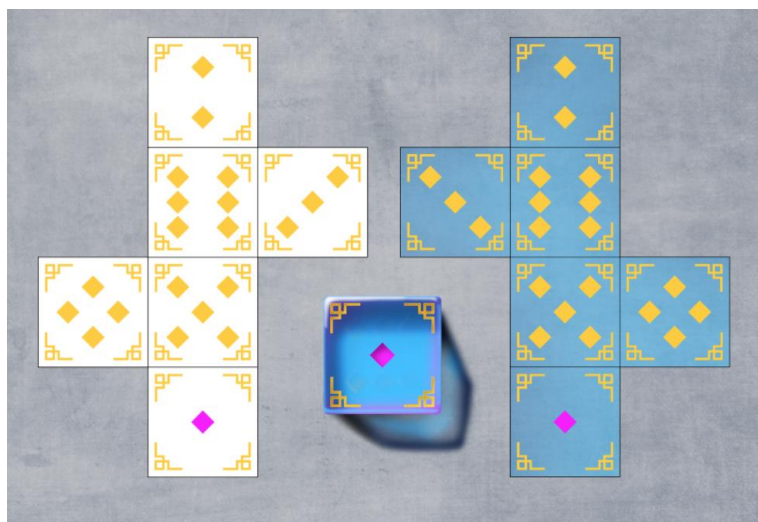


Рис.2.16 Розгортка грального кубика та його реалістичне зображення

одного елементу. Одиницю буде презентувати ромб фіолетового кольору. Це роблю з урахуванням механіки гри, де саме це число буде виконувати важливу функцію. Залишаю одну розгортку із заливкою білого кольору та роблю копію прозорого блакитного кольору (рис.2.16). При виготовленні планується прозорий гральний кубик з гравіюваннями, які будуть замальовані фарбою для більшої надійності. Також для подальшого створення планшету я малюю у програмі Adobe Photoshop прозорий гральний кубик. За допомогою великої кількості шарів намагаюся створити ефект фарбованого скла через яке проходить світло. Також для досягнення реалістичності додаю ледь помітне числове значення протилежної грані. Та за допомогою тіней створюю ефект гравіювання в кольорових частинах дизайну.

Останнім елементом гри над яким починаю працювати це – мішечко-органайзер для гральних кубиків. Мішечок є зручним аксесуаром, який відразу викликає приємні емоції та довіру до продукту у споживачів. Мішечко-органайзер дозволяє зручно зберігати гральні кубики, уникаючи їх втрати, пошуку та неприємного торохкотіння у коробці. Він не дуже великого розміру, але здатний вмістити весь набір гральних кубиків і забезпечує, крім зберігання, портативність, що додає варіативності моїй грі, так як з ним в «Дублет» можна грати всюди та не переживати за втрату комплектуючих. Також мішечко-органайзер допомагає зберегти якість гральних кубиків, захищаючи їх від механічних пошкоджень, ударів чи забруднень. Це особливо важливо коли кубики є колекційними чи дизайнерськими і власник хоче тримати їх в гарному стані. Зручний доступ теж невід'ємна складова мішечка. Він повинен мати зручні застібки чи шнурочки, які дозволять легко відкривати та закривати його. Це додає швидкості та зручності до підготовки гри. Ви можете швидко відкрити мішечок взяти потрібну кількість кубиків (враховуючи кількість гравців), а інші залишити в мішечку де за допомогою застібки вони залишаться там. Це дозволяє економити час під час гри і зосередитися на насолоді від гри замість того, щоб витратити час на пошуки кубиків по різних місцях та

закутках. Мішечок-органайзер може бути як простим, так і мати привабливий зовнішній вигляд, з дизайном, що відповідає стилю та тематиці гри.

Для початку за допомогою пошукових сервісів підбираю приблизний вигляд мішечку над яким буду пацювати. Я хочу щоб мій мішечок мав чітку текстуру схожу на мішковину тому підібрав саме таке фото. Виділивши об'єкт змінив його колір з світло бежевого на приємний темно сірий, що нагадує колір мокрого асфальту. Далі додаю логотип-назву гри «Дублет» з обрамленням на мішечок. Але розумію, що цей варіант не презентаційно буде виглядати, до того ж через чітку текстуру матеріалу буде складно робити теражі якісного та чіткого друку. Тому вирішую робити логотип за допомогою нашивки-патчу. Просто логотип виглядає не цікаво на такому виробі, потрібно використати ще й якусь ілюстрацію. Тому вирішив зробити комбінований логотип з назви та вже існуючої ілюстрації з рукою, де знову ж таки для зручності буде зображатися які саме це кубики. Додаю цей логотип до мокапу патчу для розуміння приблизного вигляду. Після деяких редагувань додаю нашивку на мішечок-органайзер (рис.2.17). На цьому завершую працювати над графічною концепцією настільної гри «Дублет». Далі збираю всі головні матеріали до демонстраційних планшетів та дороблюю ще варіанти мокапів настільної гри разом з усіма елементами.



Рис.2.17 Мішечок-органайзер з фірмовою нашивкою

Висновки до другого розділу

В цьому розділі був описаний хід розробки авторської настільної гри «Дублет» від створення концепції до повного виконання графічної частини. Під час розробки настільної гри навчився багатьох корисних речей. Зрозумів, що розробка вимагає великої міри креативності. Потрібно придумати унікальну концепцію, цікаву механіку та захоплюючу тематику. Важливо визначити жанр, це буде стратегічна гра, пригодницька, гра на випадковість чи щось інше. Вибір тематики теж важливий, оскільки він вплине на атмосферу та стиль гри. Розробка механіки настільної гри є таким же ключовим етапом, як і дизайн та ілюстрації. Механіка повинна відповідати стилю та стимулювати мислення спрямоване певному жанру гри. Потрібно також запланувати додаткові компоненти з яких буде складатися гра. Пропрацювати їх дизайн та впевнитися у їх функціональності. Розробка настільної гри вимагає систематичного підходу. Потрібно розглядати всі аспекти гри, від механіки до компонентів, від правил до балансу. Тому темою розробки дипломного проекту обрав створення настільної гри з унікальною механікою з кубиками з елементами випадковості та суперництва на широку аудиторію.

В ході роботи було визначено мету проекту та розкрито її. Ціль проекту полягала в освоєнні механіки та принципів розробки настільних ігор з метою створення фірмового дизайну для власної настільної гри з унікальною механікою. Створенні універсальної гри, яка була б привабливою для широкої аудиторії. За допомогою векторних та растрових редакторів мені вдалося створити унікальний дизайн проекту, який підтримується у всіх його елементах. За допомогою унікальної механіки та особливостей гравального поля гра буде розвивати у потенційних гравців позитивні якості як: стратегічне мислення, комунікація, розуміння азарту та випадковості, це гарний спосіб для розвитку менших за віком гравців та цікавий відпочинок для їх батьків.

За допомогою цікавого графічного вирішення проект з легкістю може зайняти своє місце на ринку. А через свою унікальну механіку та комплектацію гра з легкістю стає портативною, чим може зацікавити ще більшу аудиторію.

РОЗДІЛ ІІІ. ТЕХНІЧНО-ЕКОНОМІЧНА ЧАСТИНА

3.1 Види друку та матеріали

Підготовка дизайну коробки до друку вимагає уважного та точного виконання, аналітичного та творчого мислення одночасно. Спочатку потрібно визначити точні розміри частин пакування, включаючи довжину, ширину та висоту. Також потрібно врахувати принцип збірки та розрахувати запас для щільного закривання двох частин між собою. Для якісного друку потрібно файл підготувати за певними критеріями:

- Треба звернути увагу на правильність кольорової моделі та вимоги друкарні. Зазвичай для друку настільних ігор використовується модель СМУК, що означає використання кольорів Cyan, Magenta, Yellow і Key (чорний). Ця кольорова модель базується на змішуванні цих основних кольорів та використання чорного для отримання більшого діапазону. Якщо файл з дизайном у форматі RGB, але потрібно отримати відповідний колір при друку, його слід перетворити в СМУК. Це дозволить забезпечити більш точну відповідність кольорів між екраном та друком. Але також потрібно враховувати, що під час конвертації може відбутися невелика заміна кольорів через різницю між цими двома колірними моделями.

- Належна роздільна здатність повинна бути 300 dpi для отримання якісного друку.

- Використання правильного формату файлу. Надавати файл до друкарні потрібно в підтримуваному форматі, такому як TIFF, PDF або AI. Також потрібно впевнитися, що всі шрифти перетворені в криві та зображення вбудовані у файл.

- Застосування правильних відступів для обрізки. Потрібно залишити відступи, які допоможуть уникнути вирізання або втрати важливих деталей під час друку та обробки коробки.

- Перевірка пропорцій та балансу. Потрібно переконатися, що елементи дизайну розташовані відповідно до пропорцій та мають збалансований, не

деформований вигляд. Врахувати зручність відкриття та закриття коробки, а також її зовнішній вигляд на полиці.

Матеріалом для виготовлення коробки обрано матовий картон із зовнішньою обробкою матовою бумагою щільністю 220-350 г/м². Для виготовлення унікальних гральних кубиків є два варіанти. Першим варіантом є використання мастер-моделі та гравіювання. Спочатку створюється заготовка кубу потрібного розміру на якій розмічається дизайн. Потім передається до гравіювального центру, це може бути як лазерне гравіювання, так і ручне. Після отримання потрібного візирунку з моделі робиться силіконовий молд. Який заливається прозорою двох компонентною епоксидною смолою. Після чого залишається розфарбувати гравіювання фарбами. Другим варіантом є також створення мастер-моделі, але вже за допомогою 3D технологій. Створюється трьохвимірний модель кубика з вдавненим візирунком та друкується за допомогою якісного пластику на принтері великою партією. Після чого також створюється силіконовий молд, але одразу на певну партію, що значно економить час виготовлення. Матеріалом для мішечку обрано тканину з чіткою текстурою та дизайнерську нашивку.

3.2 Економічна частина

Розрахунок вартості гри залежить від матеріалів, розмірів, кількості та додаткових елементів. Приблизна вартість друку моєї авторської гри «Дублет» теражем у 100 наборів з урахуванням всіх нюансів виготовлення елементів складатиме 44800 грн., вартість друку одного набору – 448 грн.

До набору настільної гри «Дублет» входить:

- Коробка 2 частини – 48 грн./1 шт.
- Ігрове поле – 100 грн./1 шт.
- Мішечок-органайзер – 20 грн./1 шт.
- Нашивка – 30 грн./1 шт.
- 29 Прозорих кубиків – 6,8 грн./1 шт
- Правила гри – 2 грн./1 шт

Враховуючи це, оптова ціна на друк одного комплекту складатиме – 448 грн. В той же час відпускна ціна складатиме – 650 грн. Прибуток з кожного екземпляру складатиметься – 202 грн. З цього можна зробити висновок, що гра зможе себе окупити.

Висновки до третього розділу

При підготовці до випуску гри, було вивчено різні види поліграфії та їх стандарти. Та способи створення неполіграфічної продукції у вигляді мішечку-органайзера та гральних кубиків. У ході роботи над підготовкою було визначено приблизну вартість одного комплекту гри. Відпускна вартість одної гри «Дублет» орієнтовно складає 650 грн. Але так як до випуску гри ще багато часу, а курс постійно міняється ця ціна може мати певні зміни.

На сьогоднішній день на ринку дуже багато настільних ігор. Серед яких багато неякісного продукту. Тому люди ладні викласти не малу суму за якісний та цікавий продукт. Яким і являється моя настільна гра «Дублет». Вона привертає увагу цікавим графічним рішенням, яке підтримується у всіх елементах гри. Та незвичною для українського ринку механікою.

Якщо врахувати співвідношення витрат на видавництво та прибутку з продажів, можна зробити висновок, що настільна гра може себе окупити принести компанії кошти.

ВИСНОВКИ

Розглянувши види та жанри настільних ігор, зрозумівши різноманіття механік можна з впевненістю сказати що актуальність даного продукту є затвердженою. Настільні ігри створюють можливість для людей проводити час разом, взаємодіяти в реальному світі, а не в онлайні. Вони стимулюють соціальну взаємодію, співпрацю, конкуренцію та комунікацію між гравцями. Це особливо важливо в епоху цифрових технологій, коли більша частина нашого життя протікає в онлайн-середовищі. А різноманітність тематики тільки підкреслюють важливість і актуальність. Настільні ігри охоплюють широкий спектр тематики, що дозволяє кожному знайти щось цікаве для себе. Від

пригодницьких ігор до стратегічних, від науково-фантастичних до історичних, від азартних до класичних – існує безліч жанрів та механік, що задовільняють різні смаки та інтереси.

Дана кваліфікаційна робота на тему «Розробка графічної концепції настільної гри «Дублет»» розкриває можливості сучасного дизайну в сфері настільних ігор.

Активний відпочинок без цифрових технологій досить необхідний та актуальний для кожного. І вже не одне століття найкращим варіантом відпочинку у колі друзів чи сім'ї є настільні ігри. Настільні ігри надають можливість насолодитися фізичними та соціальними взаємодіями в реальному світі. Настільні ігри доступні для гравців будь-якого віку і рівня досвіду. Вони існують в різних жанрах і комплектаціях, що дозволяє кожному знайти щось цікаве для нього та об'єднатися з близькими. Від простих ігор для дітей до складних стратегій для дорослих – настільні ігри пропонують розвагу для всієї родини або групи друзів.

Був проведений аналіз різних типів настільних ігор за жанром та механікою. Найпопулярнішими типами виявилися такі ігри як: стратегічні, рольові, економічні, психологічні, класичні та азартні. Кожен з цих типів настільних ігор має свою власну історію та особливості геймплею, а також може вимагати від гравців різних навичок та вмінь.

Отже, проаналізувавши види настільних ігор за жанрами, стилем та механікою стало зрозуміло з чого починати та який напрямок настільних ігор обрати. Зупинився на сімейній настільній грі з елементами випадковості з унікальною механікою.

Цільова група в моєї грі буде охоплювати широкий спектр. Від дітей понад 5-ти років, так як будуть присутні дрібні елементи у вигляді гральних кубиків. Гра має стриманий дизайн, не перенасичена кольорова гама, яка передає містичність та скандинавські мотиви.

Для розробки дизайну настільної гри підбираю кольорову гамму. Вона повинна передавати стиль гри – скандинавські мотиви з містикою. Я зупинився

на поєднанні темно синього, жовтого та фіолетового кольорів у дизайні настільної гри. Темно синій колір зазвичай асоціюється зі стабільністю, довірою та силою. Жовтий колір може додати яскравість, оптимізм та енергію до дизайну. Фіолетовий колір, у свою чергу, може додати витонченість, розкіш та таємничість та містичність. Темно синій колір я використав для загального фону, жовтий для написів та фіолетовий для дрібних акцентів, які вдало передають містичність та загадковість. Всі кольори розбавив їх відтінками для отримання об'єму. Всі елементи також підтримані цими кольорами та графічним стилем. Завдяки цьому весь дизайн виглядає цілісно та привертає увагу.

Настільна гра «Дублет» має унікальну та просту для входження механіку. І за рахунок додаткових елементів дизайну гра з легкістю стає колекційною та портативною, що в свою чергу охоплює ще більшу аудиторію. Враховуючи ціну на випуск одного екземпляру моєї настільної гри та чистий прибуток, що становить 202 гривні, можна зробити висновок, що тиражний продаж зможе покрити витрати на видавництво та супроводжуючі матеріали, і відповідно окупити себе.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. «Топ-11 легендарних настільних ігор» - Режим доступу URL: <https://nastolka.com.ua/uk/news/top-10-legendarnyh-nastolnyh-igr>
2. Каталог Інтернет-магазину настільних ігор «Nastolka» - Режим доступу URL: <https://nastolka.com.ua/uk>
3. Пошуковий сервіс «Пінтерест» - Режим доступу URL: <https://pinterest.com/>
4. Каталог Інтернет-магазину настільних ігор «Ігромаг» - Режим доступу URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/>
5. Сервіс з 3Д моделювання розгортки «Pacdora» - Режим доступу URL: <https://www.pacdora.com/mockup-detail>
6. «Настільні рольові ігри. Розвиток і термінологія» Акуліна Т.В., 2006.
7. Офіційний сайт правовласника та автора гри «Манчкін» «Steve Jackson Games» - Режим доступу URL: <http://www.sjgames.com/>
8. «Типи категорій настільних ігор» Брайан Труонг, 2023. - Режим доступу URL: <https://gamecows.com/types-of-board-games/>