

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ

МІЖНАРОДНОГО ГУМАНІТАРНОГО УНІВЕРСИТЕТУ


ЦИКЛОВА КОМІСІЯ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ ДИЗАЙН



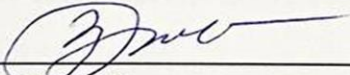
«ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ»  
Голова циклової комісії

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА  
ДО ВИПУСКНОЇ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ  
ФАХОВОГО МОЛОДШОГО БАКАЛАВРА

ДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

Виконала:  Насірова Аліна Олегівна  
(підпис)

Керівник:  Токарев Олександр Віталійович  
(підпис)

Рецензент:  Засєва Любов Іванівна  
(підпис)

Одеса-2024

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА</b> .....	4
1.1 Історія та перші зразки.....	4
1.2 Розвиток настільних ігор від середньовіччя до наших часів.....	5
1.3 Ігральні картки.....	7
1.4 Міфологія Японії.....	8
<b>РОЗДІЛ II. ТИПИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР</b> .....	10
2.1 Графічний дизайн.....	10
2.2 Структурний дизайн.....	10
2.3 Ігрова механіка.....	11
2.4 Тематичний дизайн.....	11
2.5 Функціональний дизайн компонентів.....	12
2.6 Упаковка та дизайн коробки.....	12
<b>РОЗДІЛ III. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА</b> .....	13
3.1 Ідея.....	13
3.2 Процес створення та правила гри.....	13
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	21
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	22

## ВСТУП

**Актуальність.** У часи, коли індустрія розваг розвинена на світовому рівні, настільні ігри займають дуже важливу роль на цьому ринку. В першу чергу люди обирають улюблену гру за її темою та дизайном.

Однією з найпопулярніших настільних ігор на цей час є ігральні картки, які використовуються частіше всього для покеру, пасьянсу, дурня та інші варіанти. Тому було вирішено створити свій власний дизайн таких карток на основі багатой Японської міфології, в особливості її істот.

Сучасні тренди в ігровій індустрії показують зацікавленість к національним та культурним темам, тому це робить японську міфологію актуальною для аудиторії.

Настільні ігри сприяють соціальній взаємодії між людьми. Вони створюють можливість для спілкування, спільної гри і взаємодії, що особливо важливо в епоху цифрових технологій, коли багато людей шукають можливості для офлайн-взаємодії. Грати в настільні ігри сприяє розвитку креативності, стратегічного мислення, логічного мислення та вирішення проблем. Вони стимулюють уяву і сприяють когнітивному розвитку у всіх вікових групах.

Сучасні настільні ігри можуть охоплювати широкий спектр тематик і жанрів, що відповідає різним інтересам та вподобанням гравців. Вони можуть бути освітніми, фантастичними, історичними, стратегічними і т.д., задовольняючи різноманітні потреби.

Крім того, вони універсальними і можуть бути грати майже скрізь: вдома, у кафе, на вечірках, на відпочинку. Вони не потребують спеціального обладнання або доступу до Інтернету, що робить їх доступними для широкої аудиторії. Також набирають популярність серед молоді, особливо в університетському середовищі і серед молодих сімей. Вони стають популярним варіантом для розваги, вечірок та відпочинку.

Отже, розробка настільних ігор не лише залишається актуальною, але й набуває нових імпульсів завдяки поєднанню традиційних та інноваційних підходів, що розширюють можливості цієї форми розваги і соціальної взаємодії.

**Об'єкт:** ігрове середовище

**Предмет:** настільна гра

**Мета:** розробити проєкт настільної гри в японському стилі

**Завдання:** розглянути процес створення дизайну настільної гри та перейнятися міфологією та культурою Японії, створивши розробку, враховуючи відомі техніки та інструменти сучасного дизайну.

**Методи:** аналіз і визначення стратегії настільної гри, прототипів, графічні прийоми оформлення карт.

## РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА

### 1.1 Історія та перші зразки

Перші в історії настільні ігри з'явилися ще задовго до початку нашої ери. Хоча зараз такі ігри більш за все використовують щоб просто розважитись, то раніше їх могли використовувати переважно для розвитку, соціалізації та модулювання стратегій, вони часто використовували камні, фишки, кості чи ще якісь легкодоступні матеріали у той час.

Тоді людей не сильно хвилювало який буде дизайн цих ігор, але все ж таки базових форм вони дотримувалися. Наприклад, одна з найперших ігор “Манкала” являє собою ігрову дерев’яну дошку з лунками або осередками, в яких розміщуються прості камінці. Хоча й проста, але доволі ефективна конструкція, щоб дозволити ігрокам переміщати камінці та рахувати їх.



Стародавня гра “Куточка” теж не сильно складна в плані дизайну, але на відміну від першої, де були просто дерева та камінці, тут вже з’явилося поле з клітинками або куточками, на яких розставляли камінчики двох кольорів.



Далі, створена в Єгипті гра “Сенет”, має дошку з 30 клітинками з фішками, які пересувають, використовуючи результати кидків кісток. Тут вже в настільних іграх стали зображати символіку та ілюстрації, які відображають давньоєгипетську культуру та релігійні вірування.



## **1.2 Розвиток настільних ігор від середньовіччя до наших часів**

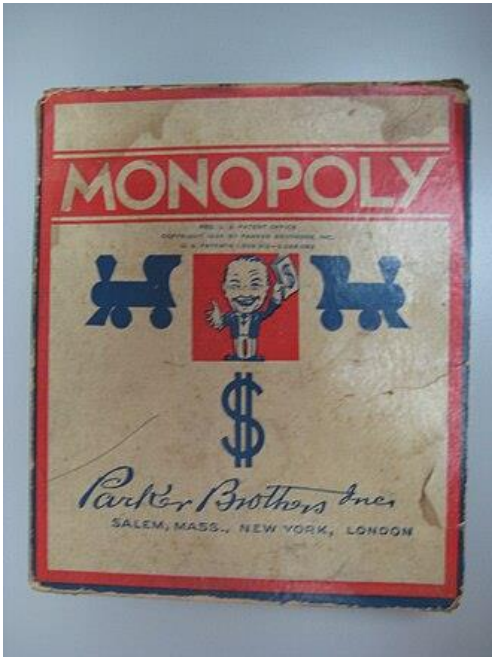
Протягом часу настільні ігри в різних народах стали під вплив соціальних та культурних змін, і люди почали вигадувати все більш різноманітні та складніші дизайни.

В середньовіччі з'явилися більш складі ігри, що включають ігрові картки, дошки з малюнками і різними маркерами. У цей час гральні карти та

фішки вже мали якуюсь дизайнерську різноманітність, але на цьому не робився такий великий акцент і відмінність скоріш була лише для того, щоб змогти відрізнити однакові за формою та вагою предмети.

З розвитком індустріалізації та масового виробництва в XIX-XX століттях настільні ігри стали поширюватися широкими масами населення. Дизайн ігор став продуманішим і різноманітнішим, з урахуванням як функціональності, так й візуальної привабливості. Ілюстрації стали більш яскравими та деталізованими, а компоненти – більш збалансованими та зручними у використанні

Наприклад, перші зразки сучасної “Монополії” з’явилися якраз на початку XX століття, роблячи великий прорив в індустрії настільних ігор. У цій грі дуже добре продумали ігровий дизайн та маркетингові стратегії. Наприклад ігрове поле почало включати різні ділянки землі які потрібно купувати і розвивати, стали використовуватися ігрові фішки і гроші для проведення транзакцій та управління своїм майном, а також був комплект правил і карт, які визначають дії гравців і правила гри. Згодом у цієї гри стали з’являтися різні варіації, у тому числі величезна різноманітність дизайнерських рішень, щоб зробити кожен версію унікальнішою та привабливішою, породжуючи тенденцію створювати унікальні дизайни та концепції для вже існуючих ігор



### 1.3 Ігральні картки

Історія саме гральних карт, які використовуються для різних карткових ігор по типу пасьянсу, дурня та безліч інших варіацій налічує сотні років і тісно пов'язана з культурним та соціальним розвитком різних народів.

Вперше карти були створені в Китаї IX століття зі слонової кістки та паперу у вигляді 32 карткової колоди, і лише у XIII столітті гральні карти поширилися Європою і стали популярними серед аристократів та військових. Протягом подальшої історії карти зазнавали багато змін у дизайні, від простих чорно-білих зображень до барвистих, деталізованих ілюстрацій та символік. Також почалася поступова стандартизація карт, яка потихесеньку переходить в ту версію, яку ми сьогодні знаємо. Додали масті (черви, піки, трефи та бубни), а також додатково створили карти короля, дами та валета.

Гральні карти стали використовуватися для різноманітних ігор по всьому світу. Від традиційних європейських ігор таких як покер, бридж і дурень до азіатських, таких як маджонг.

У XX і XXI століттях карти взагалі стали не тільки інструментом для ігор, а й культурним феноменом. З появою ринку колекційних предметів

з'явилися також спеціалізовані колоди з унікальними ілюстраціями, включаючи персонажів фільмів, ігор, аніме та інших фентезійних світів.

З розвитком технологій гральні карти пройшли цифрову трансформацію та стали також частиною онлайн-ігор та адаптовані під цифрові пристрої, таким чином продовжуючи зберігати свою популярність, підлаштовуючись під сучасні вимоги гравців у всьому світі.

#### **1.4 Міфологія Японії**

Перейдемо до культури та міфології Японії, яка у цій дипломній роботі також грає важливу роль. Вона сповнена барвистих оповідей, легенд і вірувань, які охоплюють різні аспекти життя та природи. В її основі лежить унікальні казки про божеств та духів, а також про міфічних істот, кожна з яких має своє значення і вплив на звичаї та культуру.

Міфологія Японії - складна та багатошарова система вірувань, що формувалась тисячоліттями. Вона увібрала елементи синтоїзму, шаманізму, буддизму і народних вірувань, що призвело до появи унікальної міфологічної історії.

Синтоїзм (або "шлях богів") мав багатий вплив на міфологію країни та був одним з важливих релігійних звичаїв Японії. Синтоїзм заснований на поклонінні камі (божествам, предкам та духам природи), які можуть бути втілені в природних об'єктах, таких як річки, гори, скелі та дерева. Головними принципами синтоїзму є гармонія з природою, чистота та шанування предків

З прикладу космогонії, у текстах "Кодзики" (записи про діяння давнини) і "Ніхон Секі" ("Аннали Японії") розповідається про те, як первісні божества породили інших богів, у тому числі Ідзанагі та Ідзанамі, які створили японські острови та безліч божеств.

Також японська міфологія наділена безліччю духів та демонів, відомих як йокаї та оні. Такі істоти можуть бути як добрими, так і злими, вони часто взаємодіють з людьми, впливаючи на їхнє життя.

Міфологія Японії робить значний вплив на мистецтво і культуру, вона відображається в літературі, театрі, живописі, скульптурі та сучасній поп-культурі, включаючи мангу та аніме і продовжує жити та розвиватися, зберігаючи своє стародавнє коріння та адаптуючись до сучасних реалій.

## **РОЗДІЛ II. ТИПИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР**

Дизайн настільних ігор включає кілька важливих аспектів, які визначають як візуальне, і функціональне сприйняття гри. Ось основні типи побудови дизайну для настільних ігор:

### **2.1 Графічний дизайн**

**Мета:** Створення естетично приємного та функціонального візуального оформлення гри.

**Ілюстрації та арт-робота:** Високоякісні ілюстрації та графіка допомагають передати тематику та атмосферу гри.

**Палітра кольорів:** Вибір відповідних кольорів допомагає покращити сприйняття і загальне візуальне враження.

**Іконографія:** Чіткі та зрозумілі іконки та символи для позначення різних елементів гри.

**Дизайн компонентів:** Оформлення ігрових карток, дощок, фішок та інших компонентів із урахуванням загального стилю гри.

## **2.2 Структурний дизайн**

Ціль: Забезпечення логічної організації правил та компонентів гри.

Інструкції та правила: Чіткі та легко зрозумілі правила гри, структуровані для зручності гравців.

Розподіл компонентів: Логічне розміщення компонентів в упаковці та на ігровій дошці для зручності доступу та використання.

Підтримка гравця: Включення в гру підказок та докладних пояснень, щоб допомогти гравцям зрозуміти правила та механіку.

## **2.3 Ігрова механіка**

Мета: Створення цікавих та захоплюючих ігрових механік.

Мета та завдання гри: Визначення кінцевих цілей та завдань гравців.

Взаємодія гравців Розробка механізмів взаємодії між гравцями.

Збір ресурсів та управління ними: Введення механік, пов'язаних із збиранням та управлінням ресурсами.

Варіативність: Забезпечення різноманітності в ігрових рішеннях та стратегіях.

## **2.4 Тематичний дизайн**

Мета: Створення сильної та консистентної тематичної основи гри.

Історія та світ гри: Визначення фонові історії та основних аспектів світу, в якому відбуваються події гри.

Персонажі та архетипи: Створення унікальних персонажів чи архетипів, які відповідають тематиці гри.

Іммерсія: Посилення залучення гравців до ігрового світу через тематичні елементи.

## **2.5 Функціональний дизайн компонентів**

Мета: Створення практичних та зручних у використанні ігрових компонентів.

Фішки та маркери: Зручні для хвату та використання.

Карти та планшети: Міцні та функціональні, легко переміщувані та використані у грі.

Кубики та кістки: Чіткі та легко читані для визначення випадкових подій.

## **2.6 Упаковка та дизайн коробки**

Мета: Привернення уваги покупців та захист компонентів.

Привабливість: Використання яскравих та привабливих обкладинок та дизайну коробки.

Функціональність: Упаковка повинна бути зручною для зберігання та транспортування.

Інформаційний зміст: Включення достатньої кількості інформації про правила та зміст гри.

Кожен із цих аспектів відіграє ключову роль у створенні унікального та захоплюючого досвіду для гравців. Хороший дизайн настільної гри повинен поєднувати в собі естетику, функціональність та ясність правил, щоб створити позитивне враження та задоволення від гри.

## **РОЗДІЛ III ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА**

### **3.1 Ідея**

В наші часи тема настільних ігор стала дуже актуальною та цікавою для багатьох любителів запально провести час, тому в першу чергу була ідея створити щось на основі популярної настільної гри. Вибір пав саме на ігральні карти тому що саме там частіше всього зустрічаються цікаві ідеї дизайну чи тематики, та потім на основі цього прийшла думка зробити тематику саме японської міфології, бо азіатська, та, особливо, Японська міфологія дуже розвинена в сучасній поп культурі та мають багатий та цікавий зміст.

Було прийняте рішення зробити градацію сил окремих популярних персонажів японської міфології від найслабкішої істоти на карті двійки, до найсильнішого бога на карті туза, та додати до них невеличкий опис. Рішення зробити тематику міфологій на гральних картах також було прийнято з ціллю розширити кругозор потенціальних гравців, зануруючи у

тематику міфологічних істот та показати краси саме азійської культури у дизайнерських варіаціях.

### **3.2 Процес створення та правила гри**

В першу чергу був придуманий дизайн “Сорочки карти”

Щодо передньої сторони карти, центром композиції буде саме малюнок персонажа, щоб простір не виглядав порожнім туди також додано візерунки по краях карток, надаючи більше японського стилю до дизайну картки. Ще щоб текст з інформацією про істоту добре вписувався у дизайн він був поміщений у спеціально стилізовану рамку. Сам вигляд персонажів варіюватиметься від оригінальної могутності, чим сильніше істота, тим більш вона опрацьована та об’ємна.

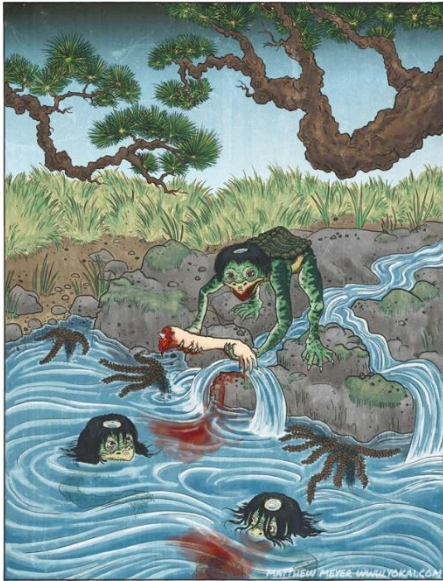
Так як в ігральних картах існує 4 масті карт, то було вирішено поділити їх на дві категорії: Карты черв і бубен, які відносяться до червоного кольора - будуть кольорові та яскраві; Карты хрестів і пік, які відносяться до чорного кольора - будуть чорно-білими версіями перших карток.

Далі вже будемо розбирати дизайн окремих карт:

Карта двійки: Каппа

“Водяні істоти, що живуть у річках і озерах, зазвичай слабкі, але підступні”

Референси для дизайну:



### Карта трійки: Танукі

Оборотні, які можуть змінювати свою форму і часто грають жарти на людях.

Референси для дизайну:



### Карта четвірки: Цукумогамі

Ожилі предмети, що стають одухотвореними через 100 років.

Референси для дизайну:



Карта п'ятірки: Засікі-варасі

Духи-діти, що живуть у будинках і приносять удачу.

Референси для дизайну:



Л

Карта шістки: Юрей

Примари, що залишаються у світі через незавершені справи чи сильні емоції.

Референси для дизайну:



Карта сімки: Кіцуне

Лисиці-перевертні, що володіють магічними здібностями і мудрістю.

Референси для дизайну:



Карта вісімки: Тенгу

Крилаті істоти, що мають бойові навички та магію, вважаються захисниками гір і лісів.

Референси для дизайну:



Карта дев'ятки: Оні

Демони-людожери, які мають величезну силу і часто зображуються з рогами.

Референси для дизайну:



Карта десятки: Ямауба

Відьми, що живуть у горах, мають сильну магію і іноді виступають у ролі хранительок.

Референси для дизайну:



Карта Валета: Нураріхьон

Лідер йокаїв, сутність, здатна керувати іншими духами та істотами.

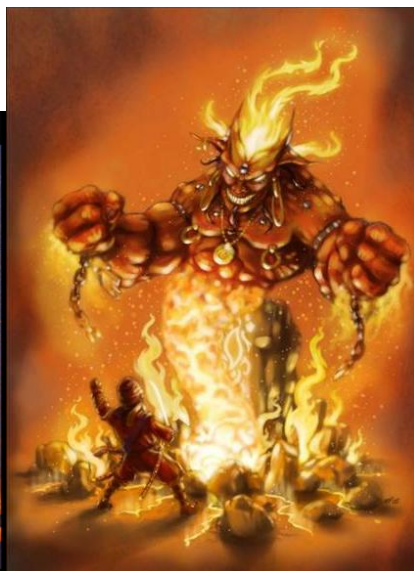
Референси для дизайну:



### Карта Дами: Іфріт

Могутні джини з арабських казок, запозичені японською міфологією через культурні контакти, часто асоціюються з вогнем.

Референси для дизайну:



### Карта Короля: Фудзін

Бог вітру та один із найстаріших синтоїстських богів

Референси для дизайну:



### Карта Туза: Сусаноо

Бог штормів і моря, відомий своєю величезною силою та запальним характером

Референси для дизайну:



## ВИСНОВКИ

Скільки б часу не пройшло, і навіть незважаючи на цифровий зріст, настільні ігри, а в особливості ігральні карти все ще являються одними з популярніших видів відпочинку самому чи з друзями, і скоріш за все ще довго пробудуть такими. Різноманіття дизайну надає не тільки гравцям насолоджуватися унікальними версіями улюблених ігор, а ще й дає самим дизайнерам натхнення та свободу творчості створювати безліч тематик для найпопулярніших ігор.

Метою данної роботи було показати як саме створюються дизайни для вже існуючих ігор, та як додати в них трошки унікальності та цікавості. І хоча робота була не з легких, але досвід з неї був дуже цікавим та корисним, який навчив багато чому та привів ще більше інтересу до цієї галузі. Сподіваємося що в майбутньому цією темою захопляться ще більше людей та вони будуть продовжувати розповсюджувати чудові ідеї дизайну та ігор по всьому світу.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Reider, Noriko T. Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present. University Press of Colorado, 2010. Образ та походження Оні демонів в японській міфології
2. Philippi, Donald L. (translator). Kojiki. University of Tokyo Press, 1968. Стародавній текст о богах та легендах Японії
3. Foster, Michael Dylan. Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai. University of California Press, 2009. Книга про Йокаев та їх впливи на культуру та суспільство Японії
4. Salen, Katie, and Zimmerman, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press, 2003. - Книга з основ теорії та практики дизайну настільних ігор
5. Schell, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, 2008. Книга, пропонуюча багато перспектив для аналізу та поліпшення ігрового дизайну
6. Tinsman, Brian. The Game Inventor's Guidebook: How to Invent and Sell Board Games, Card Games, Role-Playing Games, & Everything in Between!. Krause Publications, 2008. Практичне керівництво по створенню концептуалії та маркетингу
7. Sylvester, Tynan. Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly Media, 2013. Дослідження ігрових досвідів, роблячи акцент на механіці та психологічних аспектах ігрового дизайну
8. Parlett, David. The Oxford History of Board Games. Oxford University Press, 1999. Історія та походження настільних ігор
9. Bell, R. C. Board and Table Games from Many Civilizations. Dover Publications, 1979. - Настільні ігри різних цивілізацій

10. Peterson, Jon. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People, and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. Unreason Press, 2012. Еволюція настільних ігор
11. Glynn, Mark. *Character Design for Mobile Devices*. Focal Press, 2007. Процес створення персонажів та перетворення текстових описів на візуальні образи
12. Vilppu, Glenn. *Vilppu Drawing Manual*". Vilppu Studio, 1997. Техніки, щоб допомогти зробити персонажів динамічними
13. Bridgman, George B. *Bridgman's Complete Guide to Drawing from Life*. Sterling, 2001. Навчає створювати динамічні та анатомічно правильні пози
14. Brown, Tim. *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society*. HarperBusiness, 2009. Концепція дизайн-мислення та його застосування
15. Krause, Jim. *The Visual Dictionary of Graphic Design*. Rockport Publishers, 2011. Огляд графічних елементів та стилів

Ім'я користувача:  
Анна Серединко

Дата перевірки:  
28.06.2024 11:16:12 EEST

Дата звіту:  
28.06.2024 11:16:57 EEST

ID перевірки:  
1016392100

Тип перевірки:  
Doc vs Internet + Library

ID користувача:  
100001433

Назва документа: 022 Насірова А.О

Кількість сторінок: 12 Кількість слів: 1990 Кількість символів: 14068 Розмір файлу: 45.34 KB ID файлу: 1016205745

## 0% Схожість

Збіги відсутні

## 0% Цитат

Вилучення цитат вимкнене

Вилучення списку бібліографічних посилань вимкнене

## 0% Вилучень

Немає вилучених джерел

## Модифікації

Виявлено модифікації тексту. Детальна інформація доступна в онлайн-звіті.

Замінені символи 1