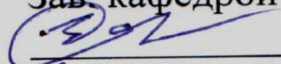


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет дизайна и технологии
Кафедра дизайна
Направление подготовки 54.03.01 – Дизайн
Направленность (профиль) образовательной программы: Графический
дизайн

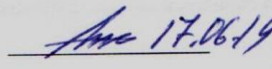
ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ


Зав. кафедрой


«25» 06 2019 г. Е.А. Гаврилюк

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: Разработка иллюстраций для настольной ролевой игры

Исполнитель
студент группы 584 об 3  17.06.19 Е.В. Лисичникова

Руководитель
доцент  17.06.19 Л.С. Станишевская

Консультанты:
по исследовательскому разделу
доцент  17.06.19 Л.С. Станишевская

по концептуальному разделу
доцент  17.06.19 Л.С. Станишевская

по технологическому разделу
доцент  17.06.19 Л.С. Станишевская

Нормоконтроль
доцент, кандидат архитектуры  18.06.19 Н.А. Васильева

Благовещенск 2019

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет дизайна
Кафедра дизайна и психологии

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой


подпись

Е.А. Гавриленко
И.О. Фамилия

« 18 »

» 04

2019 г.

ЗАДАНИЕ

К выпускной квалификационной работе студента

Людской Елены Владимировны

1. Тема выпускной квалификационной работы: Разработка иллюстраций для многостраничной детской книги

(утверждено приказом от 01.04.19 № 732-уч)

2. Срок сдачи студентом законченной работы 21.06.19

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе: тематическое задание на иллюстрацию для многостраничной детской книги

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов): исследовательский раздел: анализ существующих работ, выявление особенностей жанра, выявление особенностей композиции и стиля; творческий раздел: создание иллюстраций к текстам, подбор цветовой гаммы, оформление рисунков

5. Перечень материалов приложения: (наличие чертежей, таблиц, графиков, схем, программных продуктов, иллюстративного материала и т.п.) исследовательский раздел: список литературы, таблица анализа существующих работ, творческий раздел: эскизы, макеты, иллюстрации

Графическая часть - планшет (1500x3000), пояснительная записка с приложениями, файл, CD-диск

6. Консультанты по выпускной квалификационной работе (с указанием относящихся к ним разделов) Исследовательский, творческий разделы - доцент М.С. Брагинская, тематический раздел - М.С. Брагинская

7. Дата выдачи задания 18.04.19

Руководитель выпускной квалификационной

работы: Брагинская М.С.
(фамилия, имя, отчество, должность, ученая степень, ученое звание)

Задание принял к исполнению (дата): 18.04.19
(подпись студента)

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 68с., 39рисунков, 2приложения, 22 источников.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН, ИЛЛЮСТРАЦИИ, ВЕРСТКА, КОНЦЕПТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ, НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ, ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ, КАРТОЧНЫЕ НАБОРЫ

На сегодняшний день игры востребованы не только у детей, разнообразный досуг важен и для взрослых, особенно на фоне рутинных дел. Настольные ролевые игры – нестандартное времяпровождение, развивающее полезные качества. Дизайн игровых наборов по ним требует понимания этой области и ее аудитории.

Цель работы – создание иллюстраций и дизайна к игровому набору.

Задачи – анализ рынка игр и определение состава дополнительных колод, изучение исторического развития одежды главных персонажей и разработка на этой основе своего дизайна к игровому набору.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	6
1 Исследовательский раздел	7
1.1 Виды современных игр	7
1.2 Игры с жанром фантастика и фэнтези	16
1.3 Целевая аудитория фантастических игр	18
1.4 Аналоги настольных ролевых	19
1.5 Виды графики в настольных ролевых играх	20
1.5.1 Аналоги иллюстраций для DanceMacabre	20
2 Концептуальный раздел	23
2.1 Настольная ролевая игра DanceMacabre	23
2.1.1 Сюжет	24
2.1.2 Игровая система	25
2.2 Поиск образов персонажей	28
2.2.1 Рыцарь	34
2.2.2 Оруженосец	35
2.2.3 Чумной доктор	35
2.2.4 Старик	36
2.2.5 Монахиня	36
2.3 Предложение по игровым элементам	37
2.3.1 Обложка для упаковки и заставка	37
2.3.2 Карточки	38
3 Технологический раздел	47
Заключение	53

Библиографический список	54
Приложение А Исследовательский раздел	56
Приложение Б Концептуальный раздел	64

ВВЕДЕНИЕ

Взрослея, человек все больше испытывает чувство рутинности, а за ней – и чувство вины за свою незаинтересованность в обыденных делах, и свою нереализованность.

Зачастую стресс снимается накоплением вредных привычек, таких как употребление алкоголя. Однообразный образ жизни требует досуга, желательно приносящего помимо удовольствия и что-то полезное. Таким увлечением можно назвать настольные ролевые игры.

Это самобытное времяпровождение, в основном построенное на игровых импровизированных диалогах на основе захватывающего сюжета, развивающее фантазию, речь, эрудицию и стратегическое мышление.

Цель работы – создание иллюстраций и дизайна к игровому набору.

Задачи – проанализировать рынок игр и определение состава дополнительных колод, изучение исторического развития одежды главных персонажей и разработка на этой основе иллюстраций.

1 ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1 Виды современных игр

Интерес и потребность к играм у человека возникает с самого раннего детства, и на этот жизненный период они занимают большую часть его времени, и оказывают непосредственное влияние. С годами эта потребность вытекает в другие формы. Если в ранние годы характерными чертами игр являются изучение чего-то нового, удовлетворение любопытства, подвижность или же просто беззаботное времяпровождение, то со зрелостью люди предпочитают не требующие особой физической нагрузки игры и максимально погружающие в процесс, например, стратегические и даже азартные. Образ жизни взрослого человека, очевидно, отличается от ребенка, для последнего игры – постоянный элемент в ежедневных занятиях, в то время как для людей старше, игры зачастую становятся редкостью. Связано это с работой, учебой, семейной жизнью или другими обстоятельствами.

Для детей первыми играми обычно становятся простые манипуляции с погремушкой, «дочки-матери» с куклами или другими детьми, готовка песочных куличей, складывание кубиков и конструкторов, путешествие в воображаемые страны и разговоры на несуществующих языках.

Детских игр большое разнообразие, и они также перекликаются с другими существующими видами и жанрами, но есть в них отличительные черты. Как правило, они имеют аналог в реальной действительности, который спонтанно и не буквально воспроизводится. Характерной чертой детских игр является особое эмоциональное состояние, представляющее собой ожидание или собственно процесс получения удовлетворения от проявляемой ребёнком физической, умственной или социальной активности. С точки зрения развития и воспитания выделяют игры, направленные на психическое и физическое развитие, умственное, трудовое, нравственное, эстетическое воспитание. При учёте возрастного подхода — игры, направленные на определенную возрастную категорию. С социально-психологической точки зрения — мас-

совые, групповые, индивидуальные. С точки зрения управления игрой — стихийные, педагогически управляемые. По происхождению — игры, придуманные самими детьми, самодеятельные (вольные) и созданные для детей научной педагогикой. По характеру отражения действительности — репродуктивные, творческие. По используемому материалу — словесные, предметные (с мячом, скакалкой, кубиками), по месту проведения. Среди детских игр различают также музыкальные, настольно-печатные, фокусы, аттракционы.

Один из подвидов детских игр - подвижная игра. Это незаменимое средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств.

Большое влияние подвижные игры оказывают и на нервно-психическое развитие ребёнка, формирование важных качеств личности. Они вызывают положительные эмоции, развивают тормозные процессы: в ходе игры детям приходится реагировать движением на одни сигналы и удерживаться от движения при других. В этих играх развивается воля, сообразительность, смелость, быстрота реакций. Ярко выражаемая в подвижных играх деятельность различных анализаторов создает благоприятные возможности для тренировки функций коры головного мозга, для образования новых временных как положительных, так и отрицательных связей, увеличения подвижности нервных процессов. Совместные действия в играх сближают детей, доставляют им радость от преодоления трудностей и достижения успеха¹.

Наиболее известный вид игр – спортивный. Это игровые состязания, основой которых являются различные технические и тактические приёмы поражения в процессе противоборства определённой цели спортивным снарядом; содержание и организация спортивных игр регламентируются официальными правилами. Большинство спортивных игр представляет собой ком-

¹Ridero.ru: офиц.сайт – 2013. [Электронный ресурс], URL: <https://ridero.ru/blog> – 5.04.14. (дата обращения: 5.03.19).

плексы естественных движений, физических упражнений, выполняемые игроком или взаимодействующими партнёрами в борьбе с соперником и направленные на создание игровых ситуаций, которые в итоге обеспечивают победу. Во многих спортивных играх спортсмены вступают в непосредственную, контактную борьбу. Широкое распространение спортивных игр обусловлено доступностью, относительной простотой содержания и организации, силой эмоционального воздействия на участников и зрителей. Различают спортивные игры командные и личные. Спортивные игры культивируются среди людей разного пола и возраста; некоторые, как правило, требующие большой физической нагрузки и силового единоборства только среди мужчин.

В отличие от спортивных игр, обладающих пользой для здоровья и самочувствие, азартные игры могут оказать губительное воздействие. С самых древних времен азартные игры подлежали не только нравственному осуждению, но и законодательному запрещению. Единственным видом разрешенных игр было то, что впоследствии получило название спортивных состязаний.

В настоящее время среди азартных игр наиболее распространены карточные. Появление карточных игр в Европе относится к периоду крестовых рыцарских походов (XI-XII вв.). Еще одним из примечательных примеров азартных игр являются сделки и пари, которые относятся к числу рискованных сделок, выгоды и потери от них зависят от непредсказуемых обстоятельств, и их результаты нельзя оспорить в суде.

В 21 веке особую популярность завоевали компьютерные игры, они вылились в огромный рынок за последние тридцать лет. Игры становятся мощнее и реалистичнее, все больше приближаясь по качеству визуализации к реальному миру. Также многие компьютерные игры, вышедшие в последние несколько лет, предоставляют широкие возможности для тщательной настройки персонажей. Каждый игрок может создавать уникальные лица и подбирать одежду из обширного каталога, единственное, что пока малодо-

ступно в видеоиграх — это изменение собственного голоса. Ожидается, что в игры и сервисы общения будет встраиваться технология Modulate, меняющая тон голоса до неузнаваемости.

Компьютерная игра — программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. Некоторые выделяют компьютерные игры как отдельную область искусства, наряду с театром и кино. По некоторым компьютерным играм проводятся любительские и профессиональные соревнования - киберспорт.

Первые примитивные компьютерные и видеоигры были разработаны в 1950-х и 1960-х годах. Например, программа «крестики-нолики», созданная А. С. Дугласом; «Теннис для двоих» Уильяма Хигинботама.

Одной из специфических разновидностей компьютерных игр является текстовые квесты. Их принцип очень прост. Игрок получает текстовое описание локации, в котором находится игровой персонаж. Таких мест может быть несколько, например, номер отеля, тюремная камера, джунгли. С помощью текстовой информации игрок узнает, какие предметы или существа находятся в локации и куда его персонаж может из этой локации попасть. Игрок вместе со своим героем странствует из локации в локацию, решает сложные или не очень сложные логические задачки, вступает в поединки с врагами, блуждает запутанными лабиринтами, в итоге, достигая или не достигая цели, предусмотренной игровым сюжетом.

Обычно, файл, содержащий описание локаций, сам по себе не приспособлен к игре. Это обычный электронный текст, оснащенный необходимыми программными командами. Для придания ему вида готовой игры необходимо иметь соответствующую платформу, способную воспринять файл как игровую программу.

Этот жанр схож с настольными ролевыми играми, о которых речь пойдет позже. Также этот игровой жанр родился в США в первой половине семидесятых годов 20 века. Авторами первого текстового квеста "Colossalcave"

(Гигантская пещера) стали программисты Массачусетского технического института Вильям Краутер и Дон Вудс.

Квест является набирающим обороты жанром, и часто, в том или ином виде, присутствует во многих игровых видах. Особенно интересную форму приобрел так называемый «живой квест»

Живой квест – это атмосферная сюжетная игра, где у каждого игрока есть своя роль и цели, достичь которые можно только общаясь с другими игроками. Это спектакль, где нет зрителей — только актеры, где каждый игрок может почувствовать себя главным героем. В основе живого квеста как правило лежит детективный сюжет.

Квест делится на 2 формата:

Открытые игры — проводятся в ресторанах или антикафе ,обычно в выходные днем, куда может прийти любой желающий.

Игра на заказ — заказчик может сам выбирать сюжет, дату, время и место проведения. Длительность игры обычно от 2-х до 3-х часов. Помещение позволяет игрокам перемещаться по залу, сидеть за отдельным столиком наедине. Мини-квест рассчитан на 6-10 человек и длится около 1,5 часа.

Современным, и постепенно развивающимся новым видом, являются психологические игры. Они могут быть деловыми, позиционными, инновационными, организационно-обучающими, организационно-мыслительными, организационно-деятельными и другими.

Также у психологических игр есть жанры, например:

«Игровые оболочки». В них игровой сюжет является общим фоном, на котором происходит решение развивающих, коррекционных и психологических задач. Это способствует саморефлексии, развитию базовых личностных качеств.

«Игры-проживания». В них происходит индивидуальное и совместное с группой людей освоение игрового пространства, построение в его пределах межличностных отношений и осмысление личностных ценностей. Данный вид игр развивает мотивационный аспект личности человека, систему его

жизненных ценностей, личностную критичность; позволяет самостоятельно выстраивать свою деятельность и взаимоотношения с окружающими.

Существует множество жанров, что касается перечисленных, то их процесс частично схож с настольными ролевыми играми.

Некоторые игры имеют очень серьезный психологический аспект. Эти игры намеренно организовываются людьми как с целью выиграть, так и с целью оказать определённое влияние на личность человека. Дать ему возможность глубже вникнуть в суть его взаимоотношений с самим собой и окружающими людьми. Хорошим примером служит небезызвестная игра «Мафия».

Еще одним игровым видом, и очень зрелищным, можно назвать ролевою игру. Она представляет собой моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время. Её участники отыгрывают собственных персонажей, руководствуясь при этом характером своей роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий. Индивидуальные и коллективные действия игроков составляют сюжет игры. Как правило, существуют правила проведения ролевой игры, где описаны рамки действий игроков, их поведения, моделирования игровых ситуаций. Действия игроков представляют из себя вольную импровизацию в рамках выбранных правил, а также определяют суть игры и её результат.

Разрабатывает сюжет ролевой игры и следит за её ходом мастер. Игровой мир может быть историческим, авторским либо основываться на уже существующем вымышленном мире из какого-либо произведения. Родственной ролевикам субкультурой являются исторические реконструкторы, многие входят в оба движения одновременно.

На Западе развитие ролевых игр началось с настольных. Об этом свидетельствуют история и названия: *role-playing games* — означает настольные игры и появилось раньше, чем *live-action role playing games* — ролевые игры живого действия. В СССР же обе ветви развивались параллельно. В 1980-х возникает самостоятельное ролевое движение.

Обширное понятие ролевых игр включает в себя, помимо игр живого действия, уже упомянутые настольные и словесные, о них речь пойдет позже; компьютерные, с заранее предписанным сюжетом, рассчитанные на одного игрока, или же многопользовательские онлайн-игры. Также стоит отметить театральные игры, в которых идет упор на строгое соблюдение сюжета, соответствие ролям; игры на выживание, где в процессе игрок заведомо оказывается в критических ситуациях, как психологических, так и физических. Относят к ролевым играм и мистерии, предполагающие глубокое психологическое погружение игрока в сущность своего персонажа; моделирование (реконструкции), зачастую встречающееся в стратегических играх; деловые - обыгрываются жизненные ситуации, в которых, например, участники принимают на себя роли должностей и профессий. Что касается стратегических ролевых игр или военно-политических, в них игрок может брать роль не только отдельно индивида, но и целой страны, народа, государственного аппарата.

Возвращаясь к настольным играм, в первую очередь нужно сказать, что обычно к этой категории относят игры, состоящие в манипуляциях с относительно небольшим набором предметов, уместаемых на столе или в руках игроков, они не требуют специальных сооружений, зданий, крупногабаритного оборудования. Как правило, в процессе участникам не требуется перемещаться. Обычно настольные игры рассчитаны на несколько человек, исключая пасьянсы или пазлы. Самой старой из известных настольных игр считается сенет.

По динамике игры делятся на пошаговые, где игроки делают ходы в определённой последовательности, и динамические, в которых ходы совершаются по желанию игроков. Существуют и игры с элементами обоих подходов.

По характеру игры делятся на интеллектуальные (логические, стратегические) игры, такие как шахматы; азартные (кости, нарды); игры на физические способности, требующие высокой реакции, скорость движений, координацию (бирюльки или Микадо).

Также настольные игры классифицируют по содержанию. Это абстрактные, не являющиеся прямой моделью реальности. Например, сейчас аналогия шахматной партии и сражения чисто условна, а в прошлом шахматы были моделью военных сражений. Имитационные – игры, достоверно моделирующие определённый реальный процесс, ситуацию. К этой категории можно отнести все «экономические» настольные игры.

Настольная ролевая игра родственна настольной игре. Это достаточно молодой вид игр. Впервые она как отдельный вид досуга возникла в США в 1970-х годах. Пробразом такой игры были варгеймы – настольные игровые системы, моделирующие военные действия, которые в свою очередь, отсылают в Древний Шумер, когда появились шахматы и го.

В 70-х годах варгеймы были очень популярны в среде студентов, они требовали очень много сил, времени и денег. Подготовка и сборка моделей была очень трудоёмкой. Правила игры были сложными, требовали высоких математических способностей, в отличие от простой игры в солдатики. Все это привело к рождению нового жанра – настольной ролевой игры, с упрощёнными правилами, и не требующего большого реквизита. Джефф Перрен и Гари Гайакс создали варгейм, воспроизводящий большинство аспектов средневековых войн под названием «Кольчуга». Новаторство главным образом заключалось в том, что игрокам предлагалось взять на себя управление не армиями и отрядами, а отдельными индивидами. Это стало отправной точкой в развитии этого жанра. Первой коммерческой настольной ролевой игрой была вышедшая в 1974 году «DungeonsandDragons» компании TSR, Inc.

У игр, чаще всего с не универсальной игровой системой, сюжет и порядок настольной ролевой игры прописан в «Книге правил». Это свод правил, которых придерживаются ведущий и игроки. Эти правила включают систему формирования (создания) персонажей, списки предметов снаряжения, описания монстров и других противников, правила сражений и многое другое. Неуниверсальные системы обычно создаются под конкретный жанр, иг-

ровой мир или даже сюжет, и лучше всего работают именно в соответствующих условиях. Примеры неуниверсальных систем: «WarhammerFantasyRoleplay», «Эра Водо-лея».

Универсальная же система претендует на способность эффективно работать в игре любого жанра и в любом игровом мире. Яркими примерами таких игровых систем могут служить «Дневник Авантюриста» или «Фиаско».

Книгу правил или универсальную систему перед проведением сессий нужно изучить каждому игроку, и в особенности, Мастеру церемоний. Мастер церемоний – ведущий, который во время сессии подробно описывает участникам игровой мир, тем самым погружая их в повествование, а также от своего лица управляет ключевыми персонажами в сюжете, с которыми взаимодействуют персонажи игроков.

Таким образом образом основное действие происходит в фантазии игроков, используются лишь игровые кубики и буклеты с изображениями персонажей, в которых прописаны характеристики и особые ходы. Есть и исключения, когда игра идет словесно, без использования четких правил игры. При словесной игре заявленные действия игроков рассматривает Мастер церемоний, допускает ходы или нет на свое усмотрение. Если же игра ведётся по формализованной игровой системе, то результат игровой заявки определяется ведущим, сверяя с правилами, формулой или таблицей, предусмотренной игровой системой.

Немаловажное значение в ролевых играх имеют генераторы случайных чисел. Они определяют все случайные события, а также помогают вносить некоторую вариацию при использовании навыков персонажа. Благодаря этому персонаж со слаборазвитой характеристикой в результате удачного броска, может совершить действие, которое не удалось выполнить другому более развитому игроку из-за плохого броска. Чаще всего как генераторы случайных чисел используются комбинации игральных костей, но в некоторых настольных ролевых играх используются колоды игральных карт или специальные фишки.

Характерным атрибутом настольной ролевой игры является лист персонажа, уже упомянутый буклет. Это лист, на котором игрок записывает характеристики, навыки, особенности, снаряжение и информацию о своём персонаже. Реже используется экран мастера, на котором записаны основные правила, последовательность сцен и другая вспомогательная информация. Шаблоны листов персонажа и экрана мастера обычно прилагаются к фирменной системе, но часто переделываются игроками и мастерами под свой вкус.

Существует множество игровых миров для настольных ролевых игр. Наибольшую известность среди них получили такие миры как «Warhammer», «DarkSun», «Мир Тьмы», «Мышиная Стража», «Звездный Путь». Чаще всего это миры жанра фэнтези.

1.2 Игры с жанром фантастика и фэнтези

Компьютерные игры

«Ведьмак. Дикая охота» — мультиплатформенная компьютерная ролевая игра, разработанная польской студией CD Projekt RED по мотивам серии романов «Ведьмак» польского писателя Анджея Сапковского.

Действие игры происходит в вымышленном фэнтезийном мире, напоминающем средневековую Европу. Главный герой Геральт — профессиональный охотник на чудовищ, которые появились после катаклизма за полторы тысячи лет до событий игры. Он отправляется в путешествие в поисках девушки по имени Цири, обладающей сверхъестественными способностями. Параллельно событиям игры идет война между Северными королевствами и вторгнувшейся армией южной Нильфгаардской империи.

Assassin's Creed — серия мультиплатформенных компьютерных игр.

Действие игр серии Assassin's Creed происходит в разные эпохи в истории человечества и в разных странах, на фоне различных исторических событий, таких как Третий крестовый поход или Великая французская революция, с добавлением тем научной фантастики и криптоистории. Объединяющий

сюжет, затрагивающий в том числе и XXI век, рассказывает о многовековой тайной борьбе двух организаций — тамплиеров и ассасинов.

Главный герой — Дезмонд Майлс, потомок ассасинов, с помощью машины, высчитывающей память предков из ДНК, переживает заново события далёкого прошлого. Его цель узнать, где предки спрятали некие «Частицы Эдема», чтобы предотвратить конец света.

Текстовый квест «Подземелья черного замка»

В игре черный маг БарладДэрт нарушает покой тихого королевства, похищая Принцессу. Игрокам предстоит добраться до цитадели волшебника, где он скрывает свои тайны, и стать спасителями.

Живой квест «Меч короля Артура»

В этом квесте игроки перевоплотятся в отважных рыцарей Круглого стола, которые должны спасти жителей Камелота от злой колдуньи Морганы. Для этого нужно найти легендарный меч в подземельях замка и разгадать все тайны волшебника Мерлина. Квест рассчитан на час, есть возможность получения направляющих подсказок. Загадок большое количество, и они умеренно сложные, что бросает вызов даже опытным игрокам.

Игровая площадка многоуровневая, в некоторых местах придется ползать, очень много декораций в фэнтезийном стиле, включая пол и потолок. Стиль декораций не слишком яркий, необычный и реалистичный одновременно. Вначале действие проходит в роскошном замке короля Артура, а заканчивается в пещерах. Имеется несколько спецэффектов, например, выходов духов.

Настольные игры

«Игра престолов»

Игра по мотивам вселенной Джорджа Мартина. Стратегия, содержание армий, борьба на суше и на море, временные альянсы, интриги, вероломство, нашествие общего врага с севера.

«Зельеварение»

Задача игроков из определенных ингредиентов собирать порошки, зелья, эликсиры. Из них, в свою очередь, могут создаваться снадобья более высокого уровня. За каждое удачное следование рецептуре начисляются очки в зависимости от уровня полученного магического зелья. Игроки могут вмешиваться в свои и чужие лабораторные опыты с помощью разного вида заклятий. Игра поражает стройной архитектурной и продуманным дизайном.

«Войны магов»

Дуэльная игра с вдумчивыми партиями. Каждый маг специализируется на своей школе, что влияет на то, какие заклинания ему будет проще использовать, а какие сложнее. В игре большое игровое поле-арена, на котором стартует дуэль двух волшебников.

1.3 Целевая аудитория фантастических игр

Аудитория фантастических игр достаточно обширна, начиная с детей от 6 лет до уже взрослых людей 30-ти и старше лет. Наиболее активной возрастной группой являются люди от 18 до 25 лет. Увлечение может проявляться в обычном изучении источников жанра, созданию тематических групп в социальных сетях, вплоть до участия в специальных конвентах, фестивалях; коллекционировании. Что касается фестивалей, они могут быть посвящены в целом поп-культуре, где собираются поклонники игр, комиксов, сериалов, книг, либо же в более узконаправленных мероприятиях, например, посвященным настольным играм. Среди людей, увлекающихся фэнтези также можно выделить и тех, кто занимается ролевыми играми, реконструкциями, косплеем.

Жанр фантастики является одним из самых распространенных, к нему можно отнести миллионы источников, например, всемирно известную серию книг «Властелин колец» Толкиена. Из-за огромного количества контента, и аудитория жанра фэнтези является довольно разношерстной, некоторые люди увлекаются в целом жанром, другие же выделяют из него конкретные произведения.

Также стоит отметить, что аудитория жанра фэнтези, подвида фантастики, где обычно сюжет направлен на альтернативное средневековье, увлекается этим периодом, и часто неплохо разбирается в истории. Это наблюдение послужило толчком для тщательного изучения одежды и культуры Эпохи Ренессанса.

1.4 Аналоги настольных ролевых игр

«Мышиная стража»

Основана на серии графических романов Дэвида Питерсена.

Мир игры очень похож на Средневековье за тем исключением, что вместо людей его населяют разумные мыши, которые куют доспехи и оружие, строят замки, создают секретные организации и борются против хищников – котов, птиц и хорьков. Персонажи помимо параметров имеют Убеждения, Цели и Инстинкты, которые определяют их поведение.

«Приключения в Средиземье»

События разворачиваются во времена, следующие после смерти Дракона. Участникам нужно будет помочь королю восстановить обескровленные долгой войной земли. Для этого следует выполнять задания, описанные в книге.

«Ультиматум дракона»

Путешествие начинается с расследования обрушения башни на окраине посёлка Бельхейм. Обнаружив связь между племенем кобольдов и странным волшебником, игроки становятся вовлечёнными в невероятную детективную интригу, итогом которой станет грандиозное сражение.

«WrathoftheGods»

Игра предлагает окунуться в мир, основанный на мифах, легендах и сагах Северной Европы. Это мир каким его видели сами древние скандинавы. Здесь в океане ждёт своего часа змей Ёрмунганд, ворона каждый день облетают весь мир, а потом рассказывают своему хозяину обо всём что видели, в камнях живут карлики-цверги, а курганы с древними сокровищами стерегут живые мертвецы.

«Dungeons&Dragons»

В подземных катакомбах скрыты несметные богатства, и игроки не должны побояться забрать их у опасных чудовищ. Как проявит себя игрок - благородным паладином, добросердечным клириком, яростным варваром или безумным колдуном, зависит только от него. Но от выбранного пути будет зависеть, как он проявит себя при встрече с монстрами, жестокими бандитами, хитроумными ловушками, мощными артефактами и величественными драконами.

1.5 Виды графики в настольных ролевых играх

Обложки книг правил настольных ролевых игр отличаются яркими сочными цветами, сложной палитрой, натуралистичностью, и зачастую, живописностью. Ярким примером тому служит серия игр «Pathfinder» (см.рис. А.1 приложения А).

Некоторые игры имеют более сдержанные, в плане подбора цветового решения, иллюстрации. Например, «Конец мира», (см.рис. А.2 приложения А) реже встречаются книги правил, выполненные в графическом стиле, как в «Северные страны» (см.рис. А.3 приложения А). И тем более, черно-белые, как в «Городские легенды» (см.рис. А.4 приложения А), «Каталог Смита и Робардса» (см.рис.А.5 приложения А).

Книги с графическими обложками выделяются в каталоге игр, поэтому автором проекта было решено сделать графические иллюстрации со сдержанной цветовой палитрой.

1.5.1 Аналоги иллюстраций для фэнтези игр DanceMacabre.

Заказчик хотел иллюстрации в стиле, напоминающие гравюру, к тому же, графические иллюстрации выделялись бы на фоне типичных красочно-живописных обложек настольных ролевых игр. Аналогами гравюрных изображений послужили работы Дюрера, яркого и самого известного представителя в этом направлении.

Гравюра — самый молодой из видов изобразительного искусства, появившийся на рубеже XIV и XV веков. С самого возникновения гравюра

применяла специфические средства, отличающие ее от рисунка и живописи. Это язык не цвета, а тональности, не мазка, но линии и точки.

Существуют следующие виды гравюры:

Резцовая гравюра. Строжайшая дисциплина штриховки, система параллельных линий, оттушевывающих пластику изображенных фигур; отчужденность формы. Физическое напряжение при работе в такой технике переходит в пластическое напряжение образа (см.рис.А.6 приложения А).

Офортная гравюра. С технологической точки зрения противоположна резцу. Офортная игла процарапывает тонкую пленку лака с чрезвычайной легкостью, что само уже провоцирует мастера к максимальной подвижности и свободе линии. Офортист с одинаковой непринужденностью может работать и длинным текучим штрихом, и короткими ударами иглы, в его распоряжении есть повторное травление, создающее широкую шкалу тональности (см.рис.А.7 приложения А).

Обрезная гравюра. Режется на дереве по доске продольного распила, обрезая каждую линию ножом с двух сторон. Все изображение складывается из черных линий и пятен, максимально контрастирующих с белой бумагой. Это определяет большую декоративность обрезной гравюры, эмоциональное напряжение (см.рис.А.8 приложения А).

Литография. Литографская краска, очень плотная и насыщенная, скребок, позволяющий создавать подвижную белую линию, способность свести тон на нет — все это создает очень богатые возможности для передачи динамики света, особой, живописной тональности (см.рис.А.9 приложения А).

В Италии развивается в основном резец, на севере — в большей степени ксилография. Шестнадцатый век стал веком резцовой гравюры. В первой трети века очень значительную роль, особенно в Германии, играет ксилография, но все крупнейшие мастера гравюры работали в резце. Резцовая техника оказывается настолько авторитетной, что заставляет другие техники подражать своему языку.

Дюрер стал первым немецким художником, кто работал одновременно в обоих видах гравюры — на дереве и на меди. Необычайной выразительности он достиг в ксилографии, реформировав традиционную манеру работы и используя технические приёмы, сложившиеся в гравюре на металле. До Дюрера в ксилографии господствовал контурный рисунок, он же передавал форму предметов, объём и светотень с помощью разнообразных штрихов, всё это усложняло задачу резчика. В конце 1490-х годов Дюрер создал ряд превосходных ксилографий, в том числе серию из пятнадцати гравюр на дереве «Апокалипсис»(см.рис.А.10-А.15 приложения А). Серия сочетала позднегого- тический художественный язык и стилистику итальянского Возрождения. Со временем страстные образы в творчестве Дюрера сменяются спокойным повествованием: экспрессия, резкие контрасты уступают плавным переходам, достигаемым более плотной штриховкой².

²Либман М.Я. Дюрер и его эпоха. – М.: Издательство Искусство, 1972. – 239 с.

2 КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Настольная ролевая игра DanceMacabre

«Пляска Смерти» или «DanceMacabre» – настольная ролевая игра в жанре фантастики, а точнее, таких поджанров как фэнтези и хоррор. Ее сюжет рассказывает об альтернативной эпохе раннего Ренессанса, где исторические события переплетаются с вымышленными. Таким образом, игровой мир, как и историческое прошлое, охватила эпидемия Чумы, но с тем отличием, что заразившиеся люди после смерти превращаются в зомби, и охотятся на оставшихся живых, распространяя инфекцию. Задача игроков выжить в таких условиях, и при возможности найти путь к всеобщему спасению.

Концепция, сюжет, персонажи были прописаны студией города Благовещенска «RedHedgehog», занимающейся созданием настольных ролевых игр. Студия старается делать легкие в освоении проекты, которые объединяет мрачная тематика, как правило, охватывающая настоящие существующие проблемы общества, даже если сюжет фантастический и действие происходит в другом времени. Персонажей часто ставят перед сложным моральным выбором, а между строк могут проскальзывать философские вопросы. В качестве примеров можно привести разработанные игры «BlackCauldron» - о безумии и массовых убийствах, «BloodStar» – об изучении зловещих враждебных планет. В разработке также находятся «Рыцарь, леди, чародей» - игра, посвященная рыцарскому роману и «4TOXIC» - игра, затрагивающая тематику индуизма и токсических мутантов.

«RedHedgehog» создает игры о чудовищах, какие бы формы они не принимали, и какие бы маски не носили. Студия своими проектами пытается донести простую, но важную мысль, что мир, созданный людьми, бывает очень жесток и беспощаден, но даже при самых тяжелых обстоятельствах в нем есть место раскаянию, сопереживанию и надежде. Разработчики как бы задают вопрос игроку вопрос «В этом жутком мире найдется место для са-

мых разных монстров, но найдется ли в вас место для человека? Или вы присоединитесь к празднику разрушения?»).

Поиск игроков обычно проводится в специальных группах по интересам в социальных сетях, либо же через общих знакомых. Сама игра может проводиться в антикафе, домашних условиях, онлайн трансляциях или в рамках гик-конвентов, что обязательно обсуждается с организаторами, и вписывается в программу.

В «Пляске Смерти», как и во всех настольных ролевых играх требуются лишь буклет, книжка (в электронном или напечатанном виде), игровой кубик, а также если игроку нужны записи, ручка. Все действия происходят в форме диалога, от участников не требуется никакого физического контакта друг другом. Как и во всех играх, обязательно присутствие Мастера Церемоний, ведущего, который направляет сюжет и беспристрастно направляет игроков в ту или иную обстановку.

Игра достаточно объемная, поэтому требует больше одной сессии. Одна сессия длится примерно от часа до 4 часов, все зависит от заинтересованности игроков, их самочувствия. Персонажи и отдельные характеристики выбираются по желанию участников, действия персонажей, встречающихся в сюжете продиктовывает Мастер Церемоний.

2.1.1 Сюжет.

Основные действия происходят в Миланском Герцогстве, рядом с самым известным островком Ренессанса — Папской областью, в центре Италии. Его нельзя назвать полностью средневековым, скорее он является некой переходной зоной, отделяющей чумную Европу от процветающей Папской обители. В Милане сохранилась государственность и социальная структура, но угроза в виде нежити присутствует. На дворе 1494 год, когда в реальном историческом контексте начались первые итальянские войны. Но в игре из-за тысяч оживших мертвецов, Франция не может вторгнуться в Неаполь.

Особую роль в сюжете занимает Наварра — один из крупных городов герцогства, ранее живший за счет отделки сукна. В нем крестьяне работают с

рассвета до заката, в то время как группы городского ополчения и специально нанятые городским советом безземельные рыцари патрулируют окрестности и уничтожают живых мертвецов. В этом же городе живет семья Лурия, занимающаяся контрабандой, переправляя по реке разные товары, как из других итальянских герцогств, так и из чумной Европы. Она сотрудничает с Джузеппе Ротондо, одним из персонажей, с которым игрокам придется взаимодействовать. Для взаимной выгоды тот предлагает семье Лурия выдать свою дочь Амбру за одного из сыновей главы семьи Лурия Иехуды, Иехуда соглашается. Но ряд случаев постепенно начинает портить образовавшуюся идиллию. Во время очередной сделки, их замечает инквизитор Манфреди, занимающийся разоблачением и уничтожением групп контрабандистов, и начинает слежку за Иехудой. У него есть сведения, что те отлавливают мертвецов в зараженных областях Швейцарии и продают их. Он решает разобраться с контрабандистами, а потом направиться к их клиентам.

В свою очередь, у семьи Ротондо назревает опасность в лице Дарио Дибджиони, разорившегося завистливого дворянина, чей сын работает на них. Во всех невзгодах Дарио винит эту семью, и на этой почве у него с сыном часто возникают ссоры. После смерти еще одного из его сыновей, он сходит с ума, и идет на отчаянный шаг — покупает зараженную кровь у Иехуды, подмешивает ее в еду себе и сыну, и отправляется к Ротондо на прием, что приводит к плачевным результатам. В дальнейшем, описанные события приводят к тому, что инквизитор Паоло Освальдоди Манфреди устраивает настоящие чистки среди контрабандистов и связанных с ними людей, обвиняя их как в реальных, так и во мнимых грехах.

Игроки могут исследовать пути сбыта и добычи контрабандистами товаров или отправиться на Корсику, чтобы выяснить, как зараза попала на изолированный остров и можно ли вернуть эти территории под власть Папы, а также найти выживших.

2.1.2 Игровая система.

У всех игровых персонажей есть 3 основных характеристики, игрок в самом начале должен выбрать, что у него будет развито лучше и хуже. Когда нужно проявить храбрость и отчаянность нужно проверить «крепки ли твои кишки». Например, это может потребоваться для экстренной ампутации конечности. Следует подбросить кубик, и от выпавшего числа зависит успех этого действия. 10 – все проходит без осложнений, на 7-9 – нужно выбрать одно из перечисленных негативных последствий, в случае меньшего числа суммируются все опасности.

Когда нужно, например, вступить в бой, смертельную схватку, необходимо проверить «как прочна твоя тушка», от этого зависит неуязвимость, выносливость персонажа. В случае если выпало 10, можно выбрать 2 пункта из списка. Например, можно выбрать, чтобы врагов стало меньше, или то, чтобы персонажу не нанесли открытую рану и пр. Когда выпадает 7-9, можно выбрать лишь один пункт, если меньше, то бой для персонажа будет более непредсказуем.

В ситуациях, когда требуется хитрость, здравомыслие и тд. Нужно проверить «как там твоя черепушка». От выпавших очков зависит психическое состояние героя, его адекватность и сообразительность. В случае, если персонаж отдыхает, нужно будет проверить черепушку, и узнать, насколько он справляется с пережитым, и способен ли он воспринимать действительность.

Из неосновных характеристик есть «сердце», показывающее, насколько персонаж черств, его высокое значение показывает не развитие человека, а наоборот, моральную деградацию. От выпавшего числа зависит, насколько жестоко он может обращаться с другими персонажами, удастся ли ему их запугать и получить желаемое. При провале он получает расстройство, и несостоявшиеся жертвы могут сами дать ему отпор. Если персонаж испытывает к другому эмоциональную близость, то он может понизить значение своего сердца, и выбрать один из нескольких вариантов – этот человек еще одну встречу точно останется жив и не будет заражен; либо человек заметит в персонаже что-то хорошее; либо игрок может избавиться от одного расстрой-

ства. Слишком эмпатичному персонажу будет сложно выжить в этом мире, и это может повлечь за собой определенные последствия.

Помимо характеристик, есть счетчики здоровья, эффектов и общины. Счетчик здоровья заполняется каждый раз, как персонаж получает урон, он способен выдержать до 3 повреждений, после чего умирает, это касается и персонажей мастера Церемоний. Один сегмент заполняется также при ампутации, участия в крупной опасной схватке, вне зависимости от успешности.

Счетчик эффектов имеет 6 делений, которые могут считаться и ми-ну-тами, и часами и неделями. Если эффектов 2, то добавляется дополнительный счетчик, 3 эффектов организм выдержать не может, персонаж сразу же умирает. Под эффектами подразумеваются сломанные кости, потерянное сознание, истечение кровью, ожоги, болезни (грипп, дизентерия). Для избавления от них требуется время, если эффект развивается слишком активно, и нет возможности его остановить, персонаж умирает; также эффекты влияют на способность персонажа сражаться, двигаться, при неудачной атаке закрашивается один счетчик здоровья; в некоторых случаях для предотвращения требуются ходы. При болезни персонаж должен проверить, как прочна его тушка, в лучшем случае он выздоровеет, в худшем, умрет, при 7-9 баллов он получает шрам. Также, на протяжении всей болезни персонаж имеет штраф -1 на все ходы, которые требуют «прочности тушки».

Шрам, это постоянный негативный эффект который может серьезно усложнить жизнь. Когда персонаж его получает, он выбирает, какая из его характеристик будет терять баллы при использовании кубика. Если это сердце, то его значение становится выше на единицу. «Шрамировать» одну и ту же характеристику можно и во второй раз, но не более.

Последний из основных счетчиков - счетчик общины, имеющий 4 деления, показывающий, насколько героя принимают засвоего в человеческом обществе, какое он оказывает на всех впечатление. Чем дольше герой странствует по землям, наполненными нежитью, сталкивается с таинственными болезнями, увечьями и расстройствами, тем быстрее он становится чужим.

Каждый закрашенный сегмент счетчика лишает персонажа некоторых преимуществ. При чистом счетчике героя радушно принимают, персонажи Мастера Церемоний настроены к нему доброжелательно, он может получить от любого человека помощь или поддержку. При одном закрашенном делении герой начинает незаметно терять связь с людьми, его принимают, здороваются, улыбаются, но уже ничего не дается персонажу безвозмездно. При двух закрашенных делениях персонаж становится изгоем, его фигура обрастает суевериями и слухами, например, что он приносит несчастья и смерть. При трех героя открыто побаиваются и считают чужаком, даже если он совсем недавно покинул родной дом. Слухи становятся все более безумными и зловещими, персонажа считают проклятым. При всех четырех заполненных делениях, героя не пускают в города, перед ним захлопываются двери, с ним говорят лишь при крайней необходимости. На этой стадии он навсегда остается изгоем, и проявляя жестокость ему больше не нужно бросать кубики.

Пока не поздно, персонаж может стирать закрашенные сегменты, например, если долго пребывает в городе и имеет эмоциональную связь с кем-то нормальным. В важные моменты не стоит предотвращать попытки вернуться в общество.

2.2 Поиск образов персонажей

Игровые персонажи – персонажи, которые распределяются между игроками по желанию. Какие-то их черты и особенности прописаны изначально, либо что-то предоставляется на выбор. Также игрок может придумать характер персонажу и другие детали, если это не противоречит общим характеристикам, и указать, в каких отношениях будет состоять с другими персонажами. Друзьями он может стать с героями других игроков. Каждый персонаж уникален, несмотря на то, что такие буклеты как «Старик» и «Ученик» могут повторяться. В группе охотников на нежить может действовать один рыцарь и два его ученика, или целая группа стариков-ветеранов, прошедшая вместе через многие приключения. Остальные буклеты повторяться не могут. Как говорилось ранее, из общего у персонажей характеристики. Всего их три и

одна. Именно так, не четыре, а три основных и одна особая. Чем они выше, тем персонаж эффективнее, чем ниже, тем меньше у него шансов выжить во враждебном и закаменелом мире Настоящего Макабра.

Рыцарь

Мужской персонаж, может быть сильным и рослым, обаятельным и подвижным, истерзанным и изуродованным шрамами, до пугающего худым и гибким. В снаряжении имеет либо латы и двуручный меч; или латы, меч и щит; или кольчугу и два меча; или кольчугу, копье, нож и лук. Также можно выбрать что-то из предметов, таких как шахматы, колода карт, книга, музыкальный инструмент.

Помимо общих ходов, рыцарь обладает правом по рождению. Благодаря этому ходу он может приказывать простолюдинам. В зависимости от выпавшего числа на кубике, приказ может стоить жизни кому-то из простолюдинов, либо же сделать их беднее, испортить кому-то репутацию, нарушить законы их местности, помешать заключить кому-то брак. При удачном раскладе простолюдины прекрасно справляются с задачей, при меньшем везении появляется осложнение, либо же происходит критическая ситуация, например, в ненужный момент упоминают имя или местоположение персонажа или привлекают внимание мертвецов, или приводят за собой опасность. Также, в одних из худших вариантов, простолюдины могут предать и присвоить себе что-то важное, или быть слишком запуганы игроком или из-за тирании начинают восстание.

На баллы, в определенных случаях, также может влиять общество, среди которого находится персонаж. Например, если вокруг сплошь разбойники или люди, утратившие уважение к дворянству, вычитается один бал при броске.

Еще один ход – «Сквозь огонь». В нем можно помочь невинному и беззащитному, при успехе можно спасти персонажа от любой угрозы, при меньшем могут нанести открытую рану или укусить нежить, или же придется потратить две вещи из своего тайника;

«Справишься сам». Когда оружие или броня ломается, можно потратить одну вещь из тайника и узнать, «как там твоя черепашка». При удаче предмет чинится и вновь может служить. При более низких результатах требуется помощь или ресурсы, качество оружия или доспеха понижается. Также можно создавать новое оружие или доспех, если есть подходящая кузница или мастерская. Этот ход можно использовать лишь раз за встречу.

Как и у всех буклетов, можно выбрать несколько отношений с несколькими или одним и тем же персонажем. В начале встречи можно поставить не более одной метки на персонажа.

Друзья — это персонажи других игроков, остальные — персонажи Мастера Церемоний. Например, с друзьями могут быть такие отношения: «Этот благородный человек служит моим оруженосцем, и я очень благодарен ему за это»; «Этот человек слишком часто оскорбляет меня или мои идеалы своим недостойным поведением» и другие.

С остальными могут возникнуть такие отношения:

«Это человек хитрец и интриган, всегда готовый нажиться на чужой беде, но он часто бывает полезен»; «Я жесток и требователен к этому человеку из-за его низкого происхождения, и мне не стыдно из-за этого»; «Этот человек помог мне однажды, но я так и не разгадал его мотивов» и прочее.

Когда отмеченными становятся четыре типа отношений, игрок получает развитие. Каждый вариант персонаж может получить только один раз, после чего вычеркивается. При получении пяти вариантов развития, можно поменять буклет и стать стариком, он обретает его характеристики, но модифицирует их полученными ранее развитием или ходами.

Опция «зараженный» присуща любому буклету. Если игрок решает, что персонаж родился зараженным, то он не может покусать нежить, однако те могут нанести открытую рану. Можно получить до трех ходов Зараженного, однако ради получения каждого нужно шрамировать одну из своих характеристик.

«Мертв, как и ты». Нежить не видит и не замечает игрока, не пытается укусить и разорвать на части. Мастер церемоний не будет применять ходы связанные с живыми мертвецами против такого игрока. Но при провокации, нападении на нежить, могут возникнуть неприятные последствия.

«Чумной поцелуй». Чтобы заразить кого-то чумой сознательно, нужно узнать «как черство твое сердце». При успехе любой персонаж подхватывает чуму, и даже ампутация ему уже не поможет. В зависимости от выпавших чисел, может зависеть, насколько мертвец послушен воле, могущественнее ли обычной нежити, сохранил ли человеческую личность; ест ли плоть живых.

«Сухая злая плоть». Защита, даже если нет брони.

Зараженные не имеют своих отношений и вариантов развития, кроме тех, что в буклете его персонажа.

Оруженосец

Персонаж может быть как мужского так и женского пола. Внешность и поведение можно выбрать из таких вариантов: наивный и удивленный, великовозрастный, уже получивший первый шрам, неопрятный, будто подобранный с улицы, благородный и статный.

В снаряжение входит кожаная куртка трупожога и топор, или кожаная куртка трупожога и шест с крюком, или кожаный доспех, лук и нож или кожаный доспех, копьё и щит; сумка с дорожными вещами учителя.

Помимо общих ходов есть еще несколько:

«Оруженосец». Когда господин в опасности, можно узнать «как крепки твои кишки», и в случае успеха сделать что-то для своего хозяина. Получив высокие баллы можно выбрать что-то из предложенных вариантов: господин не становится целью Мастера Церемоний, если до этого должен был; можно нанести урон своего оружия угрозе, которая встала перед господином; возможность не стать целью Мастера Церемоний вместо своего господина. В случае опасности, угроза обрушивается на обоих. Также можно помочь са-

тому себе, совершая этот ход, но для этого придется срывать метки с господина.

«Шкет». Ход, когда нужно сделать что-то тихо и незаметно для других людей, для этого надо узнать «как там твоя черепушка». На 10 баллах запланированное удастся и игрок остается незамеченным. На 7-9 тебе нужно чем-то пожертвовать. При провале обнаруживают на месте преступления.

«Труполов». Ход, при котором игрок пытается поймать живого мертвеца, для чего нужно узнать «как крепки твои кишки». В случае успеха ученик получает функционирующий и обезвреженный труп, с вырванными зубами и когтями. На 7-9 придется выбрать одно: игрок шумит и привлекает внимание врагов; наносит себе урон своим же оружием; привлекает внимание других людей; при провале кусает нежить.

«Сиделка». Игрок может помочь пострадавшим друзьям ускорить процесс заживления травмы или раны. Для этого, как и всем другим персонажам, нужны время и хоть какое-то безопасное место.

Чумной доктор

Этим персонажем может быть как мужчина так и женщина, выдающая себя за мужчину. Внешний вид можно выбрать из перечисленного: замотанная фигура с головы до ног в тряпье, сильная и крепкая, скрюченная, жутковатая, пол несложно угадать даже под плащом. Также облик можно придумать самому.

Снаряжение дается на выбор: кожаная куртка трупожога, маска с травами, факел, мешочек с ветошью, топор или шест с крюком, коса или серп, инструменты для ампутации и вскрытия.

В тайнике находятся 2 предмета, а в сумке 4 пайка.

Помимо общих ходов, у чумного доктора есть прижигания, свиная кровь и требуха мертвеца, буги с косой, сжигание, профилактический осмотр. Прижигания производятся при укусе товарищей нежитью. Свиная кровь и требуха мертвеца помогают пройти, благодаря такой маскировке за-

паха, незамеченным среди живых мертвецов, или проникнуть в окруженное ими место.

Ход буги с косой, используется, когда требуется убить группу живых мертвецов, чудовище или порождение черной магии. В таком случае можно проверить «крепость кишок», вместо прочности тушки. Это полезно, когда персонаж находится не в лучшем физическом состоянии.

Сжигание. Для избавления группы мертвецов при помощи поджога предмета из своего тайника. Мастер Церемоний обязан или стереть один сегмент на счётчик толпы, или полностью обезопасить место. Группу живых людей тоже можно поджечь, но для этого придется узнать, насколько черство сердце.

Профилактический осмотр. Можно осмотреть любого персонажа на предмет заражения чумой, просто потратив немного времени. Это дает гарантированное знание о количестве зараженных. Более, каждый прошедший осмотр получает один бонус, если его покусает нежить.

Некоторые свои ходы можно «одолжить» одному из своих друзей, но нанести маскировку сможет только чумной доктор.

Старик

Может быть как мужчиной, так и женщиной. Предлагаются такие варианты внешности: высокий и худой, крепко сбитый, располневший от возраста, морщинистый и седой, обветренный и сухой.

Из снаряжения - кожаная куртка трупозога и пистоль, или кольчуга и топор, или кольчуга, арбалет и нож; травы и припарки на все случаи жизни, длинный дорожный плащ и голландская шляпа, рукописная книга или старые игральные кости или деревянная игрушка.

Помимо общих ходов имеются такие как:

«Нечего терять». В безнадежной битве, персонаж может добровольно получить открытую рану или рану от нежити, чтобы враги гарантированно не наносили вреда друзьям и все угрозы были направлены только на него.

«Старый и мудрый». Можно использовать, находясь в смертельной опасности или тупике, для чего нужно проверить «как там твоя черепушка?» После чего можно задать Мастеру Церемоний вопросы, относящиеся к ситуации. Честность и полезность ответов зависит от выпавшего числа на кубике.

«Домашний уют». Ход, совершая который, можно помочь кому-то из своих друзей жить нормальной жизнью.

Действующие лица

Действующие лица - персонажи, действия которых продиктовывает Мастер Церемоний, ключевые моменты которых кратко описаны в сюжете игровых суток. Персонажи игроков могут с ними контактировать, действующие лица как правило являются толчком к тому или иному развитию событий, создают некие условия в игре. Так как их основные действия заранее прописаны, они не имеют такой свободы, как персонажи игроков. Перед началом игры Мастер Церемоний должен всем представить этих персонажей, ответить на их возможные вопросы. Игроки могут выбрать, в каких отношениях состоят с действующими лицами, если это не противоречит основному сюжету.

2.2.1 Рыцарь.

Для разработки иллюстрации рыцаря были изучены аналоги рыцарского обмундирования разных веков. Особый упор шел на изучение особенностей костюмов 14 –16 века. Связано это с тем, что действие в игре происходит во времена Раннего Ренессанса, т.е в конце 15- начале 16 века. По сюжету, в это время, мир охвачен зомби-апокалипсисом. И по задумкам писателей, рыцарь не мог позволить себе в таких условиях носить тяжелые громоздкие латы, которые были распространены в то время³. По этой причине, автором проекта было решено в изображении рыцарского костюма использовать кольчугу, кожаные и пластинчатые доспехи, характерные для середины 14 века (см.рис.Б.1 приложения Б). Они более легкие и удобные для перемеще-

³ Франко, Кардини. Истоки средневекового рыцарства:пер. с англ.– М.: Издательство Прогресс, 1987. – 255 с.

ний, а быстрота важнее прочности в упомянутых условиях. Белый доспех 16 века был крайне тяжелым, рыцари перемещались на лошадях, двигаться самому было неудобно (см.рис.Б.2 приложения Б). В то время как пехотинцы и артиллерия одевались гораздо легче (см.рис.Б.3 приложения Б). Они и упомянутые рыцари 14 века и являлись основным аналогом для костюма. Также было важно показать, что рыцарь, хоть и легче одетый, принадлежит 16 веку. Это отразилось в более современном, в духе 16 века, жюпоне, надеваемом поверх кольчуги и пластинчатого панциря.

В конечной иллюстрации рыцарь изображен на фоне бушующей природной стихии, отображающей его боевой настрой.

2.2.2 Оруженосец.

Образ оруженосца был создан по мотивам одежды итальянских арбалетчиков конца 15 века(см.рис.Б.4 приложения Б). На нем очень легкие доспехи, он носит итальянский саллад. Одежда очень яркая, сочетает в себе несколько сочных цветов, что характерно для пехотинцев того времени. К тому же, это подчеркивает юность ученика, делает его более запоминающимся.

На конечной иллюстрации на фоне оруженосца изображен готический собор, на который тот взобрался, что подчеркивает его ловкость и юность.

2.2.3 Чумной доктор.

Аналогами при разработке дизайна костюма чумного доктора послужили одежда врачей 15-16 вв., старинные и современные изображения “птичьих” масок, а также маски уличного театра комедии Дель-Арте и Венецианского карнавала⁴.

Если рассматривать современные иллюстрации чумного доктора, то они всегда однотипные – черный плащ, громоздкая маска с клювом (см.рис.Б.5 приложения Б). “Классический” костюм чумного доктора появился в 17 веке(см.рис.Б.6 приложения Б), и то не был обязательным, а т.к действие в игре происходит на заре 16 века, было решено отталкиваться от про-

⁴Иванов К.А. Средневековые замок, город, деревни и их обитатели. – М.: Издательство Ломоносовъ, 2015. – 236 с.

стой одежды врачей 15-16 века(см.рис.Б.7 приложения Б). Она отличалась длиной и разнообразными головными уборами, тюрбанами. Маски с клювом также появились позже, функцию защиты от запаха выполняли обычные повязки на пол лица. Это натолкнуло на мысль сделать персонажу тканевую маску на пол лица с небольшим клювом. Также у персонажа по верх одежды есть кожаный доспех, наплечники для защиты от монстров, сумка с приборами, мешочки с лекарствами.

В результате была создана иллюстрация чумного доктора, на которой персонаж находится в своем рабочем помещении, где он обследует и оперирует пациентов.

2.2.4 Старик.

При разработке дизайна костюма персонажа старика была изучена городская итальянская одежда эпохи Ренессанса (см.рис.Б.8 приложения Б). На основе аналогов было решено использовать кафтан с мехом, шляпу с пером, чулки. Для лучшей защиты также имеется кожаный доспех и плотные сапоги. Для цветного варианта было задумано использовать красный винный оттенок, очень популярный в Западной Европе в то время⁵.

В конечном итоге старик в продуманной одежде на иллюстрации располагается в лесной чаще, где держит свой путь.

2.2.5 Монахиня.

При создании дизайна костюма монахини, была просмотрена одежда монахинь эпохи Ренессанса. Отличалась она складчатостью и объемом подола, а апостольник имел несколько слоев.

Были найдены референсы одежды как черного и серого цвета, так и коричневого (см.рис.Б.9 приложения Б). Последнее показалось автору проекта наиболее оригинальным, к тому же, костюм в коричнево-бежевых тонах хорошо сочетается с одеждой разработанной для других персонажей. Апостольник традиционно белого цвета.

⁵Мерцалова М.Н. История костюма. – М.: Издательство Академия моды, 1993. – 542 с.

На итоговой иллюстрации было решено изобразить монахиню на фоне алтаря.

2.3 Предложение по игровым элементам

2.3.1 Обложка для упаковки и заставка.

Обложка к упаковке дополнительного набора настольной ролевой игры “Пляска смерти” выполнена в графическом стиле, напоминающем гравюру, но в менее реалистичном стиле, что выделяет ее на фоне типичных живописных обложек игр, в соответствии с рисунком 1.



Рисунок 1 – Обложка для упаковки

Действие игры происходит в начале 16 века, а конкретнее, во время одной из вспышек чумы. Поэтому на обложке изображена Инквизиция, фигуры людей, подвергаемых пыткам, также можно разглядеть крыс, разносчиков чумы. Пламя символизирует масштаб бедствия.

Фигуры людей и пламя на иллюстрации находятся в руках гипетрофированного существа, являющегося аллегорией на падение святости и культу-

ры общества (темные Средние века), в то время как свечение около черепа существа намекает на грядущее возвышение человека (эпоха Ренессанса).

Фигура обрамлена хороводом из скелетов, что является отсылкой к названию игры и в целом популярному средневековому аллегорическому сюжету «Макабр»⁶.

Также иллюстрация в полном размере служит превью, может использоваться для оформления рекламного поста в социальных сетях, или размещена на сайте по усмотрению заказчика, в соответствии с рисунком 2.



Рисунок 2 – Обложка в полном размере

2.3.2 Карточки.

В набор входит 50 игровых карточек, каждая из которых формата 120 на 76 мм. Для каждой были нарисованы специальные иллюстрации.

При создании персонажей была продумана на основе исторических аналогов одежда, и сделаны эскизы. Для рыцаря было разработано 2 варианта

⁶Ревуненкова Н. Ренессансное свободомыслие и идеология реформации.

одежды, которые в дальнейшем использовались в итоговой иллюстрации, в соответствии с рисунком 3 и 4.

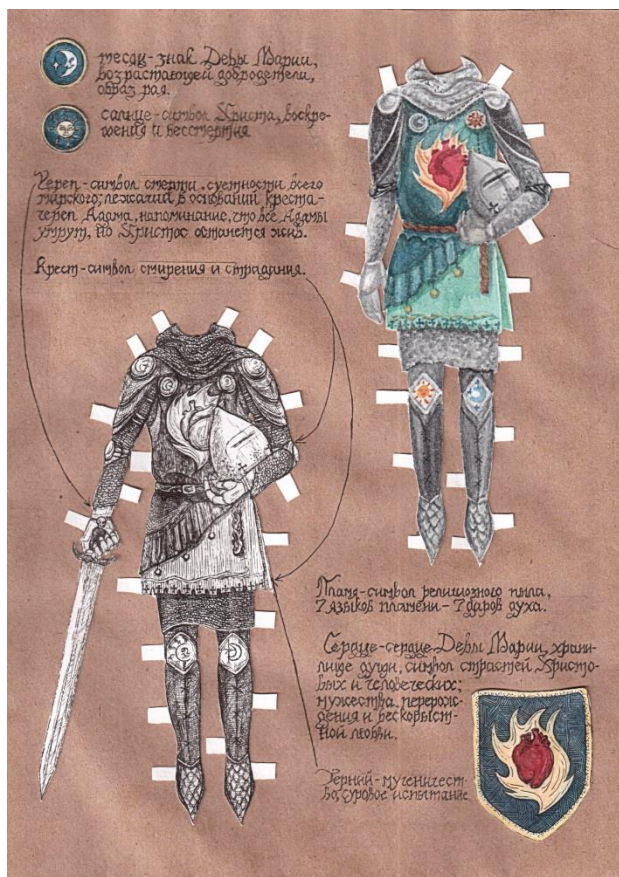


Рисунок 3 – Эскиз одежды рыцаря

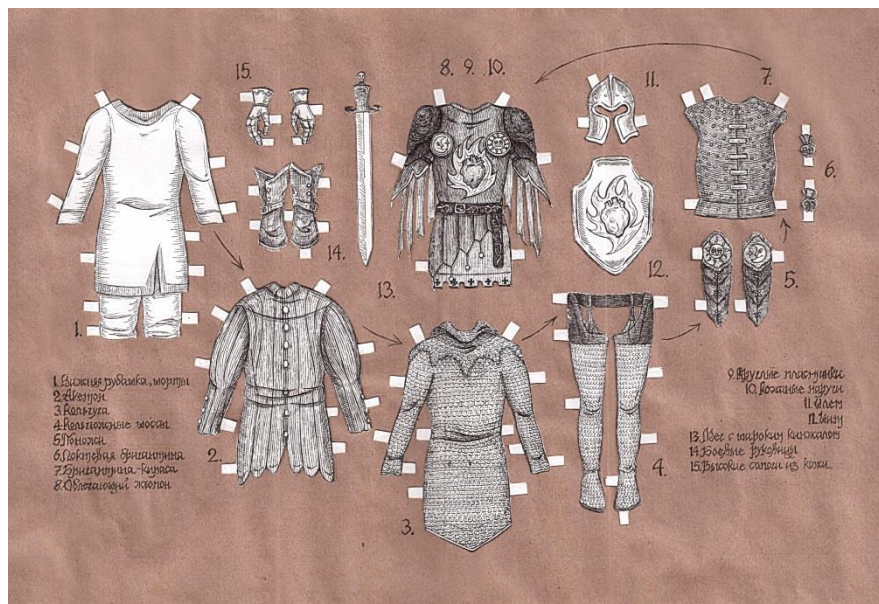


Рисунок 4 – Эскиз одежды рыцаря

Также были сделаны зарисовки костюма оруженосца, монахини и старика в соответствии с рисунком 5. Для старика был сделан дополнительный вариант в соответствии с рисунком 6.



Рисунок 5 – Эскиз костюмов оруженосца, монахини и старика



Рисунок 5 – Эскиз одежды старика

Для персонажа Чумной доктор также был продуман дизайн одежды в соответствии с рисунком 7.



Рисунок 7 – Эскиз одежды чумного доктора

Перед рисованием иллюстраций для изучения и освоения стиля Дюрера были сделаны копии фрагментов его работ в соответствии с рисунком 8.



Рисунок 8 – Копирование фрагментов работ Дюрера

Иллюстрации, уподобляясь гравюрной стилистике, выполнены с обводкой и штриховкой линерами и черными гелевыми ручками, с последующей ретушью в AdobePhotoshop. Все они черно-белые, что вписывается в общую концепцию, и к тому же, делает набор более бюджетным и доступным для потенциальных игроков.

В результате, для игрового набора было разработано 5 колод, каждая из которых относится к отдельному персонажу, за которого будет выступать игрок. Таким образом, колода включает в себя карточку персонажа, карточки характеристик, характера и счетчиков, карточки общих и особых ходов, карточки предметов.

Карточки персонажей представляют собой фигуру героя, обрамленную орнаментом, схожим с орнаментами средневековья, которыми украшались миниатюры иллюминированных рукописей. В орнамент органично вписываются растительные мотивы и черепа, и передают атмосферу того времени и игры.

Под каждым персонажем выполнена поясняющая надпись – название персонажа. Для надписи использован шрифт - OldEnglishText MT - 10 кегля, для поясняющих надписей дополнительный шрифт –AGFatum.

Для верстки карточного поля была выбрана симметричная композиция характерная для инкунабул — книг, относящихся к начальной поре книгопечатания (до 1501 г.), внешне похожие на рукописные, но в отличие от иллюминированных рукописей средневековья уже не украшались золотом и серебром, а изредка использовалось червленье.

Обратная сторона для карточек персонажей выполнена на черном фоне в саму иллюстрацию внесены небольшие изменения и цвет. Надпись для каждого персонажа уже звучит как «Зараженный», т.к. по сюжету игры, каждый персонаж тоже может стать зомби в ходе игры, в соответствии с рисунками 9 и 10.



Рисунок 9 – Карточки персонажей



Рисунок 10 – Карточки персонажей

Карточки характеристик, характера и счетчиков представляли собой композицию из центральной иллюстрации, по углам обрамленную фрагментами из уже использовавшегося узора и с идентичными шрифтами, в соответствии с рисунком 11.

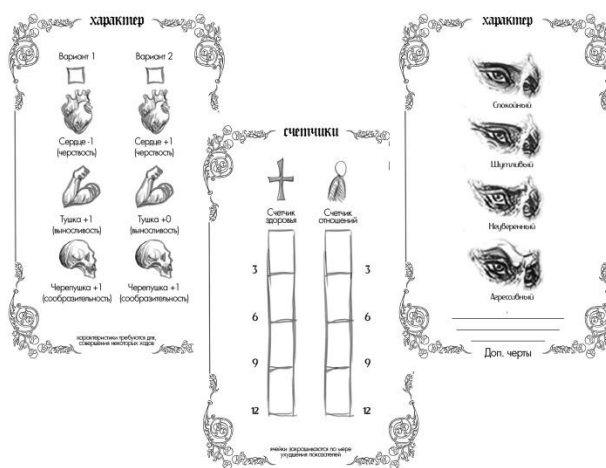


Рисунок 11 – Карточки характеристик

Перечисленные карточки во всех колодах практически одинаковые. В качестве рубашек на них используется черно-белый паттерн из скелетов, в соответствии с рисунком 12.



Рисунок 12 – Рубашка для карточек характеристик

Композиция карточек общих и особых ходов идентична карточкам характеристик, в соответствии с рисунком 13.

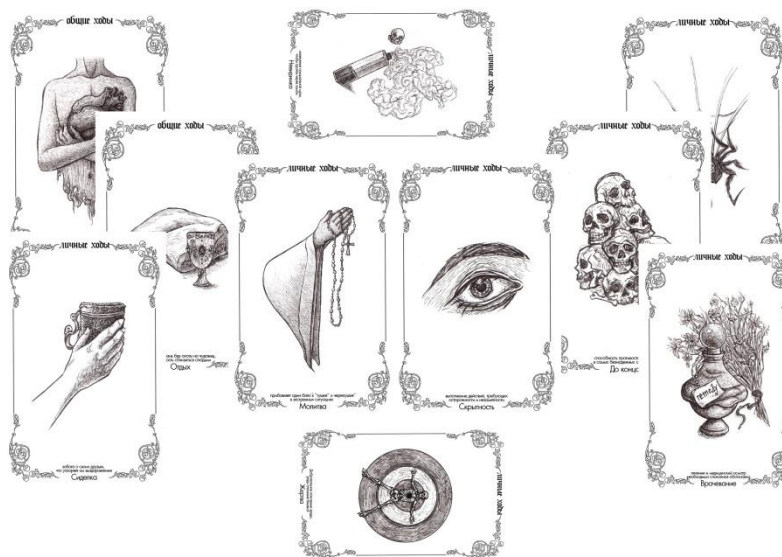


Рисунок 13 – Карточки общих и индивидуальных ходов

В качестве рубашки у них выступает такой же паттерн из скелетов как и в предыдущих, но с несколькими красными силуэтами на фоне остальных фигур, в соответствии с рисунком 14.



Рисунок 14 – Рубашка карточек ходов

Для карточек предметов использовалась такая же композиция как и в предыдущих, в соответствии с рисунком 15.

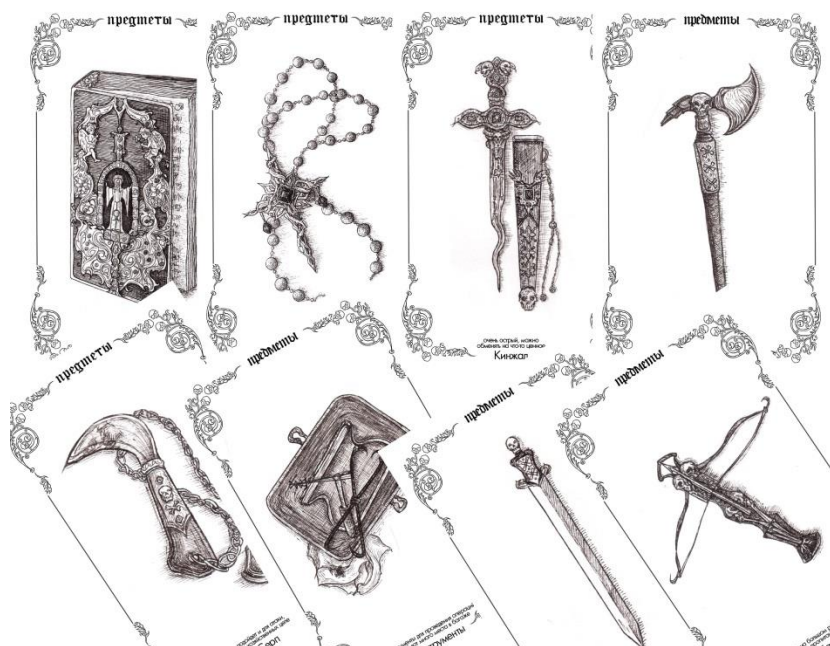


Рисунок 15 – Карточки предметов

Рубашка карточек представляет собой паттерн с внесением золотисто-желтых силуэтов скелетов, в соответствии с рисунком 16.



Рисунок 16 – Рубашка карточек предметов

3 ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Иллюстрации персонажей, основных и индивидуальных ходов и предметов для настольной ролевой игры «DanceMacabre» были вручную выполнены при помощи специальных линеров и гелевых ручек.

Линер – вид капиллярной ручки с чернилами на водной основе. Линер для рисования дает тонкие, насыщенные линии.

Линеры широко применяются не только для рисунков, но и для дизайнерских работ, архитектурских чертежей и оформительских работ.

Также одним из достоинств является то, что линеры быстро сохнут и почти не оставляют следов. Ими можно без проблем рисовать не только на бумаге, но и на картоне, кроме глянцевых и жирных поверхностей, на которые линеры ложатся проблемно либо не наносятся совсем.

Черные гелевые ручки также удобны для рисования мелких деталей, и обладают достаточно насыщенным цветом, но в отличие от линеров, если под ними находятся карандашные линии, то требуется определенный промежуток времени, чтобы стереть ластиком нужный участок, иначе гелевая паста размажется по листу или сдерется.

Тот же эффект на гелевые ручки может оказать и вода.

После создания иллюстраций при помощи подручных материалов, было проведено сканирование.

Под сканированием подразумевается процесс, который позволяет получать копии текста или фотографии при помощи специального устройства сканера в цифровом формате для того, чтобы вводить их в персональный компьютер. Благодаря стремительному совершенствованию техники сканирования в последние годы ее стали использовать и для объемных предметов.

На первом этапе сканируемый документ кладется на специальное стекло планшета той стороной, которую нужно отсканировать. Под стеклом, в

свою очередь, расположена специальная подвижная лампа. Ее движение регулируется со стороны так называемого шагового двигателя.

Свет, который отражается от поверхности объекта посредством целой системы зеркал, попадает на матрицу CCD, обладающую повышенной чувствительностью.

Затем он передается на АЦП и только после этого достигает компьютера, где отсканированный документ преобразуется в цифровой формат.

За каждый определенный шаг двигателя сканируется какая-то определенная полоска объекта. В конце все полоски объединяются в одно общее изображение при помощи специального программного обеспечения.

Полученные отсканированные изображения впоследствии обрабатывались в графическом редакторе AdobePhotoshop.

Это многофункциональный графический редактор, в основном работающий с растровыми изображениями, однако обладающий и некоторыми векторными инструментами.

Photoshop тесно связан с другими программами для обработки медиа-файлов, анимации и прочего творчества.

Совместно с такими программами, как AdobeImageReady, AdobeIllustrator, AdobePremiere, AdobeAfterEffects и AdobeEncore DVD, он может использоваться для создания профессиональных DVD, также AdobePhotoshopобеспечивает средства нелинейного монтажа и создания таких спецэффектов, как фоны, текстуры и так далее для телевидения, кинематографа и Интернета.

В настоящее время Photoshop также иногда и используется при создании некоторых компьютерных игр.

Основной формат Photoshop — PSD — может быть экспортирован и импортирован всеми перечисленными выше программными продуктами. Photoshop CS поддерживает создание меню для DVD.

В данной программе отсканированные изображения подвергались коррекции яркости и контрастности.

Программа использовалась также для дорисовки некоторых элементов, что проводилось обычной мягкой круглой кистью.

Для иллюстраций рубашек карточек персонажей, так называемых зараженных версий, использовалась кисть Kyle's Spatter Brushes - Nebula Magictinystars.

Она использовалась для имитации кровавых пятен, наносящихся глубоким темно-красным оттенком (С:43М:100 Y:51 К:52).

Изображения обрабатывались и сохранялись в цветовом режиме Стык.

Макеты карточек и упаковки также производились в программе Adobe Photoshop в этом же цветовом режиме.

Иллюстрации, текстовая часть и орнамент размещались на разных слоях для удобства корректировки, изменения внешнего вида макета.

Не считая карточек персонажей, карточки характеристик ходов и предметов обладают идентичной друг другу версткой для наилучшего гармоничного сочетания между собой.

Карточки персонажей по верстке также схожи между собой. Отличия между ними и остальными карточками было проведено для того, чтобы у игрока была возможность быстро и без затруднений найти среди всех карт персонажа, что в начале игры должно помочь лучше сориентироваться в своем выборе.

Рубашки карточки персонажей также отличаются от остальных по тем же причинам и для демонстрации зараженной версии персонажа. Это может упростить ход игры, в случае, если герой игрока станет зомби, и поможет лучше визуализировать события.

Зомби-версии помимо графического нанесения ран и пятен крови у персонажей, отличаются и тем, что являются отзеркаленными версиями иллюстраций. Это также сделано для наилучшего распознавания.

После редактирования и верстки в программе Adobe Photoshop, итоговые макеты были отданы в печать.

Для разработки игровых пластиковых карточек была использована цифровая печать. Она объединяет технологии, позволяющие воспроизводить изображение и текст из электронного файла, минуя формные процессы.

При ней нет необходимости выводить пластины и возможность производить перенос на запечатываемый материал переменных данных.

Цифровые печатные машины отличаются от принтеров форматом запечатываемого материала и скоростью печати: к промышленным печатным машинам относят устройства, способные выводить от 70 стр./мин.

На продукцию была нанесена защитная пленка при помощи специальных устройств – ламинаторов при высокой температуре и давлении горячих резиновых валов.

Пленка для ламинирования имеет односторонний клеевой слой, который активируется при нагреве, потом при контакте с бумагой застывает в течение нескольких секунд.

Ламинированная продукция имеет более презентабельный вид, а также служит намного дольше. Помимо этого, ламинированная поверхность была важна и для того, чтобы игроки могли делать на карточках заметки в неограниченном количестве.

Для упаковки использовалась цифровая печать, при небольших тиражах это выгодно и удобно.

Картон целлюлозный из первичных волокон с двухслойным мелованным покрытием лицевой и оборотной стороны. Он обладает шелковистой поверхностью и оптимальным уровнем белизны.

После перечисленных манипуляций с карточками, у последних срезаются края для придания полукруглой формы.

Производится это при помощи специальной лазерной резки.

В данном процессе человек практически не принимает участие. Мастер задает специальную программу, и лазер сам по заданному контуру вырезает нужную форму. Этот метод не только ускоряет процесс, но и повышает качество работы. Лазерная резка в широких масштабах используется при произ-

водстве открыток, календарей, бирок, пригласительных, визиток, элементов декора и сувенирной продукции.

В лазерных технологиях применяют твердотельные и газовые лазеры импульсного и непрерывного действия. В большинстве процессов лазерной резки используется термическое действие света, вызываемое его поглощением в обрабатываемом материале.

Для увеличения плотности потока излучения и локализации зоны обработки применяют оптические системы.

Особенностями лазерной технологии являются высокая плотность потока излучения в зоне обработки, дающая необходимый термический эффект за короткое время; локальность воздействия излучения, обусловленная возможностью его фокусировки в световые пучки предельно малого диаметра; малая зона термического влияния, обеспечиваемая кратковременным воздействием излучения; и бесконтактный ввод энергии в зону обработки и возможность ведения технологических процессов в любой прозрачной среде.

Лазерную резку материалов осуществляют как в импульсном, так и в непрерывном режиме. При резке в импульсном режиме непрерывный рез получается в результате наложения следующих друг за другом отверстий. Наиболее широкое применение получило фрезерование тонкоплёночных пассивных элементов интегральных схем, например с целью точной подгонки значений их сопротивления или ёмкости. Для этого применяют импульсные лазеры на алюмо-иттриевом гранате с модуляцией добротности, лазеры на углекислом газе.

Импульсный характер обработки обеспечивает минимальную глубину прогрева материала и исключает повреждение подложки, на которую нанесена плёнка. Лазерные установки различных типов позволяют вести обработку при следующих режимах: энергия излучения 0,1—1 мдж, длительность импульса 0,01—100 мксек, плотность потока излучения до 100 Мвт/см², частота повторения импульсов 100—5000 импульсов в 1 сек.

В сочетании с автоматически управляющими системами лазерные установки для подгонки резисторов обеспечивают производительность более 5 тыс. операций за 1 ч.

После лазерной резки, упаковки для карточных колод вырезались и собирались вручную, после чего полученные карточки в них размещались. На этом этапе карточный дополнительный набор настольной ролевой игры «DanceMacabre» является полностью завершенным и готовым для активного использования.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе бакалаврской работы, был глубоко проанализирован рынок настольных ролевых игр и определен состав дополнительных колод.

Также тщательно было изучено историческое развитие итальянской одежды различных сословий эпохи Ренессанса, обмундирований и доспехов рыцаря и одежды врачей, в частности, классического костюма чумного доктора.

На этой основе, а также опираясь на современные интерпретации, был разработан собственный уникальный дизайн костюмов для главных игровых персонажей, и их самих, к игровому набору.

В последствие, иллюстрации с героями были размещены на игровых карточках. Отдельно были разработаны иллюстрации предметов и специальных ходов, а также, орнамент.

Всего было разработано 50 карточек, разделенных на 5 колод по 10 штук для каждого персонажа, за которых будут играть участники «Dance Macabre».

Обложки игрового набора также выделяются на фоне большинства конкурентов своей графичностью и минималистичной цветовой палитрой, и соответствуют общему настроению игры.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- 1 Альбрехт, Дюрер. Дневники, письма, трактаты: пер. с нем.–СПб.: Издательство Искусство, 1957. – 258 с.
- 2 Арнаутова Ю.Е. Размышления медиевиста о новом образе средневековья. –М.: Издательство Новое прошлое, 2016. – 38 с.
- 3 Брагина Л.Н. История культуры стран Западной Европы в эпоху Возрождения. – М.: Издательство Высшая школа, 1999. – 446 с.
- 4 Веселовский Н.А. Взгляд на эпоху Возрождения в Италии. – М.: Издательство Университетские известия, 1870. – 296 с.
- 5 Виппер Б.Р. Борьба течений в итальянском искусстве 16 века. – М.: Издательство Академических наук СССР, 1956. – 371 с.
- 6 Гращенков В.Н. Рисунок мастеров итальянского Возрождения.– М.: Издательство Искусство, 1963. –427 с.
- 7 Гуревич А.Я. Категории средневековой культуры. – М.: Издательство Искусство, 1984. –284 с.
- 8 Иванов К.А. Средневековые замок, город, деревни и их обитатели.– М.: Издательство Ломоносовъ, 2015. – 236 с.
- 9 Иванов К.А. Средневековый замок и его обитатели. – СПб.: Издательство Петербургск, 1907. – 124 с.
- 10 Либман М.Я. Дюрер и его эпоха. – М.: Издательство Искусство, 1972. – 239 с.
- 11 Мерцалова М.Н. История костюма.– М.: Издательство Академия моды, 1993. – 542 с.
- 12 Носов К.С. Рыцарские турниры. – СПб.: Издательство Полигон, 2004.–504 с.
- 13 Отто, Бенеш. Искусство Северного Возрождения. Духовные и интеллектуальные движения: пер. с англ.– М.: Издательство Искусство, 2014. – 448 с.

14 Ревуненкова Н. Ренессансное свободомыслие и идеология реформации. – М.: Издательство Мысль, 1988.– 206 с.

15 Рутенбург В.И. Титаны Возрождения. – М.: Издательство Наука, 1963. – 153 с.

16 Франко, Кардини. Истоки средневекового рыцарства:пер. с англ.– М.: Издательство Прогресс, 1987. – 255 с.

17 En.calameo.com: офиц.сайт– 2012. [Электронный ресурс], URL:<https://en.calameo.com/read/005783125> – 03.05.12.(дата обращения: 11.04.19).

18 Histrf.ru: офиц.сайт–2012. [Электронный ресурс], URL:<https://w.histrf.ru/articles/article/show/illiustratsiia> – 12.04.14. (дата обращения 15.02.19).

19 Mir-kostuma.com: офиц.сайт –2014. [Электронный ресурс], URL:<http://mir-kostuma.com/renaissance> – 10.03.16. (дата обращения: 8.04.19).

20 Ridero.ru: офиц.сайт– 2013. [Электронный ресурс], URL:<https://ridero.ru/blog> – 5.04.14. (дата обращения: 5.03.19).

21 Triumph.ru: офиц.сайт – 2008. [Электронный ресурс], URL:<https://www.triumph.ru/illyustratsii-dlya-igr.html> – 27.01.09 (дата обращения: 19.05.19).

22 W.histrf.ru: офиц.сайт–2008. [Электронный ресурс], URL:<https://w.histrf.ru/articles/article/show/illiustratsiia> – 15.07.11 (дата обращения: 8.04.19).

ПРИЛОЖЕНИЕ А
Аналоги иллюстраций

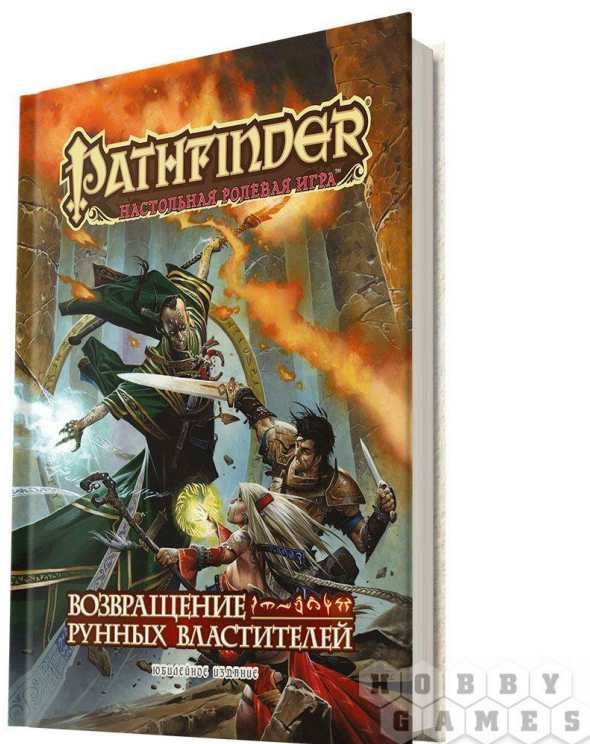


Рисунок А.1 – Обложка игры «Pathfinder»



Рисунок А.2 – Обложка игры «Конец мира»

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

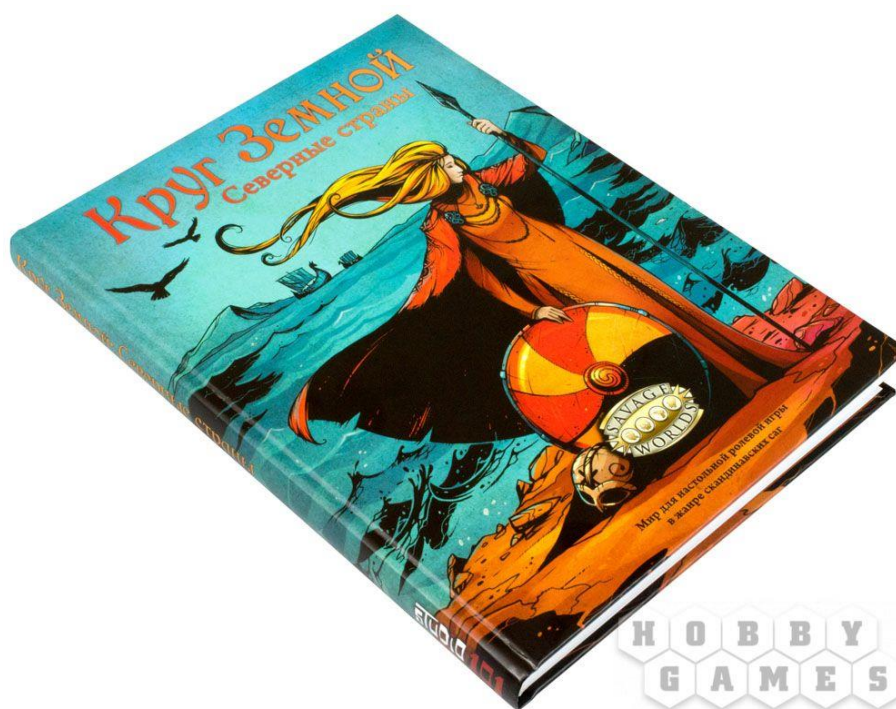


Рисунок А.3 – Обложка игры «Круг земной»

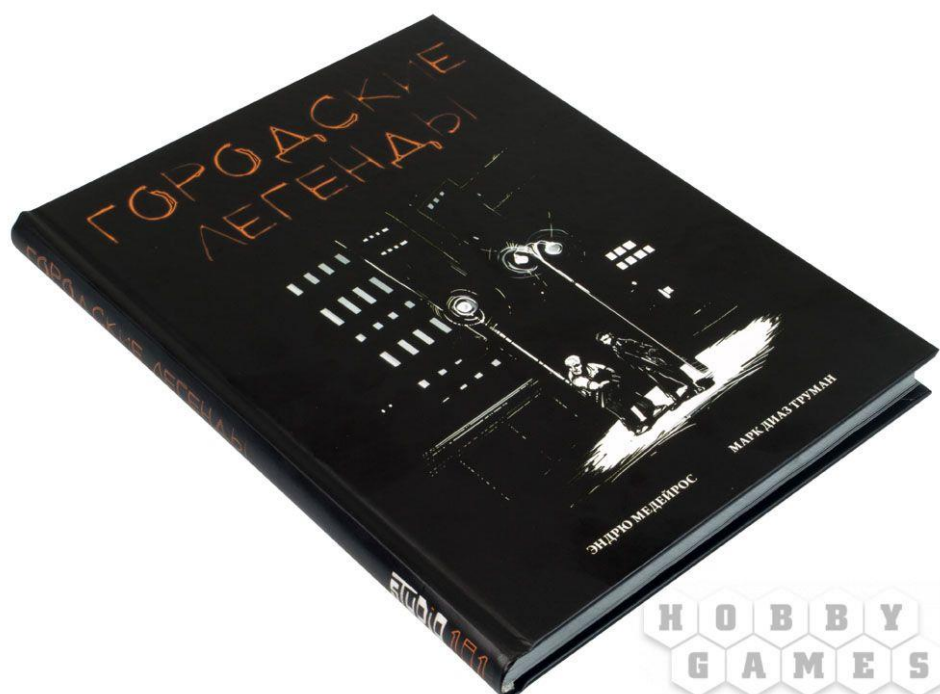


Рисунок А.4 – Обложка игры «Городские легенды»

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Рисунок А.5 –Обложка «Каталог удивительных изобретений»



Рисунок А.6 –Резцовая гравюра

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Рисунок А.7 –Офортная гравюра



Рисунок А.8 –Обрезная гравюра

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Рисунок А.9 – Литография

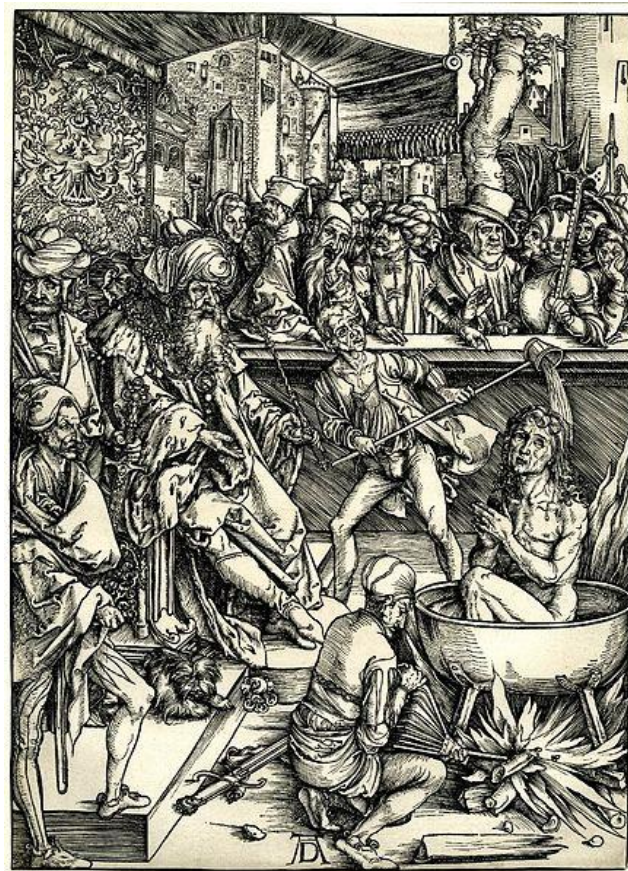


Рисунок А.10 – Гравюра из серии Апокалипсис

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Рисунок А.11 - Гравюра из серии Апокалипсис



Рисунок А.12 - Гравюра из серии Апокалипсис

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

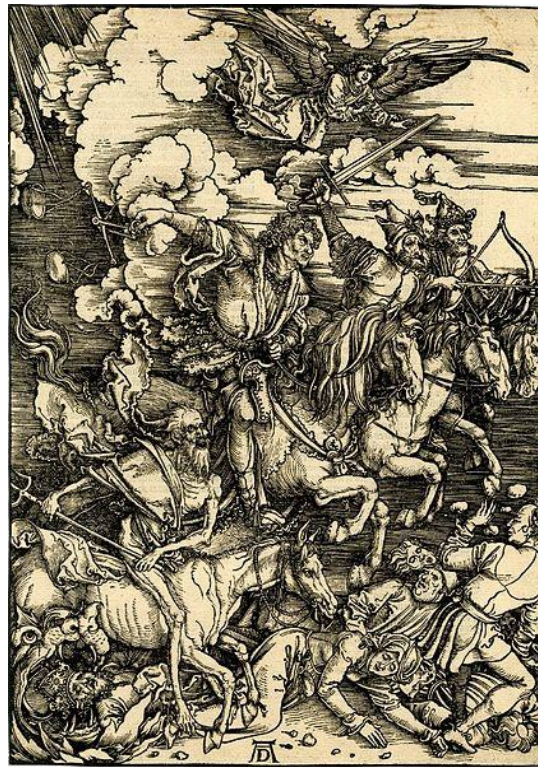


Рисунок А.13 - Гравюра из серии Апокалипсис



Рисунок А.14 - Гравюра из серии Апокалипсис

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Рисунок А.15 - Гравюра из серии Апокалипсис

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Аналоги костюмов



Рисунок Б.1—Рыцарь 14-ого века

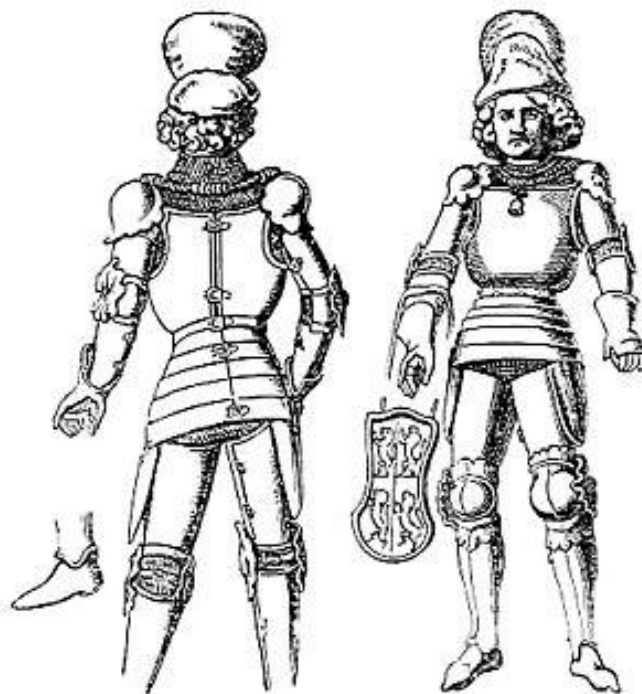


Рисунок Б.2—Белый доспех

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ Б



Лучники шотландской роты французской королевской гвардии во второй половине 15 века.

Рисунок Б.3–Пехотинцы 16-ого века



Рисунок Б.4 – Арбалетчик 16-ого века

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ Б



Рисунок Б.5 – Современная иллюстрация чумного доктора



Рисунок Б.6 – Исторический костюм чумного доктора

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ Б



Рисунок Б.7– Одежда врачей 15-16 века



Рисунок Б.8 – Итальянская одежда 16-ого века

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ Б



Рисунок Б.9 – Одежда монахинь