ПВНЗ «УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ»

Кафедра «Графічного дизайну»

КУРСОВА РОБОТА

на тему

ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «Warrior Kingdoms»

Виконав: здобувач вищої

Освіти 2 курсу, групи ДЗ-22

Голоскевич Захар Володимирович

Перевірив: старший викладач

Булатов В.А.

Буча 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....3

РОЗДІЛ 1. ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У РІЗНИХ КРАЇНАХ СВІТУ.....6

1.1. Історія зародження ігор 6

1.2. Особливості розробки та дизайну настільної гри.....14

РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ "Warrior Kingdoms".....17

2.1. Створення прототипів та форескізів.....17

2.2. Головна ідея настольної гри.....19

2.3. Розробка дизайну настольної гри.....24

2.4. Розробка дизайну упаковки гри 26

2.5. Обгрунтування кольорового рішення.....27

ВИСНОВКИ.....29

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....30

ДОДАТКИ.....31

ВСТУП

Настільні ігри - це надзвичайно цікава форма дозвілля, яка поєднує в собі стратегічне мислення, азарт та веселощі з друзями чи родиною. Розробка власної настільної гри може стати не лише цікавим творчим проектом, а й цінним досвідом у сфері ігрового дизайну. Настільні ігри є досить популярним видом розваг. Вони є чудовою формою дозвілля як для сім'ї, дітей, так і для дорослих, цей вид розваги є дуже популярним. Все більше людей дізнаються про існування настільних ігор, тим самим збільшуючи їх популярність в ігровій індустрії, таким чином конкуруючи з комп'ютерними іграми, які вже не є єдиним варіантом проведення дозвілля. Ігри різної складності, масштабу та жанрів завжди знаходять свою особливу аудиторію. Оскільки настільні ігри знову набувають популярності, створення цього проекту на вершині ігрової індустрії є своєчасним і практично обґрунтованим рішенням для розвитку ігрового дизайну. На сьогоднішній день дизайн настільних ігор є малодослідженим явищем, яке, перебуваючи в епіцентрі актуальних, технологічних і стилістичних тенденцій, користується попитом на світовому ринку. Цей продукт, який досі не вивчався з точки зору мистецтвознавства і не є офіційно включеним ні в систему мистецтва, ні в структуру проектної культури. Одне з головних завдань цього дослідження є об'єктивний аналіз різних тенденцій розвитку проектної культури: соціокультурного, художньо-естетичного та технологічного процесів створення дизайну настільної гри. Оскільки настільні ігри знову набувають популярності, створення цього проекту на вершині ігрової індустрії є своєчасним і практично обґрунтованим рішенням для розвитку ігрового дизайну. На сьогоднішній день дизайн настільних ігор є малодослідженим явищем, яке, перебуваючи в епіцентрі актуальних, технологічних і стилістичних тенденцій, користується попитом на світовому ринку. Цей продукт, який досі не вивчався з точки зору мистецтвознавства і не є офіційно включеним ні в систему мистецтва, ні в

структуру проектної культури. Одне з головних завдань цього дослідження є об'єктивний аналіз різних тенденцій розвитку проектної культури.

Мета курсової роботи - поглиблене вивчення принципів геймдизайну, розробку власної концепції настільної гри, створення прототипу та його тестування. Цей процес дозволить вам дослідити механіки існуючих ігор, отримати практичний досвід у геймдизайні, навчитися тестувати та балансувати ігри. В результаті виконання курсової роботи ви не тільки створите унікальну настільну гру, але й розвинете розуміння процесу розробки ігор та вміння застосовувати набуті знання на практиці.

Об'єкт дослідження є процес створення та розробки настільної гри . Це передбачає вивчення принципів геймдизайну, аналіз існуючих ігрових механік, розробку власної концепції гри, створення прототипу, його тестування та удосконалення.

Предмет дослідження це створення та розробки настільної гри. Це передбачає вивчення принципів геймдизайну, аналіз існуючих ігрових механік, розробку власної ігрової концепції, створення прототипу, його тестування та вдосконалення.

Завдання курсової роботи

- аналіз інформаційної спадщини щодо поняття настільної гри, її історії та класифікації;

- аналіз галузі та ринку цього виду розваг;

- дослідження об'єкта проектування;

- розробка оригінального графічного рішення для настільної гри.

РОЗДІЛ 1. ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У РІЗНИХ КРАЇНАХ СВІТУ

Розділ 1.1

У сучасному світі, де технології розвиваються стрімкими темпами, індустрія настільних ігор також процвітає. Завдяки сучасним технологічним досягненням, таким як краудфандинг для підтримки незалежних ігрових ідей, додатки та онлайн-взаємодія, настільні ігри стали популярнішими, ніж будь-коли раніше. Історія настільних ігор сягає близько 3000 років до нашої ери, коли люди почали надавати їм духовне значення. Найдавнішою відомою настільною грою є Сенет (Додаток А.1.1) , в яку грали фараони Стародавнього Єгипту. Це була гра з кидками та контратаками, яка складалася з трьох рядів по десять квадратів і ряду фігур, або пішаків. Завдяки її виявленню в давньоєгипетських гробницях та зображенням на різних артефактах відомо, що ця гра була популярною серед заможних верств населення. Однак точні правила гри залишаються невідомими. У «Книзі мертвих» згадується давньоєгипетське вірування в те, що боги Ра, Тот і Осіріс охороняли переможців гри (розділ XVII). Сьогодні в гру Сенет грають із оновленими чи зміненими правилами. Іншою настільною грою того ж періоду, що має духовний зв'язок, є гра Мехен (Додаток Б.1.1). Правила цієї гри також залишаються невідомими, але сама дошка заснована на богові Мехен, гігантському змії, який обвився навколо бога Сонця Ра. Найбільше наші знання про правила гри наблизились завдяки арабській грі Hyena, яка, ймовірно, дуже схожа на Мехен. У Hyena гравці мають шість кульок і одну фігуру лева. Використовуючи кубики-палки, вони переміщуються вздовж зовнішнього краю дошки до центра в гонці. Як тільки гравець потрапляє в центр, він повертається назад до старта, де активується фігура лева, яка використовується для захоплення мармурових фігур суперника, майже як ранній Pac-Man! Найдавнішою з відомих нам ігор, в яку досі грають, є Ур(Додаток В.1.1). Правила цієї гри були знайдені висіченими на стародавній кам'яній табличці. Гра складається з двох різних наборів — одного чорного і одного білого, кожен з яких містить сім маркерів і три

чотиригранні кубики. Це стратегічна гоночна гра для двох гравців, що поєднує в собі елементи стратегії та удачі. Вперше в неї грали в стародавній Месопотамії, де вона мала духовне значення, оскільки вважалося, що гра відображає майбутнє гравця. З часом гра в Ур еволюціонувала в те, що ми сьогодні знаємо як нарди. Вважається, що між Королівською грою в Ур і грою, яка існувала за часів Римської імперії під назвою «гра дванадцяти позначок», лежить початок сучасних нардів. Гра, ймовірно, має дуже схожі правила з кількома сучасними налаштуваннями і датується 2000 роком до нашої ери. Існує альтернативна версія, що нарди виникли в стародавній Персії приблизно за 5000 років до нашої ери, але відсутність доказів ускладнює це твердження. Однак відомо, що нарди стали дуже популярними в середині 1960-х років. Князь Олексій Оболенський популяризував гру, здобувши титул «батька сучасних нард». Офіційні правила гри, які використовуються сьогодні, були встановлені після того, як князь Оболенський заснував Міжнародну асоціацію гри в нарди та Всесвітній клуб гри в нарди Манхеттена. Саме тут у 1963 році відбувся перший найбільший у світі турнір з гри в нарди. Нарди(Додаток Г.1.1) — це гра для двох гравців, яка проводиться на дошці з двадцятьма чотирма трикутниками, званими очками. Ці очки згруповані в чотири секції, що складають головну та зовнішню дошки. Очки нумеруються таким чином, що крайня точка є найвищою. Кожен гравець має п’ятнадцять шашок і пару кубиків. Мета гри полягає в тому, щоб перемістити всі свої шашки у свій домашній розділ, а потім зняти їх з дошки. Гравець, який першим зніме всі свої шашки, виграє. Близько 1300 року до нашої ери стратегічна гра Ludus Latrunculorum була поширена по всій Римській імперії. Ця гра, схожа на шахи, але набагато складніша, відображала реальні військові тактики того часу і стала першим відомим прикладом військової стратегії в ігровому світі. Гра проводилася на шаховій дошці, а її метою було захоплення фігур опонентів за допомогою двох власних, загнавши їх у кут. Дехто вважає, що

Ludus Latrunculorum еволюціонувала в простішу версію, яку ми знаємо сьогодні як шахи. Обидві ігри мають схожі дошки, концепції та пішаки, хоча немає твердих доказів їхнього прямого зв'язку, і деякі вважають їх не пов'язаними. Щодо відомих настільних ігор, які ми знаємо і граємо сьогодні, вас може здивувати, що Snakes and Ladders (також відомі як Жолоби та Драбини) існують вже століттями. Відомо, що версія Snakes and Ladders(Додаток Е.1.1) з’явилася приблизно 200 років до нашої ери як індійська дитяча гра, яка вчить про смертність і відмінність між добром і злом. Простіше кажучи, піднятися по драбинах було добре, а бути з’їденим змією і сповзти вниз — злом. Це логічно. Коли британці прибули до Індії, гра швидко поширилася в західній культурі, а в 1943 році стала популярною завдяки американській компанії Milton Bradley. Snakes and Ladders — одна з небагатьох настільних ігор з Індії, яка дійшла до наших днів і здобула світове визнання. Варто зазначити, що всі згадані досі ігри були орієнтовані на дорослих. Що ж робили діти в цей час? Приблизно до 500 року до нашої ери вони чекали своєї черги, доки не з'явилася їхня гра. Проте це була не настільна гра, а класики, які вважаються найдавнішою грою для дітей. Ймовірно, у дітей було більше енергії, ніж у дорослих, тому їм підходила гра, яка вимагала більшої фізичної активності. У римську епоху грали в хопскотч, і правила були дуже схожі на сучасні. Перший гравець кидав маркер у перший квадрат, і якщо він потрапляв у межі, гравець стрибав через усі квадрати, окрім цього. Перший варіант гри, заснований на ранніх англійських перекладах, називався «scotch-hop»(Додаток Д.1.1). Згодом назва була змінена на більш привабливу та комерційно успішну — хопскотч. Історія шахів є однією з найцікавіших і найдовших, частково через існування низки стародавніх настільних ігор, схожих на шахи. Близько 400 року нашої ери існувала давня германо-кельтська родина ігор, однією з яких була стратегічна гра під назвою Tafl. Ця гра вважається однією з найвпливовіших середньовічних настільних ігор, яка вплинула на сучасні

шахи. На картатій дерев'яній ігровій дошці були розфарбовані в різні кольори дві протиборчі армії. Композиція, розмір і кількість фігур відрізнялися в різних культурах, але завжди був спільний знаменник: одна армія вдвічі більша за іншу, і була королівська фігура. Мета гри полягала в тому, щоб допомогти королю втекти з дошки, поки його переслідують і намагаються захопити. Спочатку вважалося, що ці ігри створені для імітації вікінгських атак, де перевага надавалася силі атакуючої сторони. Інші докази свідчать про те, що Тафл часто знаходили в місцях, де часто бували вікінги. Згодом Тафл поширився більшістю країн Північної Європи. Існує сильна історична кореляція, що близько 6 століття нашої ери Тафл пройшов через помірні зміни, які привели до створення Чатуранги — індійської стратегічної настільної гри часів імперії Гуптів. Назва гри перекладається як «чотири дивізії» і представляє колісницю, піхоту, слонів та кінноту, які згодом трансформувалися в туру, пішака, слона та коня в сучасних шахах. Чатурангу привезли до Персії приблизно в 600 році нашої ери, де вона стала відомою як шахи. Мусульманські торговці поширили гру через європейські морські порти до Західної Європи. Правила змінювалися кілька разів, аж до 1475 року, коли була надрукована перша шахова книга. Ці правила закріпили сучасну версію гри, яка залишається незмінною до сьогодні. Простіша сучасна версія шахів дозволила пішакам рухатися на дві клітини за перший хід, а ферзь стала найсильнішою фігурою. Шахи залишаються однією з найбільш поважних настільних ігор, що сприяють розвитку розумових здібностей. Раніше навіть навчали їх у школах, а сьогодні їх традиції живуть через шахові клуби та важливі світові турніри. Ще однією грою, яка набула популярності в XVIII столітті у Франції, було доміно. Хоча точне місце та час виникнення гри невідомі, багато істориків припускають, що її створили в Китаї близько 1100 року нашої ери. Проте лише у XVIII столітті гра потрапила на європейський континент, і вона стрімко набула популярності, коли її привезли з Італії до Франції.Французька версія гри-

головоломки була створена, щоб гравці могли розміщувати плитки поверх вже виставленого візерунка. Доміно потрапило до Британії наприкінці XVIII століття, а згодом розповсюдилося по всьому світу, особливо полюбившись у Латинській Америці. В Північній Америці також грали у ранню версію доміно, використовуючи плитки з кісток, але це більше схоже на імітацію західної версії, а не її власне створення інуїтів. Шашки (також відомі як драфтс) мають археологічні свідчення про свою історію, які свідчать про те, що їх грали вже 3000 років тому. Хоча дошка і фігури значно відрізняються від сучасних, опис правил не зберігся, тому зв'язок лише гіпотетичний. Але існує єгипетська гра під назвою Alquerque, яка дуже нагадує шашки, що ми знаємо сьогодні. Її історію можна простежити до 1400 року до нашої ери, і французи, нарешті, перенесли її на шахову дошку приблизно в 1100 році. Пізніше гра та правила потрапили до Англії та Америки, а в 1847 році відбувся перший чемпіонат світу з шашок. Ця гра також була однією з перших, яка стала доступною в цифровому форматі. Перед початком Другої світової війни, коли комп'ютери ще були на етапі підготовки, Алан Тюрінг створив базову версію шашок для комп'ютера, що вимагала паперових розрахунків. Ще однією популярною сучасною грою з давньою історією є Pachisi, відома також як Parcheesi, Parchisi та іншими варіантами назви. Вона була Національною грою Індії, а її назва та правила зосереджені навколо числа двадцять п’ять, найвищого результату, який можна отримати. Коріння цієї гри сягає 16 століття, коли в неї грав індійський імператор Акбар I з Імперії Моголів. Ґо — ще одна гра з невизначеним походженням, яку, як припускають, було створено в Китаї приблизно 3000-4000 років тому. Також існує ймовірність, що це одна з давніх японських настільних ігор, в яку грали в 17 столітті. Відомо, що з 1612 року сьогун проводив змагання з Go і нагороджував найсильніших гравців країни. Незважаючи на зростання популярності в Японії, Go не потрапив до Європи до 1880 року, коли Оскар Коршельт опублікував книгу

про гру. Відтоді гра здобула популярність, і у 1957 році був проведений перший Чемпіонат Європи з Go. Сьогодні про Go багато говорять в Інтернеті, і ви можете грати в неї з людьми з усього світу на різних онлайн-серверах, що дозволяють грати у гру протягом тривалого часу. Японська версія шахів під назвою сьогі з'явилася у 18 столітті. Ко сьогі, що перекладається як "широкі шахи", має велику дошку і, ймовірно, була створена японським ученим-конфуціанцем Огю Сораєм. Гра проводиться на меншій дошці 7×7 за правилом випадання. Ідея полягає в тому, що гравець кидає п’ять пішаків на дошку, і якщо кількість пішаків, які повернулися вгору, перевищує кількість пішаків вниз, гравець-суперник робить перший хід. Маджонг, як вважається, бере свій початок у 550 році до нашої ери в провінціях Цзянсу, Аньхой і Чжецзян. Однак перші історичні згадки датуються кінцем 19 століття. На початку 20-го століття популярність маджонгу різко зросла, і він став більш поширеним, ніж шахи. Ідея гри досить проста – у вас є чотири фішки вітру, які кладуть лицьовою стороною вниз, щоб чотири гравці могли їх тягнути. Під час гри ви можете залишити або відкинути непотрібні плитки, щоб створити виграшну комбінацію у своїй руці. Скинуті плитки можуть бути підібрані іншими гравцями для завершення їх виграшних комбінацій. Щоб виграти в маджонг, гравець (найчастіше) має отримати чотири сети та пару зі своїх тайлів. Існує багато варіантів правил між різними версіями гри, але пуристи кажуть, що слід дотримуватися правил 1920-х років. Цікаво, що один із варіантів гри використовував людські фігури на великих мармурових кортах. Гравець сидів на платформі в центрі, а жінки, одягнені в кольоровий одяг, рухалися по дошці, виконуючи роль фігур. Разом із варіаціями шахів, шашок і нард в епоху європейського Відродження почали з’являтися нові настільні ігри, такі як доміно. Друкарський верстат став наступним кроком в еволюції ігор, оскільки він дозволив додавати теми та предмети. Одним із прикладів цього є гра Agon, відома як Гра шестикутників. Agon — це

стратегічна гра, яку грають на шестикутній ігровій дошці 6×6×6. Вперше в неї грали у Франції наприкінці XVIII століття, а перша офіційна згадка про неї датується 1872 роком. Правила були простими, але стратегія могла бути досить складною, що приваблювало широке коло людей і сприяло швидкому зростанню популярності. Ідея гри полягає в тому, щоб захистити ферзя за допомогою шести охоронців. Гравці починають з краю дошки і по черзі пересувають фігури на одне поле в будь-якому напрямку. Якщо фігура потрапляє між двома ворогами, її захоплюють. Щоб виграти гру, ваш ферзь повинен дістатися до центрального поля з шістьма охоронцями на сусідніх полях. Ще одна гра, популярна у Франції приблизно в той же час, називалася Conspirateurs. Це стратегічна гра для двох або чотирьох гравців, схожа на китайські шашки, де фігури перестрибують через ворогів у гонці до певного пункту призначення. Починаючи з ранніх версій настільних ігор, про які йшлося вище, ця концепція розвивалася та ставала все популярнішою. Вже в 1903 році з’явилися нові ігри, такі як The Landlord's Game. Жінка на ім’я Ліззі Мегі стала однією з перших американських дизайнерів настільних ігор із випуском The Landlord's Game. Дошка складалася з квадратної доріжки з властивостями, які гравці могли купувати. Звучить знайомо? У грі також було чотири залізниці, комунальні послуги, в’язниця та куток, за який гравці отримували 100 доларів щоразу, коли проходили його. Це нагадує сучасну гру Monopoly, яка виникла з The Landlord's Game після того, як Мегі продала патент компанії The Parker Brothers у 1935 році. Цікаво, що The Parker Brothers спочатку відмовилися купувати гру, але тепер вона є їхнім найбільшим успіхом і однією з найпопулярніших настільних ігор у світі. Мегі розробила гру, щоб продемонструвати концепцію захоплення землі та її принципи, щоб полегшити її розуміння людям. Гра базувалася на системі джорджизму, де орендна плата приносить користь власникам нерухомості та завдає фінансової шкоди орендарям. Мегі хотіла, щоб діти грали в цю гру та

бачили, як легко багатим ставати ще багатшими, що є несправедливим. Завдяки успіху Monopoly, The Parker Brothers змогли фінансувати інші ігри, такі як Risk і Trivial Pursuit; вони купили оригінальний патент за 500 доларів. Настільна гра без дошки та карток, яка може викликати хвилю розваг, керованих уявою, Dungeons & Dragons(Додаток Ж.1.1) включає персонажів, таких як ельфи та гноми, і єдиного Майстра підземелля, який керує грою та описує світ, у який занурюються гравці. Гральні кістки визначають результати в цій відкритій і гнучкій грі, створюючи нові пригоди щоразу, коли в неї грають. У 1970-х і 1980-х роках гравців цієї гри вважали прихильниками, які проводили час, створюючи карти в підвалах, і навіть деякі християнські моралісти уникали її, стверджуючи, що вона сприяє чаклунству. Популярність гри зростала і падала, але завжди мала відданих прихильників. У 2014 році було випущено п’яте видання правил, і популярність гри зросла з невідомих причин. Терапевти почали використовувати гру, щоб допомогти проблемним дітям відкритися, а дітей з аутизмом заохочують грати в D&D для розвитку соціальних навичок. Вона також стала дуже популярною серед дорослих: Дрю Беррімор і Він Дізель є постійними гравцями, а регулярні вечори D&D проводяться в Кремнієвій долині як спосіб зняття стресу.

Розділ 1.2

Настільні ігри є одним з найпопулярніших видів дозвілля та чудовою альтернативою комп'ютерним іграм. Вони сприяють об'єднанню людей і відновлюють можливість живого спілкування. Розробка нових ігор дозволяє творцям, дизайнерам та ілюстраторам реалізувати свій талант. Основними характеристиками настільної гри, яка буде цікава споживачам і матиме комерційний успіх, є естетичне оформлення, сюжет і ігрова динаміка. Перш за все, споживачі звертають увагу на зовнішній вигляд гри,

її оформлення на полиці та зображення, а вже потім на опис. Тому гарне ілюстрування, оформлення та приваблива, зручна верстка – це вже половина успіху гри. Некрасиву гру, навіть із гарною динамікою, продати складно. Гра повинна привертати увагу, викликати інтерес, бути візуально привабливою та викликати бажання пограти в неї. Процес розробки настільної гри, незалежно від її типу та виду, включає наступні етапи:

- 1. Вибір максимально цікавої, оригінальної та новаторської ігрової ідеї (споживачі не зацікавлені в тотожних продуктах-клонах).
- 2. Етап створення. Опрацювання задуму, створення брифів, написання дизайн-документу з детальним описом гри. Створення технічного дизайну, що включає в себе документ з описом всього процесу, технології, можливих проблем та шляхів їх вирішення.
- 3. Після затвердження ідей, документів, концепцій та початкових розробок починається створення гри. Сюди входить розробка фону, ілюстрацій, персонажів, об'єктів, логотипу, шрифтів і макета.
- 4. Вибір оптимальної, інтригуючої назви для гри, зображень та елементів дизайну, які будуть використовуватися для її популяризації.
- 5. Створення бета-версії гри для тестування, щоб виявити всі недоліки, помилки, незручності та внести необхідні корективи для забезпечення цікавості, ергономічності та привабливості гри.
- 6. Фінальний етап. Після внесення всіх виправлень гра доводиться до повного завершення, і після перевірок і схвалення тестувальниками передається в друкарню для випуску і продажу.

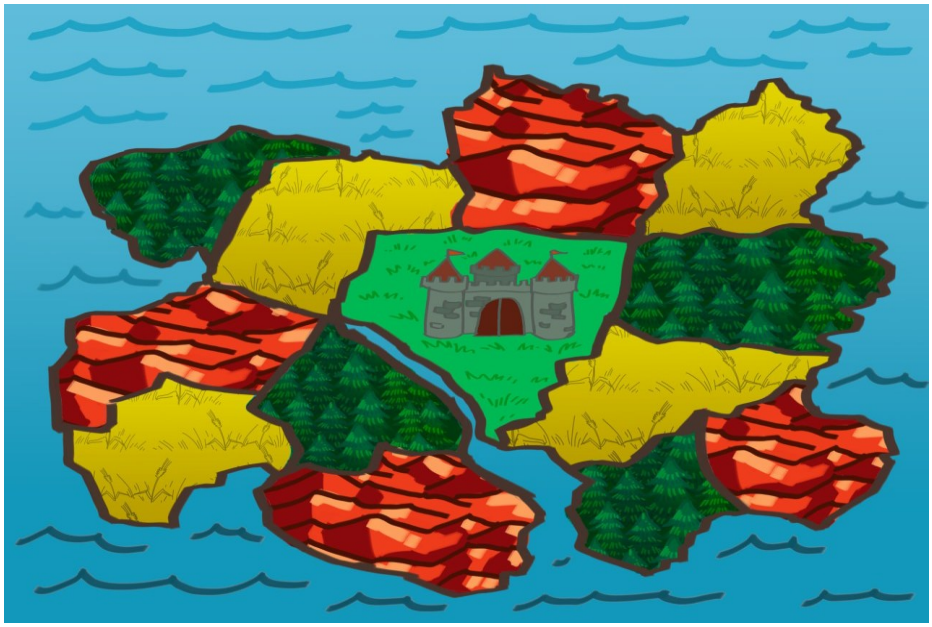
Щоб зробити початковий макет гри потрібно мати певний досвід і навички роботи з певними графічними редакторами. На ранніх етапах розробки варто друкувати матеріали на звичайному принтері, щоб знизити попередні

витрати, але вже тоді можна виявити всі помилки. Для тестування фішок і жетонів підійдуть компоненти з інших ігор, поки ваші власні не будуть остаточно готові до використання. Художню складову краще додавати під час тестування, що зробить гру приємнішою та допоможе виявити помилки в дизайні. На цьому етапі також слід розробити правила гри та перевірити їх під час тестування. Важливо врахувати ключові моменти гри та різні ситуації, щоб зробити їх максимально чіткими, зрозумілими та вичерпними, забезпечуючи ефективний ігровий дизайн. Отже, проєктування та розробка настільної гри – це складне завдання, оскільки необхідно врахувати багато деталей, які впливають на комерційний успіх гри.

РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ "Warrior Kingdoms"

Розділ 2.1

Форескізи, або скетчі, є першими кроками в розробці настільної гри. Цей етап починається з ідей та концепцій, які переносяться на папір або в цифровий формат у вигляді простих замальовок. Форескізи включають у себе начерки основних механік гри, таких як рух фігур, взаємодія між гравцями, системи підрахунку очок та інші ключові елементи. Вони допомагають уявити, як різні частини гри працюватимуть разом. На цьому етапі також визначається візуальний стиль гри. Дизайн карток, ігрових полів, персонажів та інших компонентів формується саме під час створення форескізів. Важливо врахувати, як візуальні елементи будуть сприяти створенню відповідної атмосфери гри, залучаючи гравців та підкреслюючи тематику. Розробку своєї гри я починав з розробки ескізів для мапи та її кольорового рішення.



(Додаток А.2.1 Форескіз мапи)

Після створення основного - мапи, було створено ескізи майбутніх персонажів.

(Додаток Б.2.1 Форескіз персонажів)

На додатку зображені чотири унікальні раси: гноми, люди, ельфи та орки. Кожна з цих рас має свої неповторні особливості, які роблять їх по-справжньому захоплюючими та вражаючими. Гноми - майстри ковальської справи, здатні створювати чудові артефакти та броню. Їхня витривалість і мужність вражають, роблячи їх неперевершеними воїнами в будь-якій битві. Люди - універсальні та винахідливі, володіють різноманітними навичками і здатністю швидко адаптуватися до будь-яких умов. Їхня сила полягає у їхній різнобічності та невтомній прагненні до

вдосконалення.Ельфи - витончені та граціозні істоти, які тісно пов’язані з природою. Вони володіють магічними здібностями, які дозволяють їм використовувати силу природи для захисту своїх земель і зцілення поранених. Орки - могутні та непохитні воїни, відомі своєю силою і хоробрістю. Їхня жага до перемоги і вроджений бойовий дух роблять їх грізними супротивниками на полі бою. Ці персонажі створені таким чином, щоб захопити уяву як дітей, так і дорослих. Їхні яскраві образи, деталізовані костюми та захоплюючі історії перетворюють кожен ігровий момент у справжню пригоду. Незалежно від того, чи ви мрієте про героїчні подвиги, магічні пригоди або епічні битви, у цьому світі знайдеться місце для кожного.

Розділ 2.2

Головною ідеєю створення дизайн-проєкту настільної гри "Warrior Kingdoms" є занурення гравців у захоплюючий світ епічних битв і магічних пригод, де кожна з чотирьох рас – гноми, люди, ельфи та орки – має свої унікальні особливості та можливості. Мета гри – об'єднати стратегічне мислення, творчість і захопливу розповідь, щоб створити незабутні враження для гравців будь-якого віку. Гра пропонує різноманітні механіки, що включають тактичні битви, розвиток персонажів та дослідження світу, що дозволяє кожному гравцеві відчути себе частиною великої пригоди. Яскраві образи персонажів, деталізовані костюми та глибокі історії створюють атмосферу, яка захоплює уяву як дітей, так і дорослих, перетворюючи кожен ігровий момент у справжню пригоду. Головну ідею можна з легкістю зрозуміти прочитавши правила.

•Покладіть ігрову мапу,

•карту фортеці

•та картку дії в середину столу.

•Потім покладіть 5 жетонів щита поруч із карткою дії.

• 1 жетон кожного ресурсу (мана, метал та їжа)

•Дайте кожному гравцеві: • 7 юнітів військ їхнього кольору

• 1 жетон дослідження (свого кольору)

• 1 жетон Фортеці (свого кольору)

• 1 карту фракції (випадковий розіграш, або вибирається кожним гравцем), Кожен гравець повинен розмістити свої жетони ресурсів на доріжці ресурсів своєї картки фракції. (Для нових гравців пропонується взяти: 1 метал, 2 мани, 3 їжі.)

• Жетон вежі покладіть під картою вежі – це буде використано для відстеження рівня вежі.

• Жетон дослідження нижче рівня магії на картці фракції – це буде використано для відстеження рівня магії. • Два юніта військ в одному регіоні на будь якій частині карти крім «Бастіона» . Гравці змагаються за найбільшу кількість ігрових очок, розширюючи кількість юнітів, досліджуючи навички та будуючи фортеці. Гра проводиться серією ходів. Кожного ходу активний гравець обирає доступну дію, яку зможуть виконати всі гравці. Потім обирає дію наступний гравець за годинниковою стрілкою, і починається новий хід. Гра продовжується таким чином, доки один гравець не виконає одну з умов кінця гри. Після чого гравці

підсумовують переможні бали та визначають переможця. Ваш хід складається з п’яти кроків: Якщо більше немає доступних дій (тобто, якщо всі 5 жетонів щита розміщено), очистіть картку дії, видаливши всі жетони щита. Виберіть доступну дію. Виконуйте дії або збирайте ресурси. Перевірте умови закінчення гри . Очистіть картку дії. Якщо всі п’ять жетонів щита розміщені на картці дії, зніміть їх усі та покладіть збоку від карти. Тепер ви зможете вибрати будь-яку дію. Виберіть дію. Помістіть один із жетонів щита на картку дії. Його потрібно розмістити на дії, на якій ще немає жетона щита. Повідомте, яку дію ви обираєте. Виконуйте дію або збирайте ресурси. Потім, у порядку за годинниковою стрілкою, кожен інший гравець повинен виконати вибрану вами дію або зібрати ресурси. Активний гравець не може вибрати збір ресурсів. Виконайте дію. На картці дій є 5 дій:

• Патрулювання — Переміщення Юніта на сосідню клітинку

•Будівництво – будівництво Фортеці (1 рівень – 1 метал, 2 рівень – 2 маталу..і тд)

• Дослідження — вивчення магічних здібностей (1 рівень – мана, 2 рівень 2 мани і тд..)

•Мобілізація – створення юніта за їжу (1юніт – 2 їжі, 2 юніт 3 їжі…і тд)

• Торгівля - Патруль обміну ресурсами Перемістіть одного зі своїх юнітів у сусідній регіон, який має спільний кордон з іншим, Ви не можете патрулювати воду, включно з річками. Правила пересування • Ви не можете переходити в регіон, де вже є два юніти. У жодному разі в одному регіоні не може перебувати більше двох юнітів будь-якого кольору. • Ви не можете входити в область, зайняту юнітом гравця-супротивника. Війна Якщо ви

переміщуєте юнітів у регіон з юнітами іншого гравця, ви атакуєте та починаєте війну. Гравець що ходить є нападником. Інший гравець, юніт якого вже був у регіоні, є захисником. 1. Набір – обидва гравці беруть кубик і використовуючи свою руку як прикриття, таємно встановлюють його обличчям до числа, яке вказує на загальну війну що вони готові понести, щоб вести війну (макс 6). Гравці повинні мати достатню кількість їжі, коли встановлюють кубик, щоб сплатити вибрану вартість війни. АБО гравець може поставити свій кубик на 1, щоб запропонувати мирний союз; що не вимагає витрат ресурсів. 2. Розкрити – обидва гравці розкривають свою війну. Гравець із найвищими витратами на війну перемагає та бере контроль над регіоном. Інший гравець із найменшою вартістю війни є програшим. Якщо обидва гравці вибрали однакову вартість війни, нічия дістається захиснику, який стає переможцем. Якщо обидва гравці вибрали білий прапор, утворюється мирний союз. 3. Переможець залишиться у воюючому регіоні. Гравець, який програв, має видалити юніта з гри та повернути до свого запасу. Альянс: обидва гравці пропонують мир. Обидва міплі залишаються в регіоні, і обидва гравці будуть користуватися перевагами цього регіону. Вважається, що обидва гравці перебувають у альянсі. Пізніше союзний гравець може без покарання патрулювати своїх міплів із союзного регіону. Якщо ці гравці більше не мають союзних регіонів, вони більше не є членами альянсу.

Будуйте. Сплатіть кількість металу, необхідну для досягнення наступного рівня вежі. (Наприклад, 1-й рівень коштує 1 руду, 2-й рівень коштує 2 руди і так далі.) Підніміть жетон вежі на один рівень. Ви можете побудувати лише один рівень вежі за дію. Жетони башти слід розміщувати в середньому стовпці картки, коли вони просуваються. Наприкінці гри ви отримаєте ігрові очки, рівні тому, які вказано на вашому рівні вежі. Дослідження Заплатіть кількість мани, необхідну для досягнення

наступного магічного рівня.Збір ресурсів реалізується таким чином. За кожного юніта розміщеного на одній з 3 локацій можна згенерувати ресурс. Виключенням є «Бастіон» в якому можна згенерувати будь який ресурс, але в тому разі якщо на ньому є 2 союзних юніта. Річки-перешкода через яку не можуть перейти юніти: Мости – даютьможливість юніту перетнути річку: Гра вважається завершеною якщо хтось із гравців Збудує максимальний рівень фортеці, Прокачає максимальний рівень Навичок, або сворить максимальну кількість юнітів, після чого підраховуються усі ігрові очки:

Будівництво:	Дослідження :
1 рівень - 2 очка.	1 рівень - 2 очка.
2 рівень – 3 очка.	2 рівень – 3 очка.
3 рівень – 5 очок.	3 рівень – 5 очок.
4 рівень – 7 очок.	4 рівень – 7 очок.
5 рівень - 10 очок.	5 рівень - 10 очок.

Додатково можна отримати по 2 очка за кожного юніта, та по 1 очку за кожен ресурс. За захоплення і утримування бастіону дається 2 очка.(окремо на кількість очок впливають деякі навички фракцій)

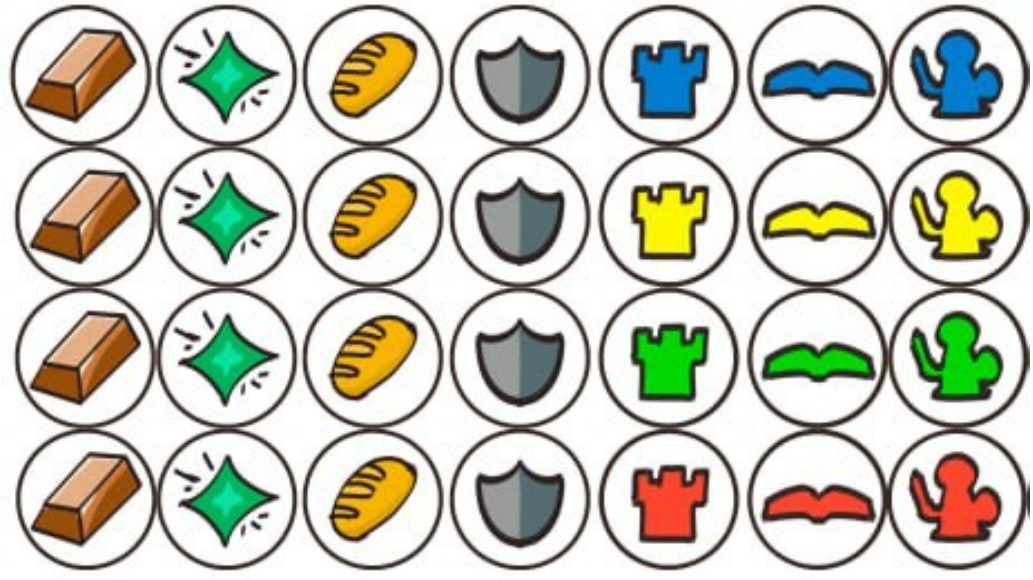
Розділ 2.3

Розробка дизайну настільної гри починається з визначення основної ідеї та концепції гри. Спершу розробники формулюють головну тему і мету гри, визначають цільову аудиторію, для якої вона призначена. Далі йде розробка

базових правил та ігрових механік, які визначають, як гравці будуть взаємодіяти з грою і між собою. Наступним етапом є створення прототипу гри, що включає розробку ігрового поля, карток, фігурок та інших компонентів. Після цього проводиться тестування прототипу, щоб виявити недоліки і внести необхідні корективи. Паралельно працюють над візуальним оформленням гри: створюють ілюстрації, дизайнують компоненти, розробляють логотип і упаковку. Після завершення тестувань і фінальних правок гра переходить до стадії виробництва. Розробка дизайну почалась з удосконалення ескізів мапи, персонажів та карток які можна побачити на додатках.

(*Додаток А.2.3 Мапа)*

(Додаток Б.2.3 Персонажі та картки)



(Додаток В.2.3 жетони)

Розділ 2.4

Розробка дизайну упаковки настільної гри починається з визначення концепції, яка враховує цільову аудиторію та основну ідею гри, щоб упаковка відображала тематику та атмосферу гри. Спочатку проводиться дослідження ринку, аналізуються упаковки конкурентів та тренди в дизайні настільних ігор, щоб зрозуміти, що працює на ринку. Потім здійснюється мозковий штурм для генерації різних ідей та створення попередніх ескізів, де випробовуються різні варіанти розташування елементів, кольорів і шрифтів. Після цього обираються матеріали для упаковки, визначається тип коробки (картон, пластик) та обробка (матова, глянцева, з тисненням тощо). Далі починається етап графічного дизайну: створюється основне ілюстративне зображення, яке буде привертати увагу, дизайн назви гри та логотипу, щоб вони були виразними та легко читалися. Додаються додаткові елементи, такі як іконки, герої, сцени з гри, а також необхідна інформація про гру – правила, кількість гравців, вікові обмеження. Всі ці компоненти інтегруються в фінальний дизайн упаковки, який повинен бути не лише естетично привабливим, але й інформативним, функціональним та відповідати стилю гри. Коробка для гри "Warrior Kingdoms" має вигляд картонної коробки з м'яким шрифтом і назвою гри червоного кольору з кількох важливих причин. Вибір картону як матеріалу обумовлений його довговічністю, екологічністю та здатністю добре зберігати форму. Картон також легко піддається друку та обробці, що дозволяє створювати яскраві та деталізовані дизайни. М'який шрифт обраний для того, щоб створити враження доступності та привабливості для широкої аудиторії. Такий шрифт сприяє створенню дружнього та запрошуючого відчуття, що особливо важливо для гри, яка націлена на залучення як дітей, так і дорослих. Назва гри виконана червоним кольором, який символізує енергію, силу та пристрасть, що відповідає тематиці гри, наповненої епічними битвами і пригодами. Разом ці елементи створюють упаковку, яка

є не лише естетично привабливою, але й функціональною, відображаючи суть гри і залучаючи потенційних гравців.

(Додаток А.2.4. Дизайн упаковки)

Розділ 2.5

Кольорове рішення гри з червоним текстом на упаковці, яка відображає картонну коробку, та м'який шрифт мають обґрунтування у контексті глибини і атмосфери гри. Червоний текст привертає увагу й надає важливості ключовим елементам інформації на упаковці, підкреслюючи

їхню значущість для гравця. М'який шрифт забезпечує упаковці елемент затишку й зручності, що створює комфортне враження від гри. Кольори на мапі - жовтий, зелений та коричневий - відображають природні ландшафти, притаманні грі. Жовтий вказує на степові простори, зелений - на ліси, а коричневий - на гірські регіони. Такий підхід допомагає створити єдність між зовнішнім виглядом продукту та його внутрішнім змістом, показуючи гравцям, що гра пов'язана з різноманітними та захоплюючими пригодами в уявному світі, який вони можуть досліджувати.

ВИСНОВКИ

Метою курсової роботи було розроблення дизайну та концепції настільної гри "Warrior Kingdoms", та створення захоплюючого ігрового досвіду, який би привертав увагу гравців різних вікових категорій та ігрових вподобань. В процесі роботи були вирішені ключові завдання, зокрема створення

оригінальної концепції гри, розробка унікального дизайну, а також розробка правил та механіки гри. Під час роботи над курсовою роботою було знайдено багато корисної інформації для себе. Особливо корисними виявилися знання з історії настільних ігор, які дозволили краще розуміти еволюцію ігор і їх вплив на культуру та суспільство. Ці знання стали основою для створення аутентичної атмосфери та ігрового середовища "Warrior Kingdoms". У процесі розробки курсової роботи було набуто багато навичок у сфері дизайну ігор. Вирішення проблем, пов'язаних з вибором кольорової палітри, оформленням компонентів гри та розробкою упаковки виявилися важливими аспектами процесу розробки. Набуті знання та досвід з курсової роботи будуть корисними в майбутніх проєктах в сфері розробки настільних ігор. Я планую використовувати ці знання для створення нових ігор, які б відповідали вимогам сучасних гравців та привертали їх увагу оригінальними концепціями та захоплюючим геймплеєм. Усі завдання курсової роботи були успішно виконані, і гра "Warrior Kingdoms" вийшла захопливою, естетично привабливою та готовою до подальшого тестування та випуску на ринок. Цей проєкт став важливим кроком у моєму професійному розвитку в сфері розробки ігор та забезпечив мені цінний досвід, який я зможу використати в майбутніх проєктах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

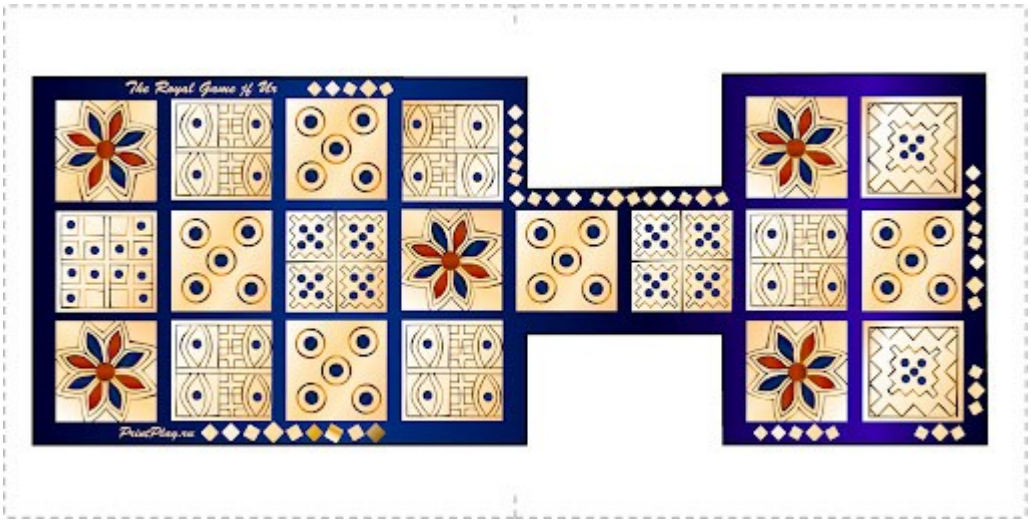
1. Іпполітова В. Особливості розробки та дизайну настільної гри [Електронний ресурс] / В. Іпполітова // ХНЕУ імені Семена Кузнеця. – 2023. [– Режим доступу до ресурсу: /https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/a023eb16-a614-490f-9582-4a7a6d09fa4c/content.]
2. Дрізо А. Т. Проект настільної карткової гри «Грибні пригоди» [Електронний ресурс] / А. Т. Дрізо. – 2022. – Режим доступу до ресурсу:

[http://libs.mfknukim.mk.ua/jspui/bitstream/123456789/2110/1/%D0%94%D1%80%D1%96%D0%B7%D0%BE%20%D0%90.%D0%A2..pdf]

ДОДАТКИ

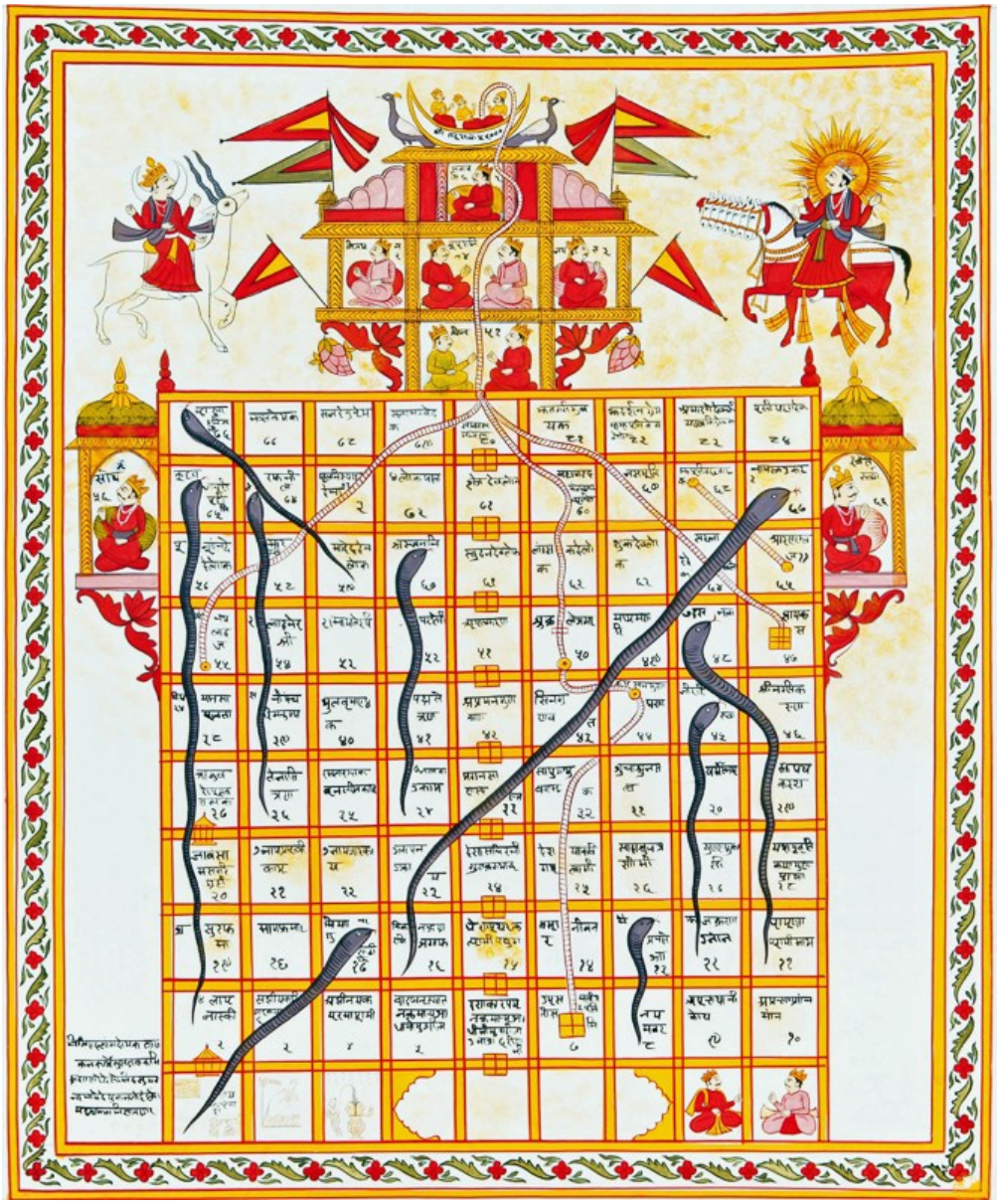
(Додаток А.1.1 Сенет)

(Додаток Б.1.1 Мехен)



(Додаток В.1.1 Ур)

(Додаток Г.1.1 Нарди)



(Додаток Д.1.1 Змії та драбини)

(Додаток Е.1.1 Хопскотч)

(Додаток Ж.1.1 Дракони та підземелля)