

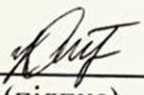
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ
МІЖНАРОДНОГО ГУМАНІТАРНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ЦИКЛОВА КОМІСІЯ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ ДИЗАЙН




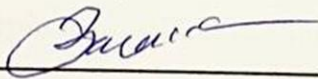

«ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ»
Голова циклової комісії

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
ДО ВИПУСКНОЇ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ
ФАХОВОГО МОЛОДШОГО БАКАЛАВРА

НАСТІЛЬНА КАРТКОВА ГРА
«ЗОЛОТА БИТВА НА ЗЕМЛІ ДРАКОНА»

Виконала:  Сирота Крістіна Вячеславівна
(підпис)

Керівник:  Рябінова Ірина Михайлівна
(підпис)

Рецензент:  Засва Любов Іванівна
(підпис)

Одеса-2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретична частина	5
1.1 Значення настільних ігор у сучасному суспільстві та динаміка зростання популярності.....	5
1.2 Дизайн ігор та його вплив на загальну сферу дизайну.....	5
1.3 Розробка настільних ігор та шлях до створення якісної гри.....	5
1.4 Роль теми в геймдизайні.....	7
1.5 Роль кольорів на розробку настільних ігор.....	8
1.6 Адаптивність та універсальність дизайну ігр.....	9
1.7 Інтеграція технологій в геймдизайні.....	10
1.8 Вплив геймдизайну на веб-дизайн.....	11
1.9 Еволюція геймдизайну настільних ігор.....	11
1.10 Представники інновацій в геймдизайні.....	13
1.11 Топ-10 настільних ігр українського походження.....	16
РОЗДІЛ 2. Створення настільної гри	22
2.1 Підготовка тексту	22
2.2 Кольори.....	22
2.3 Назва гри.....	24
2.4 Картки.....	25
2.5 Колода драконів: напад, захист, контрнапад.....	27
2.6 Колода золота.....	28
2.7 Колода монстрів.....	29
2.8 Фішки та елементи.....	30
2.9 Доміноскі.....	30
2.10 Правила.....	30
2.11 Коробка.....	30
ВИСНОВКИ	31
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	32

ВСТУП

Кожен з нас, мабуть, хоча б раз грав у настільні ігри. Якщо ні, то ми радемо спробувати цей досвід. Насправді, у сучасному світі настільні ігри стали не просто розвагою, а й важливою частиною нашої культури. Багато хто вважає, що вони допомагають відволіктись від щоденних проблем і це правда. На сьогоднішній день, багато людей обожають настільні ігри, оскільки вони не лише дозволяють розслабитися і зняти стрес, а й дають можливість кожній неділі зібратися з друзями.

Актуальність теми: настільні ігри зараз є дуже актуальними і їх популярність продовжує рости і по цей день. В розробки настільної гри ми уважно вивчили дизайн вже існуючих настільних Ігор що дозволило нам виявити ключові елементи та тенденції в даній сфері.

Мета роботи полягає у створенні карткової настільної гри з нуля, розробці нової техніки, яка зробить гру більш цікавою та унікальною. Також в цьому виклику полягає розробка настільної гри, що є дуже складним і трудомістким процесом. Окрім дизайну, потрібно враховувати багато інших аспектів, таких як розробка правил, текстів, ігрових моментів та загалом визначення того, чи буде гра цікавою.

Задача роботи – Завдання дипломної роботи створити настільну гру на основі фантастичного світу, пов'язаного з драконами.

Склад роботи – У роботі передбачено: коробка, 4 колоди карт, 3 види монет, ігрові фішки серця 3 види, фішки доміно 2 вид, правила.

Аналоги. Настільні фентезі ігри мають досить величезну цільову аудиторію, яка цим цікавиться, різноманітність в цьому жанрі досить велика, якщо перераховувати які бувають настільні ігри на основі фентезі, то це Harry Potter, The Lord of the Rings, Warhammer, Dungeons & Dragons, Dota і не тільки, існує величезна різноманітність ігор, про які можна говорити дуже-дуже довго, жанр роботи яку ми розробляли пов'язана до фантастичних істот, таких як дракони. На розробку дизайну зовнішності драконів ми надихнулися за такими двома ілюстраціями [20]



Рис. 1. Аналоги зовнішності драконів

Після цього, було створено основна концепція зовнішності першого дракона (зеленого) опираючись вже на цю зовнішність, були створені інші дракони з особливими характеристиками, емоціями, а також кольорами.

Створення самої настільної гри, а також розробка її цільової механіки спочатку базувалися на таких іграх, як Munchkin, The Red Dragon Inn, Epic Spell Wars of the Battle Wizards, концепції механік ми хотіли поєднати Munchkin та Epic Spell Wars of the Battle Wizards спочатку було прийнято взяти, але нам довелося відмовитися від цієї ідеї, і було прийнято рішення створити свою унікальну техніку гри, яка не є жодною з механік цих ігор та інших, механіка має особливу унікальну схему, яку вже перевірили чотири гравці.

У цьому випадку для створення дизайну сорочки для настільної гри вже була взята інша настільна гра, з якої, в основному, були натхнення розробки деякі моменти в дизайні (гра - DUNGEON FIGHTER).

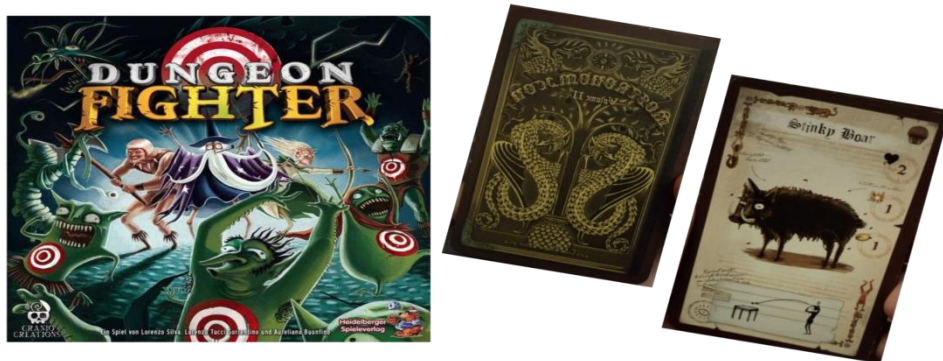


Рис. 2. DUNGEON FIGHTER

РОЗДІЛ 1. Теоретична частина

1.1 Значення настільних ігор у сучасному суспільстві та динаміка зростання популярності

Значення настільних ігор у сучасному суспільстві стає все більш суттєвим, надаючи унікальні можливості для розваг, соціальної взаємодії та креативності. Динаміка зростання їх популярності у наш час відображає широкий інтерес аудиторії до різноманітних варіантів гри. Важливість настільних ігор підкреслюється їхньою здатністю об'єднувати людей та створювати захоплюючі та запам'ятовуючі моменти в сучасній культурній сфері.

1.2 Дизайн ігор та його вплив на загальну сферу дизайну

Настільні ігри відіграють ключову роль у нашому суспільстві як засіб розваги. Геймдизайн, як мистецтво створення ігрового досвіду, має значний вплив на саму сферу дизайну. У цьому контексті важливо розглянути аспекти гейм-дизайну настільних ігор, його еволюцію та вплив цього процесу на загальну сферу дизайну. Цей внесок можна розглядати з різних точок зору.

Як наступний крок, складені аспекти та пункти були сформовані на основі особистого досвіду та вивчення різних джерел, які були доступні мені. Це дуже цікавий та об'ємний матеріал, який я б хотів рекомендувати для ознайомлення, оскільки в ньому охоплено дуже важливі та корисні аспекти, що також описані.

1.3 Розробка настільних ігор та шлях до створення якісної гри

Розробка якісної настільної гри - це складний та багатогранний творчий процес, який включає кілька ключових етапів та аспектів. Ось основні кроки, які забезпечують успішний вихід у створенні гри: [17] [8]

1. Ідея та концепція, це очатковий етап розробки включає генерацію ідей для гри та визначення основної концепції. Це той момент, коли дизайнер визначає загальну тему і жанр, мету гри та основні механіки, що стануть відправною точкою для розробки.

2. Прототипування після визначення концепції створюється прототип гри. Прототип - це початковий етап версії гри, який може бути використаний для тестування механік та загальної структури.

3. Розробка та визначення правил гри - ключовий момент, який включає написання чітких та лаконічних правил, є важливою складовою успішної настільної гри. Правила повинні бути зрозумілими, легкими для сприйняття та змістовними.

4. Дизайн компонентів включає саму розробку компонентів гри, таких як карти, фішки, кубики та ігрове поле. Дизайнер визначає візуальний стиль, приділяє увагу деталям, враховуючи кольори, форми, а також структуру для створення захоплюючого візуального досвіду та функціональних характеристик кожного компонента.

5. Штучне оформлення, дизайнери розробляють штучне оформлення гри, включаючи дизайн коробки, карт, ігрового поля та інших компонентів. Це створює естетичне сприйняття і підтримує тематику гри.

6. Основне тестування прототипу тестується різними групами гравців для виявлення проблем, оптимізації правил та загальної захопленості ігрового досвіду. Зворотний зв'язок від тестування допомагає покращити гру. Створення прототипу гри, навіть на папері, дозволяє уточнити механіки, правила та загальний потік гри. Цей етап допомагає виявити слабкі місця та внести корективи.

7. Після успішного тестування і остаточного дизайну відбувається вибір високоякісних матеріалів для виробництва гри. Цей етап охоплює друк компонентів, виготовлення упаковки та збірка гри. Уділяється увага довговічності і естетичному сприйняттю ігрового обладнання.

8. Після завершення процесу розробки і виробництва настільної гри відбувається її випуск на ринок. У цей момент вирішальним стає вплив реклами, якість упаковки і стратегія маркетингу. Цей етап також включає створення рекламних матеріалів, участь у ігрових виставках і активні заходи для успішного представлення гри на ринку. Успішні дії в сфері маркетингу і розповсюдження грають важливу роль у формуванні загального сприйняття гри та впливають на її комерційний успіх.

9. Слухання відгуків від гравців після випуску та готовність вносити оновлення або доповнення для покращення ігрового досвіду.

10. Весь процес розробки настільної гри вимагає поєднання творчого натхнення, уваги до деталей та адаптації на основі зворотного зв'язку від гравців. Кожен етап грає важливу роль у формуванні ігрового продукту, який не лише приносить задоволення, але і стає надійним джерелом розваги для своєї аудиторії.

11. Усі ці етапи в сукупності формують повний цикл розробки настільних ігор, починаючи від ідеї і закінчуючи пропозицією захопливого ігрового продукту для широкої аудиторії.

1.4 Роль теми в геймдизайні:

Тематика гри є важливим аспектом геймдизайну, який впливає на загальний досвід гравців. Під час розробки настільної гри розглядання наступних пунктів щодо тематики може бути ключовим:

1. Визначення цільової аудиторії допомагає обрати тематику, яка буде найбільш привабливою для даного сегмента гравців. Різні вікові групи та інтереси вимагають різних тем.

2. Тематика повинна забезпечувати гравцям цікавий досвід. Створення цікавих та захоплюючих світів за допомогою сюжету, персонажів та ігрових елементів може підвищити привабливість гри.

3. Всі елементи гри, починаючи від ілюстрацій і правил, закінчуючи компонентами, повинні бути сумісні з обраною тематикою. Це сприяє єднанню та укріпленню атмосфери гри.

4. Інновації в тематиці спроби внести оригінальні ідеї в обрану тематику можуть виділити гру на тлі інших. Використання незвичайних сеттінгів, персонажів чи сюжетних поворотів може привернути увагу.

5. Емоційна привабливість тематики, яка викликає емоційні реакції, може зробити гру більш привабливою. Розглядання впливу теми на почуття гравців, такі як захоплення, здивування або сміх.

6. Універсальність в виборі теми, яка може бути цікавою для різних культур і національностей, збільшує універсальність гри та її потенціал на світовому ринку.

7. Можливість розширити гру за допомогою додаткових тематичних пакетів може надати розробникам можливість тривалої підтримки та розвитку.

Успішна інтеграція тематики в геймдизайн забезпечує додаткові шари глибини та цікавості, що є важливим для привертання та утримання уваги гравців.

1.5 Роль кольорів на розробку настільних ігор:

Кольори відіграють роль у геймдизайні настільних ігор, впливаючи на емоційний та візуальний досвід гравців. Розглянемо, як палітра впливає на розробку ігор та які елементи слід враховувати: [21]

1. Психологія кольору, розробники беруть до уваги психологію кольору при виборі колірної схеми. Наприклад, червоний може викликати почуття терміновості або небезпеки, тоді як блакитний може створювати відчуття спокою. Емоційна реакція на кольори допомагає підсилити тематику та настрій гри.

2. Високий контраст між кольорами забезпечує легкість у розрізненні різних елементів гри, таких як фішки, карти та ігрове поле. Чітка

читабельність кольорових компонентів важлива для зручності гри та уникнення плутанини.

3. Кольори можуть бути використані для підкреслення тематики гри та передачі її стилю. Наприклад, насичені земельні тона можуть підходити для ігор, пов'язаних з пригодами, тоді як яскраві та насичені кольори можуть бути відповідними для ігор у стилі карикатури або фентезі.

4. Різні кольори можуть використовуватися для позначення різних типів інформації. Наприклад, кольорові маркери на картах можуть представляти різні категорії або властивості, що спрощує сприйняття правил та ігрової динаміки.

5. Враховується можливість гри для людей з різними формами сприйняття кольорів. Використання додаткових елементів, таких як форми чи символи, допомагає гравцям із кольоровою сліпотою чи іншими обмеженнями в сприйнятті.

6. Атмосфера настрої, кольори можуть створювати певну атмосферу та настроїв у грі. Теплі тони можуть створювати затишок і радість, тоді як холодні - хладнокровие та інтригу.

7. Використання тематичних, вибір кольорів що відповідають тематиці гри, створює єдине візуальне враження та поліпшує поглиблення гравців у ігровий світ.

Грамотне використання кольору в настільних ігор не лише поліпшує візуальний досвід, але й робить важливий внесок у розуміння правил та механік гри, роблячи її більш привабливою та доступною для широкої аудиторії.

1.6 Адаптивність та універсальність дизайну ігор:

В цьому повинен враховувати аспекти, які забезпечують адаптивність та універсальність гри для різних груп користувачів і ситуацій. Розглянемо наступні фактори:

1. Розробка гри з урахуванням різних вікових груп, щоб створити приємний та відповідний досвід як для дітей, так і для дорослих.

2. Рівень складності є можливим налаштуванням гри, щоб вона була цікавою як для новачків, так і для досвідчених гравців. Використання варіативних правил гри може забезпечити різноманітність.

3. Розробка гри з урахуванням різної кількості учасників, щоб вона була відповідною як для пари гравців, так і для великих груп.

4. Врахування різної тривалості гри, щоб вона могла бути як швидким розваговим моментом, так і довгою стратегічною сесією.

5. Створення універсальних тем і сценаріїв, які можуть привертати різні аудиторії з різними інтересами та уподобаннями.

6. Врахування фізичних обмежень користувачів, таких як колірна неврівноваженість, зручність взаємодії з компонентами та інші аспекти, щоб забезпечити доступність для всіх.

7. Забезпечення можливості локалізації гри для різних регіонів і мов, щоб вона могла успішно інтегруватися в різні культури.

8. Забезпечення адаптивності та універсальності дизайну дозволяє створювати настільні ігри, які можуть привертати широку аудиторію та успішно взаємодіяти з різноманітними групами гравців.

1.7 Інтеграція технологій в геймдизайні:

З розвитком цифрових технологій геймдизайн настільних ігор став включати елементи віртуальної та доповненої реальності. Це відкрило нові можливості для візуалізації, інтерактивності та розширення ігрового світу.

1. Сучасні настільні ігри експериментують з різними ігровими механіками, такими як колекціонування, драфтинг, конкурентні та кооперативні режими. Це створює багатий спектр ігрового досвіду для різноманітної аудиторії.

2. Зростання популярності настільних ігор призвело до розквіту індустрії, де дизайнери, художники та видавці активно співпрацюють для створення видатних ігрових проектів. Цей симбіоз сприяє якісному розвитку.

1.8 Вплив геймдизайну на веб-дизайн

Виявляється у використанні цікавих користувацьких інтерфейсів та анімацій, створюючи візуально привабливі та захоплюючі веб-платформи. Цей обмін концепціями сприяє вдосконаленню дизайну в онлайн-середовищі.

1. Геймдизайн може надихати архітектурні концепції та створювати унікальні простори для фізичних настільних ігор. Архітектори, з свого боку, можуть використовувати принципи геймдизайну при проектуванні громадських та розважальних просторів.

2. Вплив геймдизайну на промисловий дизайн проявляється в створенні унікальних гральних компонентів, фігур та інших елементів, які можуть надихати на розробку стильних та функціональних предметів у повсякденному житті.

Кросс-платформенність геймдизайну стає каталізатором для спільного розвитку різних галузей дизайну, сприяючи інтеграції творчих концепцій та підтримуючи взаємодію між художниками, дизайнерами та архітекторами.

1.9 Еволюція геймдизайну настільних ігор:

Розділ розглядає ключові етапи еволюції геймдизайну настільних ігор, виділяючи важливі зміни та напрямки, які сформували сучасний ландшафт настільних розваг. [6]

1. Класичний період починаючи з традиційних настільних ігор, таких як шахи чи шашки, геймдизайн у цих періодах був орієнтований на стратегію, тактику та математику. Ігри часто мали прості правила, але надавали глибокий стратегічний досвід.

2. Розвиток тематики у більш пізні десятиріччя геймдизайнери почали приділяти більше уваги розробці тематики та сюжетної лінії в настільних

іграх. Це внесло елементи оповідання та рольового взаємодії в ігровий досвід.

3. Фентезійний бум: З'явлення жанрів наукової фантастики та фентезі вплинуло на геймдизайн, вносячи магію та фантастичні елементи. гри, такі як "Dungeons & Dragons", стали передвісниками багатьох настільних RPG та карточних ігор.

4. Рольова взаємодія: Розвиток настільних RPG означало більший акцент на рольовій взаємодії в настільних іграх. Елементи персонажів, сюжетні дуги та вплив гравців на хід подій стали ключовими моментами геймдизайну.

Порівняння класичних і сучасних настільних ігор виявляє зміни в виборі та інтересах гравців. Якщо раніше акцент робився на стратегії і випадковості, то сьогодні у тренді настільні ігри з елементами рольової взаємодії та сюжетної лінії.

З появою нових технологій і доступністю різних матеріалів різноманіття стилів геймдизайну значно зросло. Сучасні настільні ігри пропонують унікальні стилі та естетичні концепції, що робить їх привабливими для широкої аудиторії.

1. Впровадження цифрових технологій у геймдизайн відкрило нові можливості для створення інноваційних настільних ігор. З'явлення додатків, використання розширеної реальності та інших технологічних елементів збагатило геймплейний досвід.

2. Перехід від традиційних настільних ігор до їх цифрових аналогів також формує тенденцію в геймдизайні. Можливість грати онлайн, взаємодіяти з іншими гравцями по всьому світу та використовувати цифрові елементи відкриває нові горизонти для дизайнерів.

Сучасні дизайнери настільних ігор часто експериментують з нестандартними механіками, темами та форматами. Це дозволяє створювати унікальні ігри, які виходять за рамки традиційних уявлень про настільні розваги.

Ці зміни підкреслюють динаміку цієї галузі та її готовність адаптуватися до сучасних смаків і технологій, роблячи процес створення ігор більш творчим і різноманітним.

1.10 Представники інновацій в геймдизайні:

Конкретні приклади настільних ігор, які справили позитивний вплив на галузь дизайну, представляючи інноваційні ідеї та надихаючи творчих професіоналів.

Settlers of Catan (Поселенці Катану): Ця гра стала перепуттям в геймдизайні, впроваджуючи унікальні механіки торгівлі та розширення території. "Catan" підняла планку для створення стратегічних настільних ігор і надихнула безліч наступних проєктів.

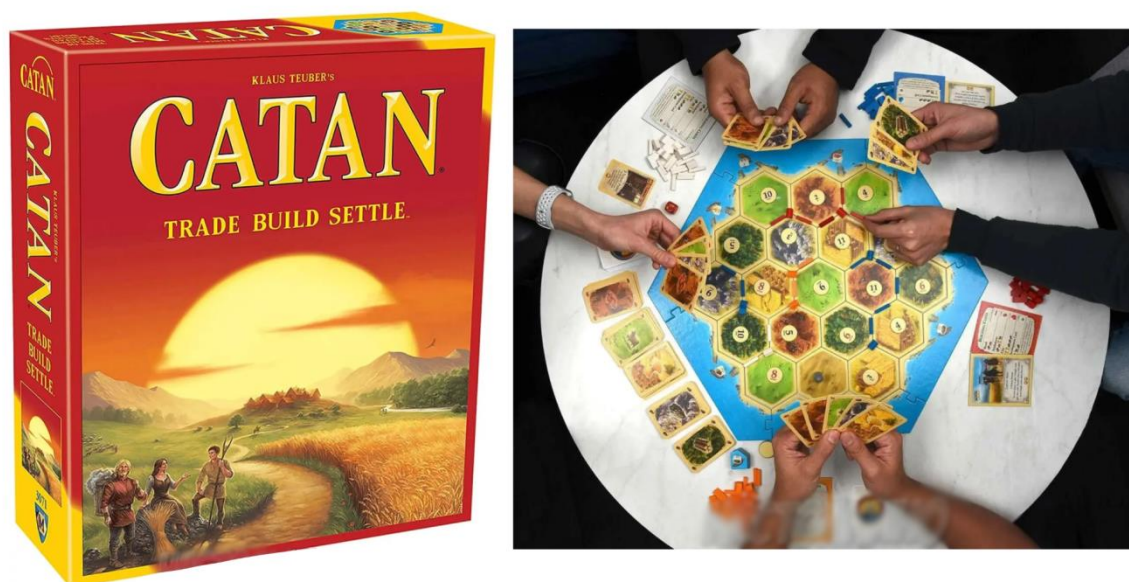


Рис. 3. Settlers of Catan

Ticket to Ride (Квиток на поїздку): Гра, що базується на будівництві залізничних маршрутів, не лише запропонувала захопливий геймплей, але й продемонструвала, як тематика може впливати на візуальний дизайн та створення атмосфери гри.

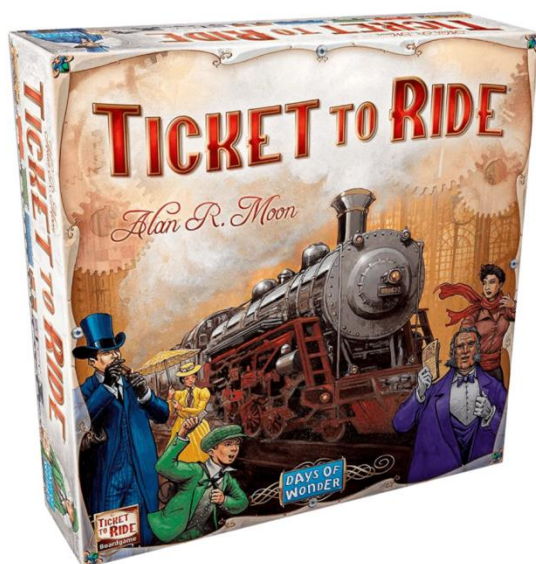


Рис. 4. Ticket to Ride

Pandemic (Пандемія): В контексті кооперативних настільних ігор "Pandemic" став зразком. Вона показала, як геймдизайн може сприяти співпраці гравців, попереджаючи епідемії, та створити напружений, але захоплюючий досвід.

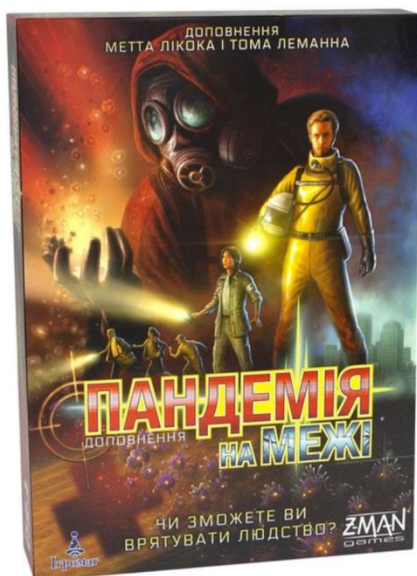


Рис. 5. Pandemic

Монополія (Monopoly): Ця класична настільна гра стала символом стратегії, бізнесу та фінансової взаємодії. "Monopoly" не лише пропонує захоплюючий геймплей, а й справила значущий вплив на геймдизайн, підкреслюючи важливість економічних аспектів у розважальних іграх.

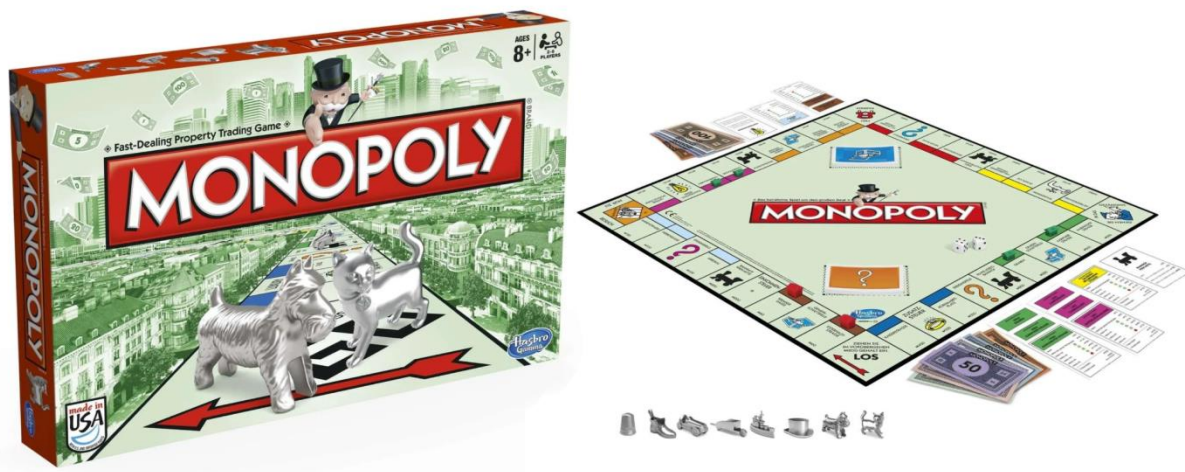


Рис. 6. Monopoly

Дженга (Jenga): "Jenga" представляє унікальний досвід в настільних іграх, де гравці будують і витягують дерев'яні блоки, намагаючись зберегти стійкість конструкції. Ця гра демонструє, як інноваційні механіки можуть створювати напруженість та взаємодію між учасниками.



Рис. 7. Jenga

Codenames (Кодові ім'я): "Codenames" відмінний приклад сучасної настільної гри, яка внесла інновації в жанр словесних ігор. Поєднання захоплюючої механіки та креативного візуального дизайну робить "Codenames" впливовою в галузі геймдизайну.



Рис. 8. Codenames

Ці приклади підкреслюють, що геймдизайн не лише забезпечує розваги, але й вносить свій внесок у культуру дизайну, виступаючи каталізатором для різноманітних інновацій та творчих підходів.

1. 11 Топ-10 настільних ігор українського походження:

Настільні ігри є невід'ємною частиною як для дорослої, так і для молодшої аудиторії. Вони розвивають нас і дозволяють вчитися стратегіям, сприяючи: розвитку логічного мислення, вдосконаленню комунікативних навичок, розвитку творчого мислення та уяви, навчанню співпраці та роботи в команді, виявлення проблем та пошуку оптимальних рішень. [14]

Крім того, настільні ігри відображають культурну спадщину та історію. Навіть у Україні існують студії, які випускають настільні ігри, які є досить відомими та популярними. Віковий рейтинг огляду настільних ігор

(3+)(6+)(7+)(8+)(12+)(18+).

1. *«Чарівний світ»* – “це карткова гра, яка є продовженням ініціативи щодо популяризації української міфології. Гра буде цікава як дітям, так і дорослим. У неї можна грати у школі з друзями, а також вдома із сім’єю. Гра допоможе познайомитися з героями української міфології та весело провести час, відкриваючи їхні суперсили.”



Рис. 9. Чарівний світ. Рекомендований вік: 6+

2. *«Сіміно»* – “це захоплююча стратегічна авторська гра з простими правилами, що змушує думати, вибудовувати стратегії, але при цьому містить елемент фарту. Прості правила, що нагадують чимось маджонг або доміно, сподобаються і дорослим і дітям.”



Рис. 10. Сіміно. Рекомендований вік: 7+

3. *«Марсослови»* – “це стратегічна гра, яка буде цікава як дітям так і дорослим “дітям”, які мріють вирушити в подорож на Марс і перетворитися на справжніх мисливців.

Завдання мисливців – загнати Марсозвірів у пастку і отримати за них бали.”



Рис. 11. Марсослови. Рекомендований вік: 8+

4. *«Мемка Мімка»* – “це гра на розвиток емоційного інтелекту. Більше емоцій, більше ігор – все, щоб навчитися краще розпізнавати та розуміти емоції, розвинути комунікативні навички, акторські здібності, фантазію та вміння висловлювати свою думку.

У коробці є вісім ігор, які розвивають також і пам’ять, почуття гумору, фантазію та гарантують вечір розваг та сміху для маленької та великої компанії без обмежень у віці.”



Рис. 12. Мемка Мімка. Рекомендований вік: 3+

5. «Дивозвірі» – “Гра дозволить не лише весело провести час, а й покращить математичні здібності дитини. Гравцям належить провести час із загадковими диво звірами та Мудрозмієм, навчитися складати, порівнювати та множити числа.”



Рис. 13. Дивозвірі. Рекомендований вік: 6+

6. «Несміяка» – “це чудовий вибір, якщо ваша компанія має чудове почуття гумору та хоче весело провести час.

Основне завдання гри – не засміятися, а також майстерно виконувати додаткові вимоги, щоб розсмішити своїх суперників. У грі використовуються 4 різні колоди карт з окремими словами, умовами та завданнями.”



Рис. 14. Несміяка. Рекомендований вік: 18+

7. «Салон пана Фарта» – “Завдання гри дуже просте: правильно вгадати перевернуту карту. Яку тактику для цього слід вибрати: розслабитися та робити ставки наосліп, керуватися розрахунком чи довіритися інтуїції – вирішувати лише вам.”



Рис. 15. Салон пана Фарта. Рекомендований вік: 12+

8. «Love Фанти» – “це настільна гра, яка здатна привнести різноманітність в особисте життя пар, які давно живуть разом, або ж розпалити нові відносини. У процесі гри ви насолоджуєтесь часом, проведеним разом, а також виконуєте завдання. Гра триває 1-3 тижні і за цей час ваші стосунки набудуть нових фарб, наповняться новими враженнями та емоціями.”



Рис. 16. Love Фанти. Рекомендований вік: 18+

9. *«Градус»* – “це суперновинка від українського виробника. Гра призначена лише для осіб, яким вже дозволено пити за законом. Вона підвищить градус вашого настрою та зробить дружню вечірку по-справжньому феєричною. Пийте, веселіться та виконуйте завдання! Гарантуємо – буде житньо!”



Рис. 17. Градус. Рекомендований вік: 18+

10. *«Зелений Мексиканець»* – “Вона підійде для будь-якої вечірки та розрахована на компанію, де люблять цікаво провести час.

Історія, в яку доведеться вжитися учасникам, складена у найкращих традиціях мексиканських мильних опер. Тут є дружба та вірність, зрада та обман, і, найголовніше, є можливість стати Доном.”



Рис. 18. Зелений Мексиканець. Рекомендований вік: 18+

РОЗДІЛ 2. Створення настільної гри

Ідея та початок розробки настільної гри ще почалася в 2023 році 6 червня, це була лише ідея, яка тільки втілювалась і стала темою дипломною роботи, розробка настільної гри - це дуже складний і трудомісткий процес - механіка, підготовка тексту, переклад, а також перевірка його, щоб нарешті прийняти рішення, чи готова все до графічного етапу, підготовка на розвиток механіки потребував цілий місяць, і це було не марно, з самого початку було вирішено взяти механіка з існуючої настільної гри, яка була взята як приклад для розробки цього проекту, але в процесі цього рішення - вона була поставлена на задній план, а після було прийнято розробити спеціальну техніку, яка не буде схожа на інші настільні ігри

Було багато варіантів для розробки настільної гри, якими будуть концепції та які механіки будуть присутні там та які елементи, було вирішено взяти категорію настільних ігор "з невеликою кількістю елементів, які відіграватимуть особливу роль, це доміно, серця, монети, в принципі, це всі елементи, які присутні, не враховуючи картки, правила та коробку.

2.1 Підготовка тексту

Це було головним завданням, яке лежало на розробці настільної гри, тому що необхідно грамотно розписати текст, який буде присутній на картках, правилах гри та на самій коробці, повністю з великою впевненістю, можна сказати, що вже можна пограти в настільну гру, правила прописані, опис карт, а також сюжет, який присутній на задній частині коробки.

2.2 Кольори

Перш ніж розробити самих драконів та їх дизайн, нам потрібно було визначити їхню кольорову палітру і чим вони відрізнятимуться один від одного, тому що кожен гравець гратиме за повноцінного ігрового персонажа, який має відігравати свою роль не тільки в гри, але також і колір. Тут ми прийшли до достатньо звичайного рішення та зробили кольори за характером.

1. Зелений, був визначений як досить токсичний від самого слова для дратівливого дракона.

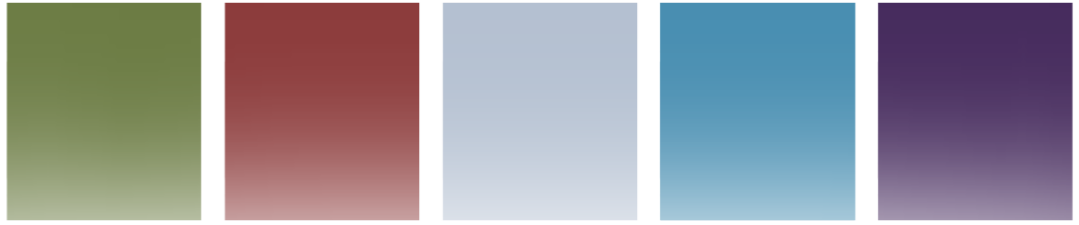
2. Ми дали червоний колір досить дурному та смішному дракону, Адже червоний не завжди може позначати гнів. Червоний був визначений цим драконом, тому що він йому найбільше підходить.

3. Білий, витонченість і краса, білий колір насправді не зовсім білий, а з синім відтінком.

4. Синій, шанувальник їжі та як не море, буде найбільшим джерелом їжі, як колір синього.

5. Фіолетовий, грізний і дуже поглинаючий колір, саме по собі дракон є конфліктом, і цей колір найбільше підходить, краще не контактувати з ним.

6.



Зелений - дратівливість, токсичність

Червоний - придуркуватість

Білий - елегантність і повітряність

Синій - нескінченність, все, що споживає, об'ємний

Фіолетовий - конфлікт

Лише один дракон був змінений в своєму кольорі, спочатку фіолетовий дракон повинен був бути золотом, але через деякі моменти, які були б доповненням до самої гри, через це колір був обраний як фіолетовий, блискавка не лише золота, але і буваю біла, фіолетова і не тільки



Колір бічних карт вказує на впертість самих драконів, а основна карта з їх зовнішнім виглядом додає гору золота на задньому плані, показує лише надмірну жадібність перед золотом, а також ці соціальні дні самі по собі значення глибокого і твердого, як кора твердого дуба, який не впаде завдяки його широкій бочці, яка говорить про його вік та його волю життя



2.3 Назва гри

Це був найбільш кропіткий вибір, було навіть 4 варіанти того, як називати настільну гру

Золота битва

Битва Драконів

Битва за престол

Золота Битва за Землю Драконів



Золота Битва за
Землі Драконів

Рис. 19.

Серед людей, було проведено опитування, більшість обрала "Золота Битва за Землю Драконів" так, ця назва дуже довга, але також для настільної гри є важливо враховувати, що назва повинна Також бути привязана та пов'язана з самою робочою грою, слова і мають значення в історії та те що доведеться гравцям робити.

2.4 Колода драконів

Картки - це основні елементи гри, які візьмуть велике систематичне навантаження, в нас є чотири колод Драконів, що складаються з 20, колода монстрів, що складаються з 6 карт, колода + монстрів, це колода, яка відіграє роль, як Бафа для їх покращення, він складається з 3 карт, колода золото 10 карт.

Перше, що розроблялось, - це картки драконів, врахування цих карток було розроблені та інші елементи з урахуванням самої коробки та правил



Рис. 20.



Рис. 21.

Такий кут був обраний, в якому основна частина драконів на пів картки, а інша половина вийшла за її межі, це було зроблено, щоб вказати розмір усіх драконів, але в них не особлива величезна різниця, але в деяких моментах Дракони були відзначені, наприклад, тіла, це дуже довгий, тонкий і елегантний, при розробки зовнішності драконів намагалось, враховувати різні емоції, головні кути, щоб дракони були різні і мали свої відмінності, але могли нагадувати один одного.

2.5 Колода драконів: напад, захист, контрнапад

Драconi в колоді мають три картки, які відрізняються за написом та позначенням, що зображено нижче, було вирішено не робити відмінності між цими картками, щоб мати один стиль та один настрій

Відмінності



Рис. 22.

2.6 Колода золота

З основної частини - ця колода є найбільшою, що складається з 10 карток, ця колода + до драконів, і ця колода дуже схожа на + до монстрів, як функціонально, так і зовні, є лише деякі відмінності як колір самого шрифту



Рис. 23.



Рис. 24.

2.7 Колода монстрів

Розробляючи колоду монстрів, за їх основу була взята колода драконів, їх розмір, розташування, та вирішення то як будуть розташовані самі монстри, щоб вони були схожі по стилістиці.

(Картина)

2.8 Фішки та елементи

З усіх дизайнів сама настільна гра має такі елементи, як серця, щоб спостерігати за здоров'я гравців, монети, доміно та два кубики 1d6 та куб 1d6 з набором кольору драконів, притаманним монетам.

Дизайн сердець був обраний відповідно до справжнього серця, яке перетворили на мінімалізм, таке рішення було прийнято для того, щоб не спростити елементи гри занадто сильно, це було найбільш детальне з двох вибраних варіантів

Було три варіанти вибору з дизайну монет, з яких саме цей вирішили обрати, були зроблені монети для трьох варіацій.

2.9 Доміноскі

Це елементи, які мають розмір більше монет, які відіграють головну роль в грі, вони були зроблені досить в просту конструкцією, яка має поглиблення всередині, де повинен бути пофарбований колір дракона, у кожного дракона таких доміно повинно бути 6 штук, щоб не робити навіть рівномірних і плоских домінольських конструкцій, була покладена текстуру дерева з різних сторін

(Картина)

2.10 Правила

Для правил було обрано достатньо простий дизайн а не завантажений.

2.11 Коробка

Коробка була останньою, яка вступила в розробку настільної гри, маючи дизайн всіх елементів, були обрані існуючі кольори, а також нові, які були додані до ілюстрації коробки.

ВИСНОВКИ

Під час вивчення матеріалу ми дізнались що таке розробка настільних ігор у формуванні культурних та творчих тенденцій. Вплив геймдизайну на сферу дизайну є суттєвим, сприяючи творчим процесом та стимулюючи інновації в візуальному та функціональному дизайні.

Науковий підхід до дизайну настільних ігор охоплює ключові аспекти та етапи створення гральних продуктів. Розглядається вплив цього процесу на сферу дизайну в цілому, включаючи вивчення механік і компонентів, розробку правил і структури, інтеграцію тематики та художнього дизайну, а також тестування та вдосконалення.

Слід зауважити, що геймдизайн настільних ігор залишається динамічним полем досліджень. Його вплив на сферу дизайну продовжує розвиватися, вносячи вклад у створення захоплюючих та інноваційних ігрових продуктів, які надихають та розширюють межі творчості в галузі дизайну.

В даній роботі був створений новий ігровий продукт, в якій вже можна пограти та оцінити її функціонал, продукт готовий до повноцінного виробництва. Було дуже цікаво працювати над даною тематикою та дізнатись щось нове. Тема настільних ігор дуже актуальна, та багато людей їх любить. Друзі завжди знайдуть ту гру в яку буде цікаво грати всім.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Білецький П. О. Георгій Нарбут. К.: Мистецтво, 2017

<https://geekach.com.ua/>

Особливості проектування настільних ігор [електроний ресурс] URL : https://www.researchgate.net/publication/364106535_Osoblivosti_proektuvanna_n_astilnih_igor

Виробничо-практичне видання БлекБокс К. : Біос Дизайн Букс, 2023
246с .

Фольт О.В., Смолинський Р.І. «Основи художнього конструювання» -
К. : Вища школа, 2015 143 с.

Еволюція настільних ігор - як розвивалися настільні ігри [електроний
ресурс] URL : <https://focus.ua/uk/technologies/608409-rozvazhalisya-i-koroli-i-prostolyud-chomu-nastilni-igri-ne-znikli-a-evolyucionuvali-foto>

Сбітнева Н. Ф. Історія графічного дизайну. Харків : ХДАДМ, 2024.
124 с.

Як створити гру? Огляд 5 етапів на прикладі «Гри для участі»
[електроний ресурс] URL : <https://mistosite.org.ua/uk/articles/yak-stvoryty-hru-ohliad-5-etapiv-na-prykladi-hry-dlia-uchasti-munitsypalitetu-helsynky>

Evolution of Tabletop Games: How Did It Begin and Where Is It Going?
[електроний ресурс] URL : <https://www.arizton.com/blog/evolution-of-tabletop-games-how-it-began-where-it-is-going>

How to Learn Board Game Design and Development | Envato Tuts+
[електроний ресурс] URL : <https://code.tutsplus.com/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607a>

Особливості розвитку ринку настільних ігор в Україні [електроний ресурс] URL : <https://suspilne.media/culture/136653-osoblivosti-rozvitku-rinku-nastilnih-igor-v-ukraini-lokalizacia-vartist-ta-konkurencia/>

Світ настільних ігор: де хобі стає частиною життя [електроний ресурс] URL : <https://intent.press/publications/game/2023/svit-nastilnih-igor-de-hobi-staye-chastinoyu-zhittya/>

Історія настільних ігор: якою була перша / найдавніша настільна гра? [електроний ресурс] URL : <http://surl.li/qmhiql>

Українські настільні ігри: топ-10 настільних ігор, створених українськими студіями - relax) [електроний ресурс] URL : <http://surl.li/vvotun>

Історія настільних ігор: від початків до сьогодення [електроний ресурс] URL : <http://surl.li/duhyem>

Основи дизайну/ В.Я. Даниленко/ Навч. посіб. К., 2022 р., 140 с.

Створення власної настільної гри: від ідеї до реалізації [електроний ресурс] URL : <https://munchkin.pp.ua/stvorennia-vlasnoi-nastilnoi-hry/>

Настільна гра [електроний ресурс] URL : <http://surl.li/kfhnlc>

Методичні вказівки до виконання графічних робіт з навчальної дисципліни «Художнє проектування та колористика в дизайні архітектурного середовища» для студентів спеціальності 191 «Архітектура та містобудування», спеціалізації «Дизайн архітектурного середовища». Будівництво». Одеса, ОДАБА, 2020. 38с

Дракони [електроний ресурс] URL : <http://surl.li/wdcdoh>

Теорія кольору - поради для розробки ігор [електроний ресурс] URL : <https://www.moonee.io/uk/blog/coler-theory-tips-for-game-development>

Ім'я користувача:
Анна Серединко

Дата перевірки:
26.06.2024 16:49:41 EEST

Дата звіту:
26.06.2024 17:01:54 EEST

ID перевірки:
1016389597

Тип перевірки:
Doc vs Internet + Library

ID користувача:
100001433

Назва документа: фк 022 Сирота К.В

Кількість сторінок: 21 Кількість слів: 4267 Кількість символів: 30231 Розмір файлу: 43.00 KB ID файлу: 1016201991

1.2% Схожість

Найбільша схожість: 0.73% з Інтернет-джерелом (https://balka-book.com/ua/nastolnyie_igryi-1702/memkammka-2-nas...)

1.2% Джерела з Інтернету 10

Сторінка 23

Не знайдено джерел з Бібліотеки

0% Цитат

Вилучення цитат вимкнене

Вилучення списку бібліографічних посилань вимкнене

0% Вилучень

Немає вилучених джерел