

ПВНЗ « УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ»

Кафедра графічного дизайну

Курсова робота на тему:

**«ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ
«ТАЄМНИЦЯ ЧИ ДІЯ»**

Виконала: здобувачка вищої

Освіти 2 курсу, групи ДЗ-22

Бабюк Олеся Андріївна

Керівник: старший викладач

Булатов В.А.

Оцінка:

Національна шкала:

Кількість балів:

ЄКТС:

Буча - 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ	5
1.1. Історія зародження ігор	5
1.2 Еволюційні зміни настільних ігор на протязі історії людства	6
РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ	9
«ТАЄМНИЦЯ ЧИ ДІЯ»	9
2.1. Створення прототипів та форескізів	9
2.2. Головна ідея настільної гри	12
2.3. Розробка дизайну настільної гри	13
2.4. Розробка дизайну упаковки гри	18
2.5. Обґрунтування кольорового рішення	19
ВИСНОВКИ	21
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	22
ДОДАТКИ	23
Додаток А	23

ВСТУП

Сучасний світ настільних ігор є надзвичайно різноманітним і динамічним, постійно еволюціонуючи під впливом нових ідей, технологій та культурних тенденцій. Настільні ігри залишаються популярними не лише як засіб розваги, але й як інструмент для розвитку мислення, соціальних навичок та креативності. У цьому контексті розробка нових ігор є важливим завданням, що вимагає комплексного підходу, який включає дослідження ринку, аналіз гравців, розробку ігрової механіки та дизайну.

Однією з перспективних ідей для створення нової настільної гри є концепція «Таємниця чи Дія». Ця гра спрямована на інтерактивність та залучення гравців до активної участі через вибір між виконанням певної дії або розкриттям таємниці. Такий підхід сприяє не лише розважальному аспекту гри, але й створює можливості для розвитку комунікативних навичок та побудови довірливих взаємин серед учасників.

Мета цієї курсової роботи – створити дизайн-проект настільної гри «Таємниця чи Дія», яка об'єднує захопливий ігровий процес, естетичну привабливість і високу ігрову цінність. В роботі буде розглянуто етапи створення гри, починаючи від генерації ідеї та аналізу цільової аудиторії до створення прототипів і імплементації фінального продукту. Особлива увага буде приділена розробці ігрової механіки, дизайну компонентів гри та візуального стилю, що забезпечать її конкурентоспроможність на ринку настільних ігор.

Реалізувати мету можна лише за виконанням ряду завдань:

1. Дослідити поточні тенденції на ринку настільних ігор.
2. Визначити основну ідею та тематику гри.
3. Розробити концептуальний прототип гри та форескіз.
4. Створити фінальну гру у графічному редакторі на основі форескізів.
5. Написати пояснювальну записку до курсового проект, що детально викладає зміст процесу.

Таким чином, дана курсова робота спрямована на поглиблене дослідження процесу розробки настільних ігор та створення унікального продукту, який зможе зайняти гідне місце серед сучасних настільних розваг.

РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ

1.1. Історія зародження ігор

Ігри супроводжують людство з давніх-давен, відображаючи культурні, соціальні та технологічні аспекти різних епох. Їхня історія починається ще в період доісторичних часів, коли перші люди створювали примітивні розваги для розвитку навичок виживання та соціальної взаємодії. Одними з найдавніших настільних ігор є “Сенет” і “Мені”, що виникли в Стародавньому Єгипті близько 3000 року до нашої ери. Ці ігри мали ритуальне та символічне значення, допомагаючи гравцям осмислити концепції життя та смерті.

Гра Сенет проводилася на прямокутній дошці з 30 клітинок, розташованих у три ряди по 10. Гравці мали по 5 або більше фішок, зроблених з дерева, кістки або фаянсу, і кидали палички чи кістки для визначення ходів. Мета гри полягала в тому, щоб першими перемістити всі свої фішки через дошку, уникаючи пасток і використовуючи спеціальні клітинки для прискорення або захисту. Сенет не лише розважала, але й мала релігійне значення, символізуючи подорож душі у загробний світ, що видно з численних зображень гри в гробницях фараонів.

Гра Мені проводилася на прямокутній дошці з 12, 24 або більше клітинками, розташованими в ряд. Кожен гравець мав набір фішок, які пересувалися по клітинках відповідно до результатів кидання кісток або паличок. Мета гри полягала в тому, щоб першими провести всі свої фішки через дошку, уникаючи пасток і використовуючи спеціальні клітинки для прискорення або захисту. Мені була популярною серед знаті та мала символічне значення, пов'язане з релігійними та культурними аспектами життя єгиптян.

У Месопотамії, близько 2500 року до нашої ери, з'явилися ігри на кшталт царської гри Ура, яка вже тоді мала складну ігрову механіку та соціальне значення. Пізніше в античній Греції та Римі ігри також відігравали важливу роль, допомагаючи виховувати військові навички та розвивати стратегічне мислення.

Наприклад, грецька гра “Пентеконт”, яка нагадує сучасні шашки, та римська гра “Лудус латрункулорум”, що передує шахам.

У середньовічній Європі ігри набули нового розвитку завдяки впливу східних культур. Так, шахи, які виникли в Індії близько VI століття, потрапили до Європи через Персію та мусульманські країни, ставши надзвичайно популярними серед аристократії. У цей же період з'явилися і перші прототипи сучасних карткових ігор.

Настільні ігри продовжували розвиватися і в Новий час. З XVIII століття виникає дедалі більше різноманітних ігор, таких як монополія, створена на початку XX століття, що відображала економічні процеси того часу. У XX столітті настільні ігри стали масовим феноменом, особливо після Другої світової війни, коли виникла величезна кількість нових ігор, спрямованих на різні вікові категорії та інтереси.

Сучасний ринок настільних ігор є надзвичайно різноманітним і включає в себе як традиційні ігри, так і інноваційні проекти з використанням новітніх технологій. Індустрія настільних ігор продовжує розвиватися, пропонуючи гравцям безліч можливостей для розваг, навчання та соціальної взаємодії.

Таким чином, історія настільних ігор демонструє їхню важливу роль у розвитку людства, адаптуючись до змін у суспільстві та відображаючи культурні тенденції різних епох. Від найпростіших форм до складних стратегічних ігор, вони залишаються невід'ємною частиною нашого життя, надаючи можливість для творчості та спілкування. [2]

1.2 Еволюційні зміни настільних ігор на протязі історії людства

Настільні ігри, як культурний феномен, пройшли довгий шлях еволюції, від простих до складних форм, від відображення ритуалів до інструменту для соціалізації та розвитку. Їхня трансформація на протязі історії людства відображає зміни в суспільстві, технологіях та культурі.

Давні часи: Ритуали та символіка

Перші настільні ігри виникли ще в доісторичні часи і часто мали ритуальне значення. Однією з найдавніших відомих ігор є сенет, яка існувала в Стародавньому Єгипті близько 3000 року до нашої ери. Ця гра мала не лише розважальний характер, але й використовувалася в релігійних церемоніях. Подібні ігри існували також у Месопотамії, де гра в царську гру Ура демонструє ранні приклади складної ігрової механіки та стратегічного мислення.

Античність: Стратегія та військові навички

У Стародавній Греції та Римі настільні ігри почали набувати більш стратегічного характеру. Наприклад, грецька гра пентеконт і римська лудус латрункулорум сприяли розвитку тактичного мислення. Ігри цього періоду вже мали на меті не лише розвагу, але й навчання військовим та лідерським навичкам.

Середньовіччя: Культурний обмін та адаптація

Середньовіччя стало періодом значного культурного обміну, який вплинув і на розвиток настільних ігор. Шахи, які виникли в Індії близько VI століття, потрапили до Європи через Персію та мусульманські країни. Вони стали популярними серед європейської аристократії, сприяючи розвитку стратегічного мислення та планування. У цей же період з'являються перші карткові ігри, привезені до Європи з Китаю та арабських країн.

Новий час: Різноманітність та комерціалізація

З XVIII століття настільні ігри починають набувати більш різноманітного характеру. З'являються ігри, які відображають економічні та соціальні процеси того часу. Наприклад, монополія, створена на початку XX століття, стала символом капіталістичної економіки. Настільні ігри стають комерційним продуктом, що сприяє їх масовій популяризації.

Сучасність: Інновації та соціальна взаємодія

У XX столітті та далі настільні ігри зазнають значних змін під впливом технологічного прогресу та змін у суспільстві. З'являються ігри, що використовують електронні компоненти, мобільні додатки та інтернет. Сучасні

настільні ігри включають широкий спектр жанрів: від сімейних та освітніх до складних стратегічних ігор. Ігровий процес стає більш інтерактивним, сприяючи соціальній взаємодії та креативності гравців.

Таким чином, еволюція настільних ігор відображає розвиток людської цивілізації, адаптуючись до змін у технологіях, культурі та суспільстві. Від простих ритуальних ігор до складних стратегічних і соціально орієнтованих продуктів, настільні ігри залишаються важливим аспектом людського життя, надаючи можливість для розваг, навчання та спілкування. [5]

РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «ТАЄМНИЦЯ ЧИ ДІЯ»

2.1. Створення прототипів та форескізів

Створення прототипів та форескізів є критично важливим етапом у розробці настільної гри «Таємниця чи Дія», оскільки дозволяє візуалізувати та перевірити ігрову механіку, дизайн компонентів та загальний вигляд гри.

Прототипи – це початкові моделі гри, створені для тестування ігрової механіки та структури. Вони допомагають визначити, як різні елементи гри взаємодіють між собою і чи відповідає гра поставленим цілям та очікуванням гравців. Першим кроком є створення концептуального прототипу з використанням простих матеріалів, таких як папір, картон, олівці та маркери, що дозволяє перевірити базову ідею гри та основні механіки. Далі створюється функціональний прототип з більш якісних матеріалів, таких як щільний картон, друковані елементи, пластикові фішки, що допомагає детальніше протестувати ігрову механіку та взаємодію компонентів. Після цього розробляється передвиробничий прототип, використовуючи матеріали, максимально наближені до тих, які будуть у фінальному продукті, для завершального етапу тестування, включаючи перевірку всіх аспектів гри, якість компонентів, чіткість правил, зручність користування.

Форескізи – це попередні ескізи ілюстрацій та дизайну компонентів гри, що допомагають візуалізувати кінцевий вигляд гри та забезпечують єдність стилю. Процес створення форескізів включає збір референсів для визначення стилю і настрою гри, розробку попередніх ескізів ігрових компонентів та елементів, створення деталізованих ескізів, що уточнюють пропорції, кольорові рішення та всі необхідні елементи дизайну, а також підготовку фінальних ілюстрацій та макетів до друку. Завдяки створенню прототипів та форескізів, розробники можуть вчасно виявити та виправити недоліки, забезпечуючи високу якість

кінцевого продукту та формуючи його унікальний візуальний стиль, що є ключовим для залучення гравців та успіху на ринку.

Для подальшої розробки гри було проведено пошук референсів та ідей для створення складових гри, а також виконано серію форескізів.

Першочергово було створено ескізи для коробки гри. Було вирішено на фронтальній та бокових сторонах розмістити назву гри. Такий прийом допоможе в подальшому потенційним гравцям зорієнтуватись та знайти гру серед інших. За допомогою таких композиційних елементів, як лінії було виділено слово «таємниця» (нижнє підкреслювання) та «дія» (вписане в овал). Такий графічний прийом робить упаковку більш цікавою та виразною.

Також було розроблено ескізи гральних карток. Їхній дизайн підтримує загальну концепцію. На фронтальній стороні розміщено назву гри, а на звороті – завдання для гравця. Умовно картка поділена навпіл на дві частини по горизонталі. Тут вдало застосований закон композиційної гармонії – співрозмірність частин між собою та цілим. Зверху більшим розміром шрифту вказано заголовок «таємниця», а під ним меншим шрифтом описано яку саме таємницю повинен розповісти гравець. Аналогічно нижче розміщено «дію» та завдання до неї. Форескізи для гри розміщено на рисунку 2.1.



Рисунок 2.1 – Форескізи для гри

Також для подальшої розробки гри було розроблено прототипи правил гри, карток та упаковки. Прототипи були виконані у відтінках сірого кольору і слугували пошуком ідеї для втілення концепції в кольоровому варіанті. Прототип для правил гри зображено на рисунку 2.2, а для гральних карток на рисунку 2.3.

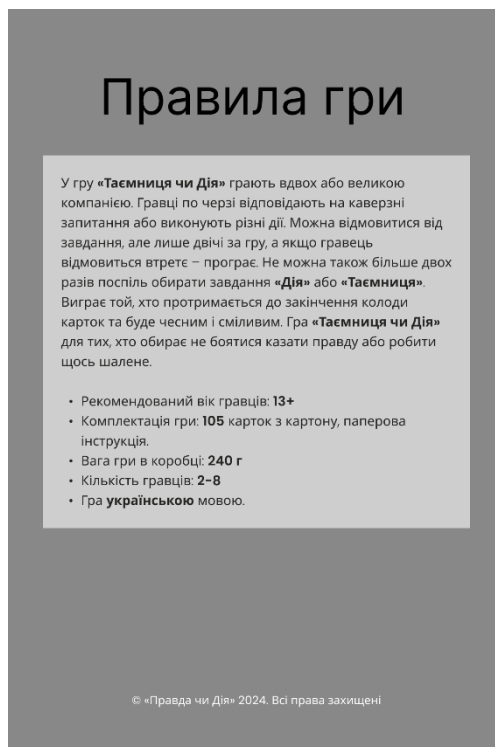


Рисунок 2.2 – Прототип для правил гри

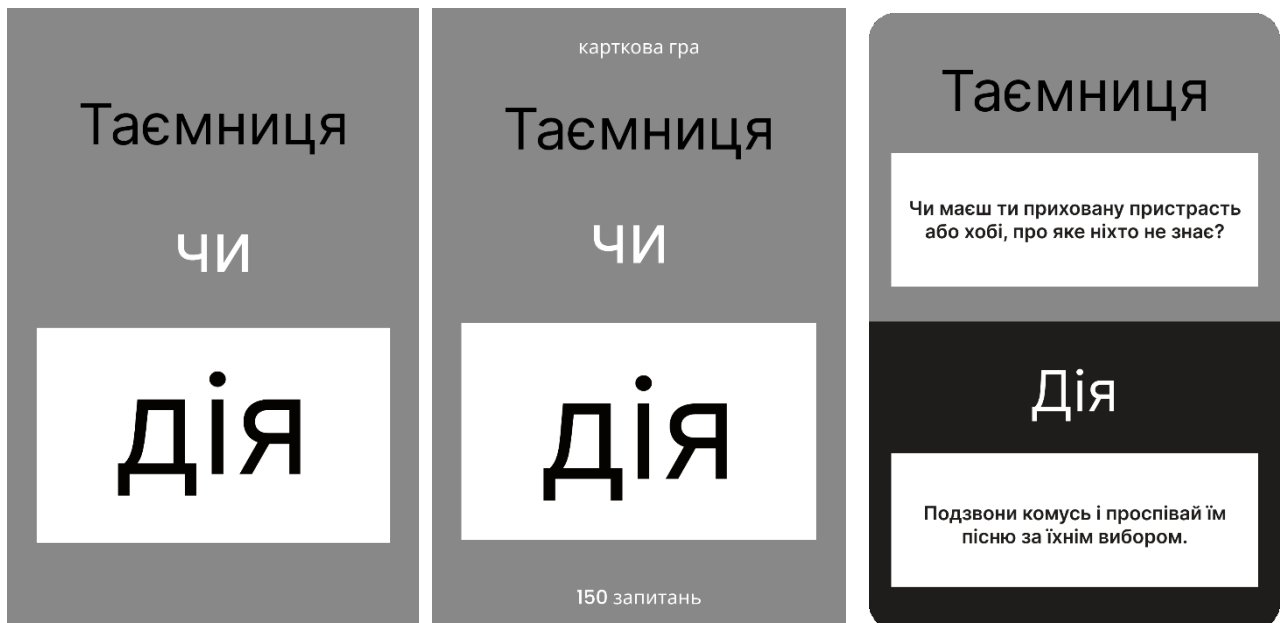


Рисунок 2.3 – Прототипи для гральних карток

2.2. Головна ідея настільної гри

Головна ідея настільної гри «Таємниця чи дія» - це забезпечення веселого та дружнього проведення часу гравців. Також за допомогою цієї гри друзі зможуть дізнаватись більше одне про одного, багато сміятись та розважатись. Кількість гравців для гри стартує від двох осіб. Тож її можна грати удвох, або ж великою компанією.

Аналогом даної гри, є всім відома «Правда чи дія». Цю гру зображено в додатку А. У цій грі гравці по черзі витягують картки, де перед ними постає вибір – правда або дія. Відповідно гравець повинен або відповісти на запитання з картки, або виконати вказану там дію. Важливо щоб відповіді на питання бути правдивими, а дії виконувались чесно та повномірно.

У грі «Таємниця чи дія» кожен гравець по черзі тягне картку з колоди гральних карток, де вказана або таємниця, або дія, яку він повинен виконати. Гравець робить свій вибір та передає чергу наступному гравцю. Важливо зазначити, що гравець може відмовитись від завдання, але лише двічі за гру, третій раз рівний програшу. Не дозволено також більше двох разів поспіль

обирати завдання дії або таємниці. Переможцем стає той гравець, який чесно та сміливо дійде до кінця колоди.

Рекомендований вік гравців – від 13 років. Тож ця гра буде цікава як дітям, так і дорослим.

Гра складається з 105 гральних карток з завданнями та написана українською мовою.

2.3. Розробка дизайну настільної гри

Настільну гру «Таємниця або дія» було вирішено розробити в чорному, жовтому та білому кольорі. Також був вдало підібраний шрифт, який був виділений такими композиційними елементами як лінія та форма.

На фронтальній стороні упаковки було вирішено розмістити назву гри. Слово «таємниця» було підкреслено лінією в колір самого слова, а «дію» було поміщено на біле тло у вигляді прямокутника із заокругленими кутами. Тут був використаний такі композиційні елементи, як формат і колір. Фронтальну сторону упаковки зображено на рисунку 2.4.



Рисунок 2.4 – Фронтальна сторона упаковки

На лівій стороні упаковки було розміщено інформацію про кількість гравців. Такий прийом допоможе потенційним гравцям легше і швидше зорієнтуватись при виборі гри. Ліва сторона упаковки зображена на рисунку 2.5.



Рисунок 2.5 - Ліва сторона упаковки

На правій стороні було розміщено назву гри. Літери було розміщено в стовпчик, що вказує на використання композиційного засобу – ергономіки. Такий прийом допоможе швидше та легше знайти гру на полиці магазину серед інших. Права сторона упаковки зображена на рисунку 2.6.



Рисунок 2.6 - Права сторона упаковки

На верхній стороні було вирішено нічого не розміщувати, а от на нижній було розташовано штрих-код. Штрих-код зображено на рисунку 2.7.



Рисунок 2.7 – Штрих-код

Правила гри було розміщено на темному тлі, а перелік правил помістили на біле тло з заокругленими кутами. Їх було підтримано композиційним елементом – лініями. Надпис «Правила гри» було залито контрастним до фону кольором – жовтим. Правила гри зображено на рисунку 2.8.



Рисунок 2.8 – Правила гри

Гральні картки було розроблено в загальній концепції дизайну та відповідно до кольорової гами. На фронтальному боці картки розміщено назву гри, а на зворотньому – вибір таємниці або дії. На звороті картка поділена за законом композиційної гармонії співрозмірності частин між собою та з цілим. Картка кольором поділена навпіл. Зверху розташовано завдання таємниці, а знизу – дії. Композиційним засобом – відношення та пропорції, було виділено слова «таємниця» та «дія» більшим кеглем шрифту, а зміст власне завдань – меншим. Гральні картки зображено на рисунку 2.9.



Рисунок 2.9 – Гральні картки

Також було створено мокап. Він є уособленням фронтальної сторони упаковки. Мокап зображено на рисунку 2.10.

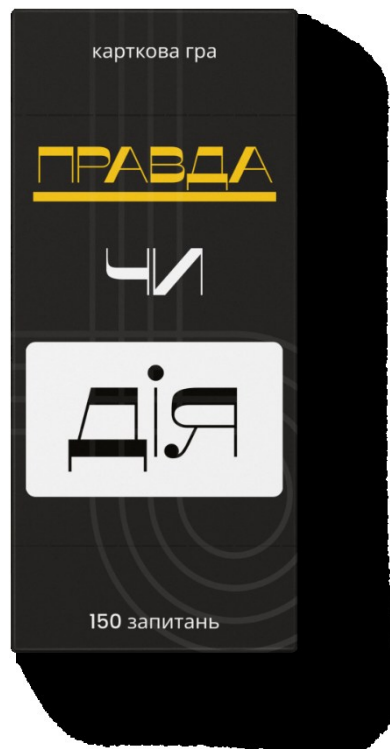


Рисунок 2.10 – Мокап

2.4. Розробка дизайну упаковки гри

Дизайн коробки гри «Таємниця або дія» було розроблено відповідно до загальної концепції дизайну. Вона також виконана у чорному, жовтому та білому кольорі. [1, с. 400]

Тлом для коробки є чорний колір. За допомогою контрасту, жовтим кольором виділено слова «Правила гри» та «Таємниця». Такий прийом робить упаковку виразною та цікавою для споживача.

Також контрастним білим фоном було виділено перелік правил гри та слово «Дія». Дизайн коробки для гри «Таємниця або дія» зображено на рисунку 2.11.



Рисунок 2.11 - Дизайн коробки для гри «Таємниця або дія»

Також для зручності друку було розроблено макет коробки. Його зображено на рисунку 2.12.

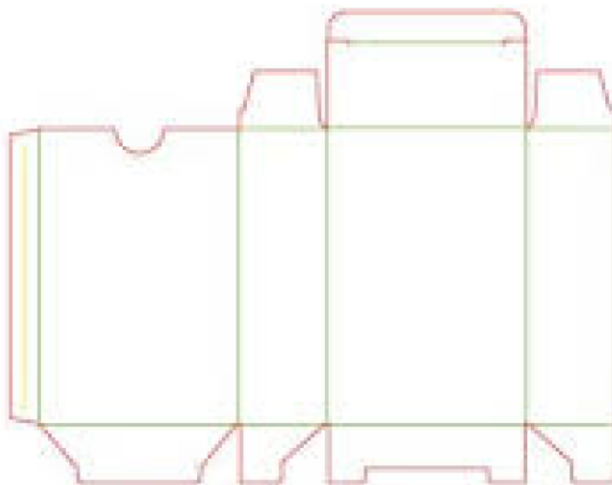


Рисунок 2.12 – Макет коробки

2.5. Обґрунтування кольорового рішення

Для розробки дизайну гри було використано такі кольори, як чорний, жовтий та білий.

Психологія кольору допомагає графічному дизайнеру створювати ефективні та виразні дизайни. Адже кожен колір має своє значення та вплив на людину.

Чорний - це авторитет. Коли ми бачимо чорні предмети, вони підсвідомо стають для нас важливішими. Чорний колір означає не тільки авторитет, але і агресію. Є цікавий факт: футбольні судді з більшою ймовірністю будуть карати команду тільки жовтими і червоними картками в чорній формі.

Психологія і колір: чорний дає почуття власної гідності і сили, але може заважати відносинам. Завжди краще доповнити його іншими кольорами.

З іншими кольорами чорний може створити потужне енергетичне поєднання: жовто-чорний означає духовну перевагу.

Чистий, невинний і вірний - це асоціації, які викликає білий колір. Весь персонал лікарні носить білі халати, можливо, тому, що білий колір асоціюється з чистотою. Білий колір символізує цілісність і досконалість, свободу можливостей і усунення всіх перешкод. Цей колір також символізує чистоту релігії. Крім того, білий колір є символом рівності, оскільки він поєднує в собі всі кольори.

Психологія та колір: це позитивний колір, який включає всі кольори спектру. Білий колір асоціюється з духовністю. Психологи і цілителі часто вдаються до допомоги білого при роботі з пацієнтами. Білий заряджає енергією і очищає. [3, с. 436]

Жовтий колір символізує мінливість і внутрішню свободу. Жовтий стимулює роботу мозку і нервової системи. Жовтий - це радість, тепло і віра в краще. Важливо не перестаратися з жовтим, оскільки він може надмірно збудити мозок і викликати занепокоєння.

Ті, хто любить жовтий колір, хочуть проявити себе і досягти своїх цілей. Вони впевнені в собі, веселі і життєрадісні. Такі люди зазвичай мають високий рівень творчості. Жовтий допомагає їм у важкі часи і концентрує їх увагу. Часто такі люди критичні по відношенню до себе та інших, але в той же час у них досить висока самооцінка.

Поєднання чорного та жовтого кольору є дуже вигідним рішенням для ефективної реклами, так як сприяє кращому запам'ятовуванню тексту. [4]

Отже для розробки дизайну було обрано контрастні кольори для кращої виразності. Вони були використані у правильних пропорціях, аби створити гармонійний та привабливий дизайн.

ВИСНОВКИ

В результаті виконання курсової роботи було детально опрацьовано та вивчено історію зародження ігор, а також їхній розвиток та зміни впродовж їх існування.

Наступним кроком була розробка авторської настільної гри «Таємниця або дія». Було проведено аналіз аналогів, створено форескізи та прототип гри. Також було розроблено ігрову механіку, вимоги та правила гри.

Варто додати, що було розроблено ефективний та оригінальний дизайн складових гри та візуального стилю, що забезпечать її конкурентоспроможність на ринку настільних ігор.

Далі було створено фінальну гру у графічному редакторі на основі форескізів. Було застосовано такий графічний редактор, як Figma.

Особливу увагу було приділено вибору кольорів. Було враховану їхню психологію і поєднання з іншими відтінками.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Березовський В.С., Потієнко В.О., Завадський І.О. Основи комп'ютерної графіки. Київ, 2009. 400 с.
2. Історія настільних ігор. URL: <https://nastolka.com.ua/uk/news/kratkaya-istoriya-nastolnyh-igr> (дата звернення: 28.05.2024)
3. Прищенко С. В. Кольорознавство : навч. посіб. 3-тє вид., випр. і допов. Київ : Кондор, 2018. 436 с.
4. Таємнича мова кольору. URL: <https://nataliyatsenko.wixsite.com/kerivnukgurtka/kopiya-moya-ditina-talant-1> (дата звернення: 31.05.2024)
5. Магічна історія ігор. URL: <https://geekach.com.ua/istoriya-nastolnykh-igr-samy-znachimye-igr-khkh-veka/> (дата звернення: 1.06.2024)

ДОДАТКИ



Додаток А