

Министерство образования и науки 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

_____ Е.Б. Коробий
«_____» _____ 2016 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: Разработка карточной настольной игры «Протэго»

Исполнитель студент группы 287	_____	К. Е. Широносова
Руководитель ассистент	_____	А.В. Рахманова
Консультанты: по исследовательскому разделу ассистент	_____	А.В. Рахманова
по концептуальному разделу ассистент	_____	А.В. Рахманова
по технологическому разделу ассистент	_____	А.В. Рахманова
Нормоконтроль доцент, кандидат архитектуры	_____	Н.А. Васильева

Благовещенск 2016

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

Факультет _____
Кафедра _____

УТВЕРЖДАЮ
И.о. зав.кафедрой

_____ И.О.Фамилия
подпись
« _____ » _____ 201__г.

ЗАДАНИЕ

К дипломной работе (проекту) студента

1. Тема выпускной квалификационной работы _____

(утверждено приказом от _____ № _____)

2. Срок сдачи студентом законченной работы (проекта): _____

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе _____

4. Содержание дипломной работы (проекта) (перечень подлежащих разработке вопросов): _____

5. Перечень материалов приложения: (наличие чертежей, таблиц, графиков, схем, программных продуктов, иллюстративного материала и т.п.)

6. Консультанты по выпускной квалификационной работе (с указанием относящихся к ним разделов) _____

7. Дата выдачи задания _____

Руководитель дипломной работы (проекта): _____
(фамилия, имя, отчество, должность, ученая степень, ученое звание)

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

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 64 с., 43 рисунка, 4 приложения, 11 источников

ЛОГОТИП, НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ, ГЕЙМДИЗАЙН, КОЛЛЕКТИВ, ДОСУГ, ГАРРИ ПОТТЕР, ВОЛШЕБСТВО, ПРОТЭГО, ИГРОВЫЕ КАРТЫ, ПОЛЕ, УПАКОВКА

Настольная игра, это игра, все игровые компоненты которой размещаются на столе и на руках игроков. Компонентами игры могут быть игровые карточки, фишки, жетоны, фигурки, игровое поле, дайсы. Зачастую они не требуют дополнительного инвентаря или физической активности.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	6
1 Исследовательская часть	7
1.1 Понятие, история возникновения настольных игр	7
1.1.1 История настольных игр и их первые названия	7
1.1.2 Классификация видов настольных игр	9
1.2 Анализ рынка настольных игр в России	11
1.3 Анализ исходной ситуации и постановка проблемы	13
1.3.1 Отечественный и зарубежный опыт проектирования аналогичных объектов разработки	14
1.3.2 Процесс разработки и создания настольной игры	15
1.3.3 Анализ материала для изготовления настольных игр	18
1.3.4 Анализ индустрии настольных игр, наиболее часто встречаемые ошибки	20
1.3.5 Техническое задание. Требование заказчика	22
2 Концептуальная часть	23
2.1 Разработка дизайн-концепции и художественного оформления настольной игры	24
2.1.1 Описание фирменного блока	25
2.1.2 Выразительные средства графики	25
2.1.3 Стилистика	28
2.1.4 Цветовое исполнение	30
2.1.5 Текстовое содержание	33
2.1.6 Графические элементы	34
2.2 Характеристика дизайнерского замысла. Обоснование выбранных объектов разработки	35
3 Технологическая часть	47
3.1 Типы и виды печати	47

3.2 Полиграфическая продукция	51
3.2.1 Коробки для настольных игр	51
3.2.2 Печать карт	52
3.2.3 Изготовление поля	53
3.3 Пластиковые компоненты	54
Заключение	56
Библиографический список	57
Приложение А История настольных игр и их первые названия	59
Приложение Б Классификация видов настольных игр	61
Приложение В Отечественный и зарубежный опыт проектирования аналогичных объектов разработки	62
Приложение Г Анализ материала для изготовления настольных игр	64

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире настольные игры являются наиболее популярным и полезным видом досуга. Они сплочают людей, дают большой простор для творчества, а создание новых и интересных игр дают возможность людям проявить себя как талантливых создателей игр, дизайнеров, иллюстраторов и оформителей.

Основой хорошей настольной игры является красивое и запоминающееся оформление, хороший сюжет, игровая динамика. При покупке же, люди в первую очередь обращают внимание на оформление игры, как она смотрится на полке, какие там картинки, а уже потом на описание. Хорошее иллюстрирование, оформление и красивая интересная и удобная верстка – уже половина успеха продаваемой игры, так как некрасивую игру, пусть и с хорошей динамикой, вряд ли удастся продать начинающим любителям настольных игр, а таких, в России большинство. Игра должна привлекать внимание, радовать глаз и вызывать желание в нее поиграть.

Учитывая вышесказанное были определены цель и задачи проекта.

Цель: Разработать оформление, упаковку и рекламную продукцию для настольной игры «Протэго»

Задачи:

1. Ознакомление с аналогами, изучение истории, классификации и рынка настольных игр, особенностями верстки.
2. Разработка дизайн-концепции и художественного оформления настольной игры.
3. Верстка отобранных материалов.

1 ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ЧАСТЬ

1.1 Понятие, история возникновения настольных игр

1.1.1 История настольных игр и их первые названия.

Для начала, нужно выяснить, что из себя представляют настольные игры. Настольная игра, это игра, все игровые компоненты которой размещаются на столе и на руках игроков. Компонентами игры могут быть игровые карточки, фишки, жетоны, фигурки, игровое поле, дайсы (см. рис. Приложения А.1). Зачастую они не требуют дополнительного инвентаря или физической активности.

Многие психологи и философы, в разные времена рассуждали о роли игр в жизни людей. Многие из них сделали вывод, что жизнь человека, это единый процесс актерского мастерства и игры.

Настольные игры возникли несколько тысячелетий тому назад. Ученые до сих пор спорят о том, какая же настольная игра была первой, проводят дискуссии, выдвигают гипотезы, но однозначного ответа и доказательств происхождения настольных игр не найдено. Ученым только удалось восстановить хронологию появления настольных игр.

Первая настольная игра появилась еще до нашей эры, в Древнем Египте, и называлась она сенет. Внешне она напоминала обыкновенные шашки. Позже, в Древнем Китае зародилась игра Го (см. рис. Приложения А.2). Это логическая интеллектуальная игра, в комплект которой входит два набора камней (361 штука, 180 белых и 181 черный), а так же, специальное деревянное игровое поле (стандартная разлиновка 19*19 линий), которое называется гобан. Так же, в комплект игры входят чаши с крышками, как правило деревянные. Чаши служат для хранения камней, а во время игры, в их крышки складывают захваченные камни противника. Цель игры - захватить как можно больше

территории на поле. Первыми ход делают черные. Игроки выставляют по одному камню, в свой ход, по очереди, на пересечения клеток, и смысл каждого хода зависит от предыдущего хода противника. Игра заканчивается, когда оба игрока пасуют, во время своего хода. После этого начинается подсчет очков территории. Эта игра, несмотря на свою древность, популярна и актуальна до сих пор. Она объединяет людей в клубы по игре Го, по ней устраивают всемирные чемпионаты, и проводят турниры.

Примерно в это же время, в Индии появилась игра, под названием «Чутаранга». Она является прототипом современных шахмат. А вот уже в 19 веке, опять же, в Китае, зародилась игра Маджонг.

Еще позже, благодаря Чарльзу Дэрроу, мир увидела игра «Монополия». Экономическая игра, ставшая легендарной, и заимела себе огромное количество поклонников по всему миру. Со временем, у нее появилось много вариаций, дополнений, а так же тематических выпусков и подарочных изданий, и она до сих пор остается одной из любимейших настольных игр у людей (см. рис. Приложение А.3).

Это экономическая игра, которая получила наибольшую известность в конце 20 века, в большинстве стран мира, включая Россию. Однажды, в 1934 году Чарльз Дэрроу отнес о одну компанию проект настольной игры «Монополия», те же, нашли более полусотни «ошибок в дизайне» и отказались принимать у него игру. Но Чарльз на этом не остановился, и умудрился продать более пяти тысяч самодельных копий игры, и на следующий год эта игра стала самой продаваемой в Америке. В России она появилась в 80 годах двадцатого века, и тоже очень быстро завоевала любовь советских граждан. Те, у кого не было возможности купить Монополию, делали ее самостоятельно, раскрашивая клетки игрового поля фломастерами и карандашами, и вырезая игровые деньги из бумаги.

Целью игры является, к концу партии остаться единственным, не обанкротившимся игроком, путем скупки, продажи и аренды недвижимости.

Все игроки ходят по очереди, выставляя фишки на игровое поле, состоящее из квадратов, расположенных по кругу. Они разделяются на события и активы. Когда игрок должен ходить он бросает кубик, что определяет количество шагов, которое он должен сделать.

Еще позже, благодаря Чарльзу Дэрроу, мир увидела игра «Монополия». Экономическая игра, ставшая легендарной, и заимела себе огромное количество поклонников по всему миру. Со временем, у нее появилось много вариаций, дополнений, а так же тематических выпусков и подарочных изданий, и она до сих пор остается одной из любимейших настольных игр у людей.

1.1.2 Классификация видов настольных игр.

Все настольные игры можно разделить на несколько типов. Первый тип настольных игр, безусловно представляют классические логические настольные игры, типа шахмат, шашек, го, домино или нарды. Они рассчитаны на разную аудиторию, и помогают не только провести свое время, но и развить логическое мышление, и некоторые стратегические навыки.

Вторым типом можно объявить карточные игры. По большей части, это игры с относительно простыми правилами, и партия, в которую будет занимать, в среднем 30 минут. К таким играм можно отнести знаменитый Манчкин, а так же Свинтус или Крагморту (см. рис. Приложения Б.4).

Следующий тип, это коллекционные карточные игры. О них нужно сказать отдельно. Это совершенно иной вид игр, в которых нельзя просто так прийти в магазин и купить игру. Для этого требуется сначала изучить эту игру, покупать карты, собирать себе особую игровую колоду. В одной такой игре могут быть тысячи различных коллекционных карт. Их объединяет единый дизайн, меняться может только картинка, и свойства этой карты. Карты для сбора колоды можно получить несколькими способами. Купить так называемый «стартер», готовую базовую колоду для новичка. Впоследствии колода усиливается, перебирается и совершенствуется с помощью карт вытянутых из

бустера. Бустеры — это маленькие наборы, которые включают в себя 10-15 (количество зависит от рода игры, например, в Magic: The Gathering бустер состоит из 15 карт одного выпуска) совершенно случайных карт (см. рис. Приложения Б.5).

В настоящее время известно более сотни коллекционных карточных игр: по известным книгам и фильмам, по ролевым играм, и компьютерным. В России они известны с середины девяностых годов. Первые ККИ не пользовались особым успехом, это были Магия, Покемоны, Звездные Войны, Вавилон-5, Властелин колец. Позже, появились в русском переводе «Вархаммер» и «Боевой клич», а в 2013 перевели игру «Покемон», и провели отборочный турнир на мировой чемпионат.

Следующий тип, это варгеймы. Это полномасштабные игры с огромнейшим игровым полем, игровыми миниатюрами, и даже своим ландшафтом. К таким играм относятся «Warhammer 40,000» (см. рис. Приложения Б.6), известная во всем мире игра, в которой вам нужно собрать собственную мощную армию, и сражаться не на жизнь, а на смерть, предварительно изучив все правила, кодекс игры, а так же боевые характеристики каждого элемента своей армии, и доступные вам укрепления. На большой площади для игры выставляется специальный игровой ландшафт, и игровые миниатюры (фигурки персонажей с сильной детализацией, существуют даже специальные краски для росписи этих миниатюр, чтобы они отвечали всем характеристикам игры, а чтобы собрать хорошую и красивую игровую армию может понадобиться не один десяток тысяч рублей).

Warhammer Ancient Battle - военно-тактическая настольная игра, которую создала компания Games Workshop. В этой игре игрок командует армиями металлических (как правило, оловянные) фигурок. Действие этой игры разворачивается в историческом прошлом нашего мира. Игра, своими правилами напоминает Warhammer Fantasy Battles, но полное отсутствие

монстров, существ, магии и каких-либо сильных героев делает игру более реалистичной, тактической и сбалансированной.

Уменьшены и различия между отдельными народами; впрочем, и здесь попадаются непропорционально сильные стороны, например, крестоносцы, боевые колесницы шумеров и некоторые племена германцев. В специальных книгах даются описания конкретных народов с обстановкой, особыми возможностями и миниатюрами; также существуют книги, дополняющие эти сведения.

Warhammer Ancient Battle считается игрой для профессионалов и не так распространена, как фэнтезийный и фантастический варианты. В продаже имеются только руководства на английском языке.

Еще одним типом настольных игр можно выделить пошаговые игры. Это игры, где игроку принадлежит один персонаж, за которого он играет, имеется игровое поле, по пунктам которого и перемещаются игроки, выполняя действия игры, разные задания и квесты, или сражаются друг с другом. Яркими представителями таких игр можно назвать DnD, Ужас Аркхема, и Талисман.

Далее, существуют, так называемые «файтинги» дуэльные игры, в которых в изобилии карточки с различными действиями, названиями ударов, заклинаниями и перемещениями. Так же существуют игры «Для вечеринок». Эти игры обычно очень просты, рассчитаны на большую компанию, и партия в них занимает совершенно не много времени.

1.2 Анализ рынка настольных игр в России

Рынок настольных игр в России очень узкий и специфический, потому что большинство людей, до недавних пор, не знали даже о существовании игр, которые сейчас занимают основную нишу рынка настольных игр и выпускаются десятитысячными тиражами каждый год. Но все-же, постепенно все большее количество людей узнает о различных современных настольных играх. К развитию этой индустрии прикладывают огромные усилия, чтобы как

можно большее количество людей всех возрастных категорий познакомилось с наилучшими продуктами этой отрасли: проводятся различные игротеки, фестивали и презентации, а также выставляются игровые палатки, где можно посмотреть, опробовать игры, а также приобрести понравившуюся, на различных крупных тематических мероприятиях, типа «Роскона» или «Старкона», а также проводится крупнейший в России фестиваль настольных игр «Игрокон».

На данный момент рынок настольных игр в России неустанно растет, и будет расти еще долго. Как итог, скоро будет достигнут максимальный процент осведомлённых о современных настольных играх покупателей.

Настольные игры, становятся популярнейшим видом досуга. Безусловно, огромнейшим плюсом настольных игр является живое общение людей. В современном мире, это как никогда актуально, ведь с развитием техники, интернета и повсеместным распространением гаджетов людям очень не хватает именно живого общения, члены семьи отдаляются друг от друга, компании друзей видятся все реже, а настольные игры – это замечательный повод всем собраться за одним большим столом, и весело и увлекательно провести время. Другими словами, настольные игры – это социальный вид досуга.

В играх, рассчитанных, например, на семейную аудиторию, есть свои неоспоримые достоинства, как развитие логики и стратегического мышления у взрослых, так и развитие памяти и мелкой моторики у детей. Ко всему прочему, настольные игры совершенно безопасны для здоровья, в отличие от чрезмерного увлечения компьютером или телевизором.

Так же, это весьма неприхотливое и универсальное развлечение для молодежи, в любой компании и почти в любом месте, потому что играть в настольные игры в любых удобных местах, где найдется подходящая ровная поверхность. Существуют игры на смекалку, интуицию или реакцию, стратегии, игры, рассчитанные на проявление и развитие творческих способностей, ловкость,

борьбу интеллектов, или заставляющие серьезно поразмышлять. Если не хочется напрягаться, то по вкусу найдутся лёгкие, но веселые игры.

1.3 Анализ исходной ситуации и постановка проблемы

В детстве, у многих были настольные игры. Как правило это были большие поля, с отметками и путями, по которым ходили фишки, и их ходы определялись броском кубика, потом появилась «Монополия», где строили заводы, гребли деньги и банкротили товарищей. Но и из этой игры дети выросли. Настольных игр было совсем немного, включая коллекционные карточные (ККИ), вроде известной во всем мире «Magic: The Gathering», или «Pokemon TCG», но и эти игры были не для каждого. Коллекционирование карт, а также, обновления колод раз в пару лет, отпугивали потенциальных игроков затратами, которые нужно было нести, для того чтобы собирать сильные колоды для игры. Многие коллекционные карты были очень дорогими, а поначалу в правилах «Magic: The Gathering», проигравший игрок должен был отдать свои карты победителю, за что игра прослыла азартной, и получила некоторое негативное отношение со стороны людей. Но это уже давно в прошлом. Казалось бы, настольные игры более неактуальны и изжили себя, в эпоху расцвета компьютерных игр, что были ярче, динамичнее и интереснее, но оказалось, что жанр настольных игр еще и не начинал жить толком.

За какой-то десяток лет, прошедший с нашего детства, индустрия настольных игр невероятно расширилась, игр стало больше, сами они стали качественнее и разнообразнее. Их направления, темы и жанры стали различаться и стало возможным подобрать игру на абсолютно любой возраст, компанию или сферу интересов. К сожалению, в России эта индустрия до сих пор не так хорошо развита, как за границей, где она имеет поистине серьезные и впечатляющие масштабы, но и у нас она стремительно развивается, с помощью компаний, издающих игры, дающих возможность молодым разработчикам выпустить свою игру в свет, а людям-окунуться в новую, качественную и красивую игру.

1.3.1 Отечественный и зарубежный опыт проектирования аналогичных объектов разработки.

Разработка настольных игр очень актуальна в современной жизни. Все больше людей играет в них, покупает, использует в качестве хорошего подарка. Со временем потребитель становится все более избирательным, и его запросы сильно повышаются. Если раньше в ходу были, в основном детские игры, рассчитанные на передвижения по карте, а также, такие культовые игры как «Монополия» или «Мафия» то сейчас, требования потребителей к настольным играм значительно изменились. Люди хотят более сложные, яркие и интересные игры, совершенно разной тематики, рассчитанные на разные возрастные категории.

Примерами русских настольных игр могут послужить «King's Bountу», игра, события которой развиваются в фэнтезийном мире. Суть игры заключается в том, чтобы захватывать и удерживать у себя обелиски и замки, а так же происходит борьба за шесть титулов, которые, от партии к партии меняются.

В России была создана чудесная и веселая игра, под названием «Свинтус»(см. рис. Приложения В.7).Игра, в которую можно играть совершенно любой компанией. В этой игре можно почувствовать себя настоящим свинтусом: запретить говорить за столом, проверить реакцию друзей, переводить действия и свойства чужих карт на других игроков или поменять цвет выложенной карты, и тем самым помешать выполнить действия другим игрокам. Игра яркая, простая и очень увлекательная, для любых возрастов, в нее можно играть где угодно, и партия не занимает много времени. Именно поэтому она полюбилась многим любителям настольных игр.

Еще, примерами русских настольных игр являются знаменитая «Мафия», «World of Tanks Rush», «Берсерк», «Данетки» и «Метро 2033».

За границей, настольные игры более, более распространенный вид досуга, нежели в России. Там это является традиционным способом времяпровождения. Примерами наиболее популярных игр является всемирно известный «Манчкин» игра Стива Джексона и иллюстратора Джона Ковалика. «Подставляй друзей! Гребни сокровища! Мочи Монстров!» - так звучит слоган этой игры, который в полной мере отражает всю ее суть. Игра расходится по миру миллионными тиражами, только для игры «Классический Манчкин» было выпущено 7 дополнений. Ко всему прочему, были созданы тематические вариации этой игры, такие как: Манчкин Ктулху, Пиратский Манчкин, Манчкин - апокалипсис, Легендарный Манчкин, и многие другие, со своими иллюстрациями, балансом и направлением, но той же сутью.

Так же одним их ярчайших представителей зарубежных настольных игр, можно выделить «Ужас Аркхема» (см. рис. Приложения В.8), который тоже собрал множество поклонников по всему миру. Игра создана по мотивам произведений Говарда Филлипса Лавкрафта, и несет в себе поистине лавкрафтовский Ужас. Целью игры является предотвращение нашествия Древних, на город Аркхем. Для этого нужно закрыть все порталы, и попутно уничтожать вышедших оттуда монстров. Это командная игра. До 8 человек могут создать отряд сыщиков, и попытаться предотвратить тот ужас, что угрожает Аркхему. Для победы в игре необходимо собирать снаряжение, улики, запечатывать порталы и побеждать монстров. Эта игра, как раз тот случай, когда игроки играют не друг против друга, а все вместе объединяются против игры. Игра считается проигранной, если заполняется трек ужаса, и пробуждается главный Древний, которого случайным образом выбирают в самом начале игры. Шикарнейшая в своей графике игра, с красивыми иллюстрациями, хорошей динамикой и очень удобной и эргономичной форме, мало кого может оставить равнодушным.

1.3.2 Процесс разработки и создания настольной игры.

У истоков создания любой игры лежит идея. Как правило, у разработчиков (дизайнеры, управляющие, менеджеры, тестировщики, художники), всегда есть

по несколько идей для игр. Все идеи обсуждаются, и в процессе, выделяется самая интересная, уникальная и революционная. Далее, если вынесено решение, все-таки сделать игру, наступает стадия разработки. Происходит обработка концепции, создание брифов, по которым будет ориентироваться дизайнер, а также, написание дизайнером дизайн-документа, в котором будет полное и детальное описание игры, по которому он будет работать.

Далее, происходит создание технического дизайна, создается документ, в котором описывают весь процесс, и описывают технологию, движок, а также определяют и упоминают проблемы, трудности, которые могут возникнуть в процессе создания (включая трудноосуществимые аспекты геймдизайна) и как с ними справиться.

После утверждения всех идей, документов, концепции и первичных разработок начинается, непосредственно, само создание игры. Дизайнеры и художники, шаг за шагом создают то, что потом будет собрано в полноценную игру. Фоны, иллюстрации, персонажи, объекты, кадры, эффекты, логотип, шрифтовые написания, а также верстка. Постепенно, они двигаются по выбранной графике, от эскизов, к полноценным изображениям.

Далее, специалисты по маркетингу подготавливают дорогу для игры, которая должна выйти на рынок. Они определяют лучшее название для игры, изображения, и элементы оформления, которые будут использоваться для ее продвижения и рекламы. Команда дизайнеров и художников предоставляет им все нужные материалы, для осуществления этой работы.

После этого, соединяют все аспекты работы, и получают бета-версию игры, которую впоследствии отдают тестировщикам, для того, чтобы выявить все ошибки, а также, указать все необходимое для исправления, чтобы игра получилась наиболее интересной, эргономичной и красивой.

После правок, дизайнеры и верстальщики доделывают игру до ее полного завершения, и после очередных проверок и одобрения тестировщиков ее издают и выпускают на рынок.

Рассмотрим процесс иллюстрирования игры подробнее. Для иллюстрирования игры необходимо создания концепт-арта. По сути, концепт-арт — это вся черновая работа, которую делают иллюстраторы, дизайнеры и художники, для создания хорошего визуального образа будущей игры. Как правило, концепт-арт разительно отличается от конечного варианта, и включает в себя не только удачные варианты, из которых впоследствии рождается готовый арт, но и все черновые разработки, эскизы и рисунки, не увидевшие свет.

После выбора удачного варианта, среди сотен разработок, художники приступают к его исправлению, детализации и выбору цвета.

После того, как все этапы с правками пройдены, получается конечный вариант иллюстрации.

Если же, по несчастливому стечению обстоятельств, у вас нет своего издательства и команды разработчиков, то можно пойти другим путем.

Разрабатывая игру самостоятельно, важно помнить, что чем более законченную игру вы принесете будущему издателю, тем больше у нее шансов увидеть свет.

Можно создать абсолютно любую концепцию игры, отталкиваясь от различных тем, или делая игру по мотивам любимой книги. Можно сначала придумать динамику и механику, а потом уже определить, о чем она будет, и как она будет выглядеть. Есть еще вариант усовершенствовать уже существующую игру, и постепенно сделать что-то совершенно не похожее на первоисточник. На этом этапе, главное, это записывать все идеи, которые родятся в процессе, даже если они на первый взгляд неудачные, они вполне могут пригодиться вам в процессе тестирования или послужить идеей для другой вашей игры.

Для изготовления первичного макета игры вам нужны хотя бы базовые навыки работы в любом графическом редакторе. Печатать, на ранних стадиях разработки, лучше всего на обычном цифровом принтере, это незатратно, и при этом можно будет выявить все ошибки на стадии разработки. Фишки и жетоны, для тестинга игры можно заимствовать из других игр, пока своя не будет приведена в наиболее готовый вид.

Художественную составляющую лучше всего добавлять в процессе тестирования, так будет и приятнее играть, и процесс будет нагляднее и удобнее, так же можно будет выявить ошибки в дизайне, для более комфортного восприятия игры. В это же время следует разрабатывать правила и их формулировки. Нужно учитывать ключевые моменты игры, различные ситуации, чтобы сделать правила наиболее четкими, понятными и всеохватывающими. В макете, который вы понесете издателю можно использовать изображения из интернета, но если игра будет в свободном доступе, то следует подумать об авторских правах художников. Их нарушать не следует. Самый лучший вариант – это рисовать самим, нанимать художников, или использовать рисунки классиков, ставшие общественным достоянием.

1.3.3 Анализ материала для изготовления настольных игр.

Для производства настольных игр используются совершенно разные материалы. В первую очередь, это зависит от типа игры. Например, если изготавливается игра, механика которой завязана на поле и картах, то для ее изготовления будут использоваться мелованный и переплетный картон, плотная бумага, плотностью не менее 300 г/м², на которую впоследствии наносят защитное покрытие (матовая или глянцевая ламинация, лакирование), для того, чтобы защитить элементы игры от внешнего воздействия, а так же продлить им срок службы. Печать проводится шелкотрафаретным, офсетным способом, или способом УФ-печати. Для декорирования игр используют тиснение фольгой, или рельефное тиснение. Как правило, декорируют тиснением или тиснением фольгой коробки для игр. Рассмотрим их отдельно.

Качественная и хорошая коробка для настольной игры должна быть не слишком большой, для удобства транспортировки, но и не слишком маленькой, чтобы была видна на магазинной полке. Правда, есть и исключения. Очень маленькие коробки из тонкого мягкого картона имеют небольшие, так называемые «дорожные игры» (см. рис. Г.9), в которых, в качестве игровых элементов, например, только карточки, и простейшие правила, напечатанные прямо на коробочке. В данном случае, чем компактнее, проще, и дешевле в производстве упаковка, тем лучше. Но это не относится к пошаговым играм, файтингам, большим стратегиям или варгеймам. У таких игр много игровых элементов, и, практически всегда, большое поле. Такие игры лучше играть там, где много места, и есть большие площади для раскладки игровых элементов. Размеры игрового поля могут быть самые разные, и в длину они могут быть, вплоть до 150 см. В отдельных случаях - больше. Поэтому, для таких игр нужна подходящая по размерам коробка, выполненная из достаточно прочного материала, с максимально качественной печатью, и рассчитанная на долгий срок службы. Чаще всего, в качестве материала для такой упаковки служит переплетный картон, плотностью не менее 2,5 мм, с нанесенным на него изображением методом кашировки. Такие коробки долговечны, прочны и красивы, а так же очень удобны при перевозке, и непосредственно в процессе использования игры. Размер коробки для игры рассчитывается исходя из размеров игрового поля, и количества игровых элементов.

Материалом для игрового поля служит переплетный картон, плотностью не менее 2,5мм, такой же как для изготовления коробки, или толще. Рисунок на него, так же, наносится методом кашировки. Впоследствии, если поле большого размера, и требует складывания, его прорезают в нужных местах, и оно складывается особым образом, в своеобразную «книжку» по размерам коробки.

Такие игровые элементы, как жетоны и фишки изготавливаются из переплетного картона, пластика или дерева. Для их изготовления, если мы

рассматриваем картон, используется тот же способ, что и для поля с коробкой. Сначала на материал наносится напечатанное на специальной, достаточно плотной, и фактурной, если это нужно, бумаге, припрессовывается или приклеивается к картону, и уже потом происходит вырубка самих игровых элементов. Если мы берем дерево, то элементы из него вырезаются с помощью лазера, а изображение наносится с помощью шелкографии. Этот способ не подходит для больших тиражей игр, и более затратный в изготовлении, нежели пластик или картон. В случае с игровыми элементами из пластика, изготовление их происходит похожим, на изготовление из дерева, образом. Для начала подготавливается макет для вырезки нужной формы, и с помощью лазерной резки уже появляются фишки нужной нам формы. После этого, с помощью печати на самоклеящихся материалах, на эти пластиковые заготовки наносится изображение.

1.3.4 Анализ индустрии настольных игр, наиболее часто встречаемые ошибки.

Как и в любой индустрии, среди настольных игр часто встречается ряд ошибок, которых, по мере развития игр стараются избегать. Рассмотрим наиболее распространенные ошибки, которых мы постарались избежать, при создании настольной игры «Протэго».

Первой, и самой грубой ошибкой является слишком монотонный, скучный и простой процесс игры, когда игрокам приходится просиживать, скучать и ждать, пока другой игрок сделает свой ход. Получается невовлеченность всех игроков в игру, что делает ее менее привлекательной, даже если у нее изначально неплохой сюжет и красивое оформление.

Второй ошибкой является перезапуск и перевыпуск классических и известных игр, но с другим дизайном. Примером может послужить «Монополия» или «Мафия», ее переиздавали бесчисленное количество раз, с какими-то нововведениями, и правилами, что не показывает издателей и разработчиков с

лучшей стороны. К тому же, такое однообразие на полках сильно раздражает покупателей. Создание клонов игр, это последнее, чем может заниматься качественный и хороший издатель игр.

Следующая ошибка, это попытка создать свою коллекционную игру.

Коллекционные карточные игры, это очень тяжеловесная и сложная в создании вещь, к тому же ее трудно раскрутить и выпустить на полки магазинов так, чтобы ее заметили и тратили на нее деньги. ККИ это очень специфическое направление, поэтому в него лучше не соваться, вряд ли издатели захотят купить такую идею. В 99,9% случаев, попытка создать такую игру проваливается.

Еще отдельной ошибкой можно выделить, слишком большой процент случайностей в игре, когда завершение действий и исходы хода зависят не от действий игроков, а от бросков кубика или монетки. В такие игры неинтересно играть, потому что игрокам не остается ничего делать, кроме как следить за кубиками или монеткой.

Следующая ошибка заключается в желании разработчиков сделать игру «для всех». Поступая таким образом, они делают игру одинаково неинтересной, как для разных возрастных категорий, так и для людей с разными увлечениями. Создание подобной игры — это очень трудоемкий процесс, и вероятность, что она действительно получится и будет актуальна, и востребована на рынке настолько мала, что является исключением, подтверждающим правило. При этом, несмотря на то, что «игры для всех» это неудачная затея, то и слишком специфичные игры с очень узконаправленной тематикой тоже не самый лучший вариант. На такие игры трудно будет подобрать свою нишу покупателей, и игра, выходящая очень маленькими тиражами будет неоправданно дорога в производстве.

Ну и последней, одной из самых распространенных ошибок, является наполнение игры огромным количеством ненужных и мешающих игровых

элементов. Различные виды фишек, карточек, и прочего, может запутать игроков, и забрать у них все удовольствие, получаемое от игры.

1.3.5 Техническое задание. Требование заказчика.

Заказчиком дизайна настольной игры, является частное лицо. Дизайнеру была предоставлена готовая игра, со своей динамикой, текстами и сводом правил и набором компонентов. Требовалось создать оригинальный яркий, красивый узнаваемый, и самое главное эргономичный дизайн игры, удобный и легкий для восприятия потребителя. Игра должна включать в себя все предоставленные компоненты, оформленные в едином стиле, и, также иметь вид красивого подарочного издания, но приспособленный к выпуску большого тиража, а также, с оптимально низкой конечной стоимостью при производстве. В остальном (выбор стиля графики, цветового и шрифтового решения, системы верстки), заказчик оставил дизайнеру полную свободу действий.

Игра рассчитана на 6 человек, возрастной категории от 12 лет.

2 КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Разработка дизайн-концепции и художественного оформления настольной игры

Графика мультфильмов «Тайна Кэллс» и «Песнь моря» послужила прототипом для разработки графики настольной игры «Протэго» (см. рис. 1), а романы серии «Гарри Поттер» Джоан К. Ролинг, были взяты за основу разработки самой концепции, сюжета и динамики игры (см. рис. 2).



Рисунок 1 - Кадр из мультфильма «Песнь моря»

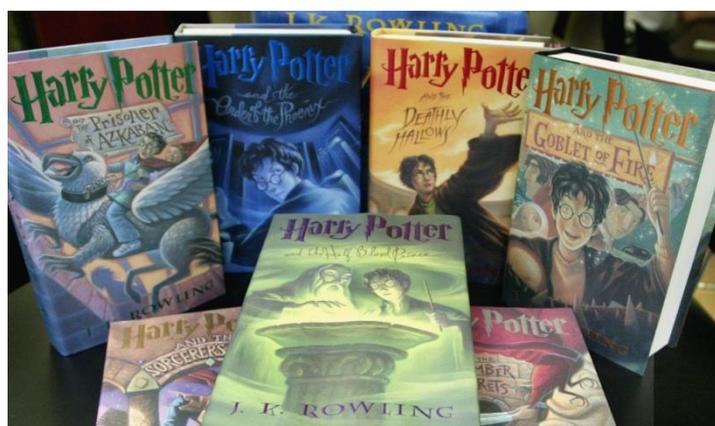


Рисунок 2 - Романы серии «Гарри Поттер»

Для того, чтобы создать атмосферу, ощущение волшебного мира и полного в него погружения, нужно качественно продумать цветовую гамму, графические элементы, а также, все, что будет входить в игру. Внешний вид упаковки, игрового поля, карт, жетонов и всего остального, ведь именно фирменная графика создает тот неповторимый стиль продукции, а также помогает сформировать бренд, и поддерживает его восприятие на рынке. Выбранный стиль графики максимально подходит для разработки оформления игры, действие которой происходит в магическом мире, сочетая в себе уникальную ручную (акварель) и компьютерную графику, красивые текстуры, которые складываются в тщательно проработанные и качественные иллюстрации.

Все компоненты должны быть максимально эргономичными, легкими и приятными для восприятия. Должны быть продуманы все, даже самые мельчайшие детали, ведь неприметные недочеты, вроде недостаточно большого шрифта, некрасивого оттенка или слишком большой/маленькой коробки, отсутствия дайсов для игры, и упаковки под карты, резко оттолкнут потребителя от дальнейшего пользования или даже покупки издаваемой продукции, в пользу более удобной или понятной игры. Для игрового поля был взят достаточно большой размер, чтобы вокруг него комфортно разместились шесть игроков, а так же, чтобы на него можно было выкладывать карточки, не мешая процессу игры.

2.1.1 Описание фирменного блока.

Фирменный блок разрабатываемой игры представляет собой графическое шрифтовое написание названия игры, созданное на основе шрифта *Parigus*. Лаконично, без лишних деталей (элементов) выполненная надпись представляет собой одно из ключевых защитных заклинаний во вселенной «Гарри Поттера». Шрифт без засечек вызывает ассоциации с палочкой волшебной палочки. Кажущуюся простоту выгодно уравнивает асимметричность начертания. Белый цвет логотипа на темно-зеленом фоне

подчеркивает покровительственное значение, чистоту и создает ощущение легкого свечения. Буква О в конце заменена оригинальным авторским символом. В шрифте используются мотивы пергамента, дающие отсылку к древним магическим свиткам (см. рис. 3).



Рисунок 3 - Разработанный логотип для игры

Название игры – Протэго, было образовано от латинского Protego, что переводится как защищать, скрывать. В источнике (серия романов о Гарри Поттере) это является основным заклинанием защитной магии, которое способно отбить нападение противника, отразить его заклинание, или же создать невидимый щит, который разделит защищающегося и нападающего.

2.1.2 Выразительные средства графики.

Понятие «графика» можно разделить на два больших блока, по способу создания изображений. Это уникальная графика и, так называемая, «тиражная». В зависимости от своего назначения, можно выделить несколько видов графики: Прикладная графика, (плакат и пр.), компьютерная графика, промышленная графика и некоторые другие виды графики, станковая графика (станковый рисунок, эстамп), книжная графика (иллюстрации, виньетки, заставки, буквицы, обложка, суперобложка и т.п.), журнальная и газетная графика,

Книжная графика — один из видов графического искусства. Сюда можно отнести иллюстрации, суперобложки, заставки и буквицы. С рукописными книгами очень тесно связана история рисунка, а вот история и развитие гравюры и литографии идет бок о бок с появлением печатной книги.

Компьютерная графика представляет собой использование компьютера, как инструмент для создания графических и живописных изображений, а так же для обработки информации, полученной из реального мира.

Все оформление и иллюстрации за исключением персонажей, выполнены в акварельной технике, на фактурной акварельной бумаге. Первичный фон для каждого изображения выполнен по мокрой бумаге, что создаёт необходимую глубину, и передает нужные фактуры (облака, камень, трава, деревья) (см. рис. 4, 5). Данный материал максимально подходит для создания сказочных и волшебных иллюстраций, так, как только с его помощью можно получить подходящие по стилю текстуры, цветовые пятна и эффекты.

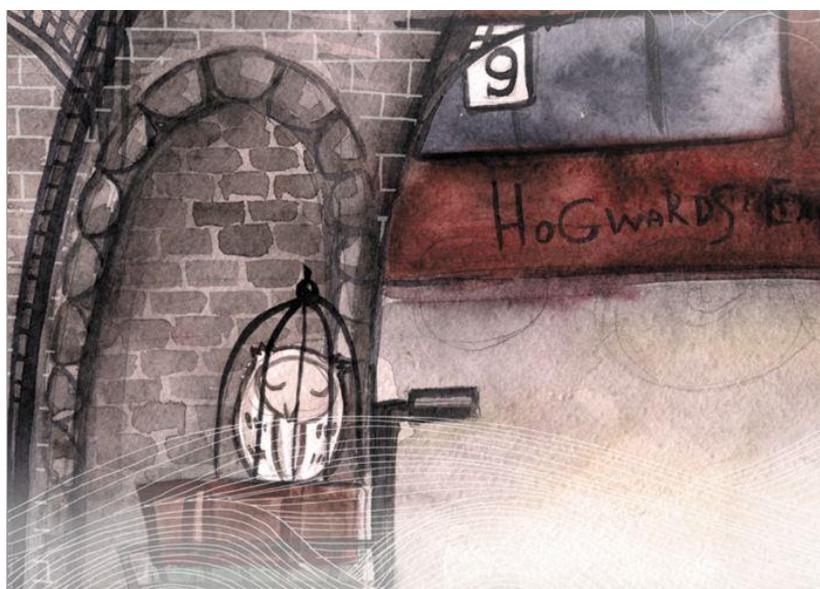


Рисунок 4 -Пример использования техники акварели для разработки иллюстраций



Рисунок 5 - Пример использования техники акварели для разработки иллюстраций

Все персонажи, которые появляются в данной игре выполнены с помощью компьютерной графики.

Они представляют собой контурные изображения с однородными цветовыми заливками, но с использованием градиента на волосах, и применения каких-либо узоров или текстур на одежде некоторых персонажей (см. рис. 6).



Рисунок 6 - Пример разработанных персонажей для игры

2.1.3 Стилистика.

Вдохновением для разработки дизайна игры послужили работы французского художника Адриена Мериго (см. рис. 7). Он был художником-постановщиком таких великолепных картин как «Песнь моря», «Старые клыки» и «Тайна Кэллс» (см. рис. 8) Его двухмерная графика наполнена волшебством и сказочностью, мелкие детали приковывают взгляд и каждый кадр хочется подолгу разглядывать.



Рисунок 7 - Графика Адриена Мериго



Рисунок 8 - Сцена для мультфильма «Песнь моря»

Для иллюстрирования и оформления настольной игры «Протэго» были нарисованы иллюстрации в стиле работ Адриена Мериго. Для каждой игровой карты был нарисован сложный и глубокий фон, покрытый мелкой и тонкой графикой, и своя картинка, обозначающая предмет, написанный на карте (см. рис. 9)



Рисунок 9 - Примеры разработанных карт для игры «Протэго»

Акварельные изображения, с большим количеством декоративных графических элементов, в совокупности с персонажами, выполненными компьютерной графикой дали огромный простор для творчества, в разработке элементов и иллюстраций для игры (см. рис. 10).



Рисунок 10 - Использование акварели и графических элементов на примере иллюстрации «Министерство Магии»

2.1.4 Цветовое исполнение.

Цветовая гамма для разработки иллюстраций игры, а так же внешнего ее оформления, должна создавать атмосферу волшебства и сказочности. Это должно соблюдаться на всех иллюстрациях, как на светлых, добрых и воздушных, изображающих луга, так и на темных, агрессивных и жестких, вроде запретного леса (см. рис. 11).



Рисунок 11 - Рисунок локации «Запретный лес»

Почти все иллюстрации контрастные, но выполнены в сближенных тонах цвета, и каждая их них, отражает общий антураж сказочности, но при этом создает свою собственную атмосферу, присущую определенной иллюстрации. Например, иллюстрация «Улицы Лондона» (см. рис. 12) призвана показать обычный, немагический мир, а так же, отразить ощущение этого туманного и влажного города.



Рисунок 12 - Рисунок локации «Улицы Лондона»

Для каждой игровой карты была нарисована своя собственная иллюстрация, отражающая ее суть, и внешний вид. Все иллюстрации выполнены акварелью. Они яркие, сочные, и контрастные. Для легкости восприятия карт во время игры, карты одного типа имеют свой цветовой блок, каждому типу карт присвоен свой фон, включающий в себя оттенки одного цвета. Например, карты пожирателей Смерти выполнены в темно-фиолетовых оттенках, карты Уникальных вещей в оранжевых тонах. Союзники имеют зеленый фон, Задания- серый, Крестажам принадлежат оттенки светло-фиолетового, Разовые вещи- оттенки синего. Картам же Заклинаний не присвоен ни один цвет, так как они не принадлежат ни одному блоку карт, каждая из них имеет свой цвет, но несмотря на это, они отчетливо выделяются, среди остальных карт, отсутствием персональной картинки. Для каждой из карт Заклинаний был разработан свой узор (см. рис. 13).



Рисунок 13 - Виды цветowych блоков карт

Основным цветом игры является холодный темно-зеленый и его оттенки. Они образуют сложный градиентный фон, с мягкими переливами, и служит

основным фоном для игрового поля, правил, коробки для игры, а так же используется на картах персонажей и их «рубашках».

В качестве основного цвета был выбран темно-зеленый, и это легко объясняется тем, что основным значением зеленого цвета является весна и растительность, и в связи с этим он является символом победы весны над зимой, другими словами, жизни над смертью. Так же, помимо вышесказанного, этот цвет максимально тесно связан с магией. Недаром, на различных иллюстрациях магические эфиры изображают именно зеленого цвета (см. рис. 14).



Рисунок 14 - Пример использования фирменного цвета

2.1.5 Текстовое содержание.

Основной наборный шрифт используемый на карточках – Panton. Шрифт без засечек, наиболее подходящий для данного оформления карт (см. рис. 15). Удобный, благодаря большому количеству начертаний, легко читаемый, отлично дополняет общую композицию. Выравнивание текста происходит по левому краю карты.

Начальная локация: Хогвартс
Бездонная сумочка: максимальное количество карт на руке 8 штук.
Если в фазе наступления пожирателей в одной локации с вами должно произойти *Распространение*, оно не происходит.

Рисунок 15 - Пример использования шрифта Panton

В качестве основы для логотипа, используется декоративный шрифт Papyrus-RU подходящий по стилю, к графическим иллюстрациям и оформлению игры (см. рис. 16).

Карточная настольная игра

Рисунок 16 - Пример использования шрифта Papyrus-ru

2.1.6 Графические элементы.

В качестве графических элементов, в данной работе выступают различные символы, текстуры и фактуры для наложения, а так же, мелкая декоративная графика, которая изначально не прорисована на самих иллюстрациях, и добавлена отдельно, для придания какого-либо эффекта.

Например, на иллюстрации «Улицы Лондона» (см. рис. 17) графическими элементами является туман, а на иллюстрации «Косой переулок» (см. рис. 18) дымка, которая стелется между зданиями.



Рисунок 17 - Использование графических элементов на иллюстрации «Улицы Лондона»



Рисунок 18 - Использование графических элементов на иллюстрации «Косой переулок»

Кроме того, в роли графических элементов выступают обозначения на картах, и всевозможные символы.

Некоторые иллюстрации для карт состоят почти полностью из графических символов, например, изображения заклинания «Протэго» (см. рис. 19) полностью состоит из узоров, наложенных на акварельную фактуру.



Рисунок 19 - Использование графических в создании карты заклинания
«Протэго»

Все графические элементы нарисованы вручную, для этого использовались гелевые ручки, тушь, перо, кисти, и рапидограф. Впоследствии, они переводились в электронный вариант, и накладывались туда, где это было необходимо, для создания особой атмосферы иллюстрации.

2.2 Характеристика дизайнерского замысла. Обоснование выбранных объектов разработки

Идея создания новой настольной игры, с уникальным ярким оформлением появилась после того, как обнаружилось, что на полках магазинов настольных игр нет ни одной настольной игры по «Гарри Поттеру». Возник логичный вопрос – «почему?». Ответ был прост. Покупка авторских прав Роулинг, на право использования ее вселенной стоит баснословных денег. Но при этом существует открытое письмо, в котором говорится, что автор этой вселенной не против творчества фанатов, по мотивам ее романа, но только в том случае, если это будет сделано не в целях получения прибыли, и обязательно будет указано авторство первоисточника. Взвесив все за и против, было решено создать некоммерческую игру, типа «printandplay», для таких же фанатов творчества Дж.Роулинг, как и создатели этой игры. Впоследствии, разработчиком

Александром Чупровым была создана игра, ее первичный макет для дизайнера и составлен список игровых элементов.

Объектами разработки являются компоненты игры «Протэго», а так же ее упаковка.

В состав игры входит:

Коробка для игры

Игровое поле.

Карточки персонажей - 6 шт.

Карточка «Волан-де-Морт»

Кубики D6 - 10 шт.

Жетоны Пожирателей Смерти и Уникальных Пожирателей Смерти - 38 шт.

Жетоны Тайн - 16 шт.

Жетон Угрозы

Колода Пожирателей Смерти

– карты Локаций;

– карты Пожирателей Смерти (ПС);

– карты Егерей;

– карты «Сходка».

Колода наград:

– карты Заданий;

– карты Заклинаний;

– карты Одноразовых вещей;

– карты Уникальных вещей;

– карты Союзников.

Колода Крестражей.

В первую очередь рассмотрим игровые карты. Каждая игровая карточка прямоугольной формы, со скругленными углами и имеет размер 63 на 88 мм, на ее лицевой стороне напечатано ее название, род карты, ее свойства, дополнительные действия, и уникальное для этой карты изображение, которое отражает ее название, на обратной стороне находится «рубашка», своя для каждой колоды. Всего колоды три, у колоды Крестражей-фиолтовая рубашка с орнаментом, у колоды Наград-желтая с фениксом, у колоды Пожирателей Смерти-зеленая, со змеей (см. рис. 20). Все карты выполнены на матовой бумаге, плотностью не менее 300 г/м².



Рисунок 20 -«Рубашки» для трех колод карт

Как уже было сказано ранее, все игровые карты делятся на три типа, каждому из которых, соответствует своя изнаночная сторона («рубашка»). Изображение для каждой из колод было выбрано неслучайно. Змея на колоде Пожирателей Смерти символизирует любимицу Лорда Волан-де-Морта, Нагайну, а так же дает нам ассоциацию с самым темным и таинственным факультетом школы чародейства и волшебства Хогвартс. В эту колоду входит 6 карт Пожирателей Смерти и Егерей, 16 локаций, и две карты сходки. Рассмотрим карты пожирателей смерти подробнее. У всех карт схожий темно-фиолетовый фон, с

силуэтами мрачных деревьев, освещенных светом луны. Это объясняется идеей, собрать всех отрицательных персонажей в одном месте, и запечатлеть каждого из них на фоне зловещего леса. Пожиратель Смерти Якли изображен в строгом официальном костюме, квадратным и угловатым, грубыми линиями, что показывает его, как недоброго и весьма бюрократичного персонажа. Персонаж Беллатриса Лестрейндж представляет собой красивую, бледную и немного безумную женщину с проседью в волнистых черных волосах (см. рис. 21).



Рисунок 21 - Карты Беллатрисы и Якли

Ее линии чуть более плавные и тонкие, нежели у Якли, но сделано это только из соображений, что по материалам первоисточника, она весьма красивая женщина, и изображена она в черном ведьмовском платье с широкими рукавами и шнуровкой. Возле ворота, оно как бы разодрано чьей-то лапой, и сквозь разодранную ткань виднеется кровь. Такой художественный образ наиболее точно раскрывает суть книжного персонажа. Пожиратель Люциус Малfoy представляет собой высокого статного и серьезного мужчину, с

длинными волосами лунного цвета. Он изображен в дорогой форменной мантии и всем своим видом отражает величие и чистокровность своей семьи. Персонаж Гойл-Старший (отец Грегори Гойла, друга Драко Малфоя) представляет собой опасного высокого и худого мужчину с длинными волосами и бородкой. Он одет в хорошую плотную мантию, а на его лице отражается хладнокровность и безжалостность (см. Рис. 22).



Рисунок 22 - Карты Люциуса и Гойла

Кроме карт Пожирателей Смерти, в колоде есть карты егерей. Фенрир Сивый – это оборотень, без какого-либо чувства жалости и человечности. У него грязная желтоватая кожа, а на обезображенных руках мы можем видеть пятна чьей-то крови. На фоне его изображена огромная полная луна, что дополняет образ этого персонажа и самой карты, и дает нам возможность увидеть процесс перевоплощения человека в волка. Кроме Сивого есть еще один егерь. Имя ему – Струпьяр. Смазливый маслянистый мужчина, в фиолетовом сюртуке, с фуксиновым шелковым шарфом на шее, с хвостиком длинных и темных волос всегда носит на лице насмешливую ухмылку. Он готов на любые злодейства

ради наживы. На этом изображении у него закрыты глаза, чтобы показать всю его безжалостность и нежелание сочувствовать никому (см. рис. 23).



Рисунок 23 - Карты Егерей

Изображение на картах «Сходка» представляют собой оживленный и цветной символ Пожирателей смерти – черную метку. Это огромная агрессивная змея, выползающая из черепа (см. рис. 24).



Рисунок 24 - Карта Сходки

Следующий тип карт представляет собой колода наград. Она имеет золотистого цвета изнаночную сторону, и изображенным на ней ажурным фениксом Дамблдора, Фоуксом. Он является символом света, чистоты и добра.

В колоду входят 8 карт заданий. Они представляют собой светло-серые карты, с тонким орнаментальным мотивом из спиралей или волн. Эти карты не имеют эмоционального окраса, это сделано для более простого восприятия информации с них (см. рис. 25).



Рисунок 25 - Карты заданий

В колоде наград присутствует три карты союзников. Эти карты предназначены для непосредственной помощи игрокам. Они имеют доброжелательный зеленый фон, украшенный легкой и тонкой графикой. На карте «Дамблдор» изображен седовласый мудрец, директор школы Хогвартс. Он выполнен в соответствии с описанием этого персонажа в книге, у него серебристые длинные волосы, длинная борода и в тон им, мантия, украшенная причудливой графикой. Следующей картой союзников, является карта «Фред и Джордж». На ней изображены абсолютно симметричные и озорные братья-близнецы Уизли, всегда готовые совершить какую-нибудь шалость. Символ изображенный на фоне, символизирует магическую защиту, и их желание всегда прийти на помощь своим друзьям. Последней картой союзника является карта «Хагрид». На ней изображен добродушный лесник, с курчавой бородой и спутанными

волосами. Из первоисточника мы знаем, что Хагрид очень мягкий и простодушный, для передачи этого образа были использованы мягкие и закручивающиеся линии, а так же теплые цветовые тона (см. рис. 26).



Рисунок 26 - Карты союзников

Следующим типом карт в колоде наград являются карты заклинаний. У них нет своего общего цвета, что уже говорилось выше, но их объединяет то, что у каждой из них сложный и замысловатый фон, создающий ощущение магии, благодаря контрастности графики, с переливающимся цветом фоном. Для каждой из этих карт был разработан свой паттерн, который наиболее точно отражает суть заклинания, которое описывает карта (см. рис. 27).



Рисунок 27 - Карты заклинаний

Помимо всего остального в эту колоду входят карты разовых вещей (см. рис. 28). Их объединяет общая цветовая гамма фона, в ней преобладают оттенки синего и голубого. На карте «Золотой снитч» изображен парящий золотистый шарик с крыльями, украшенный тонким белым орнаментом. Вокруг всего снитча есть легкое свечение, что показывает его волшебность, а его золотой цвет создает ощущение мерцания на картинке. Карта «Напоминалка», это изображение легкого ажурного стеклянного шарика с красной дымкой внутри. Обычно, она серая, но, когда человек что-либо забывает, она наполняется красным дымом, и напоминает своему владельцу, о том, что у него остались незавершенные дела. На карте «Распределяющая шляпа» изображена старая, залатанная, и рваная живая шляпа, которая распределяет будущих волшебников по факультетам школы. Ее умиротворенное выражение лица говорит нам о том, что она совершенно спокойна и уверена в своем выборе, а все ее стежки, штопка, и заплатки показывают нам, насколько она стара и мудра. На следующей карте изображены астрально-спектральные очки ПолумныЛавгуд. Эти странные цветные очки, со спиральями на стеклах, и странной оправой с крылышками, позволяют распознать нахождение

мозгошмыгов. Этот предмет явно не от мира сего, и его странность очень хорошо передают акварельные разводы на стеклах, и узоры на них же. На карте «Набор масок» изображены три цветные металлические маски, сплошь покрытые графичными узорами и орнаментами. Их необычный вид, придает им магический антураж и некоторую загадку, которая присуща всем маскам, ведь они призваны скрывать лицо человека. Так же, в ту колоду входят карты, представляющие гримуар, колдовскую книгу, в котором описываются процессы различных магических ритуалов, для вызова духов, или другие рецепты для магических действий. На карте изображена изумрудная книга, в богатом переплете, украшенном камнями, и тиснением по ободу. Которое складывается в треугольный орнамент. В целом, эта карта создает мистическую атмосферу, своим, немного зловещим видом. Последняя карта, в блоке разовых карт, это метла. Волшебная метла для полетов изображена в теплых тонах и с золотистой отделкой. Так как у качественной метлы ни в коем случае не должно быть растрепанных прутьев, на иллюстрации она изображена полированной и ухоженной. Вокруг метлы присутствует легкое свечение и тонкие светлые линии, на фоне, что создает ощущение легкости и полета.



Рисунок 28 - Карты Разовых вещей

Последним видом карт в колоде наград являются Уникальные вещи. Все они имеют похожий золотисто-оранжевый фон, что вызывает ощущения спокойствия, помощи и добра (см. рис. 29).



Рисунок 29 - Карты Уникальных вещей

Далее, рассмотрим жетоны. Обычно, подобные игровые элементы изготавливаются из переплетного картона, толщиной не менее 2,5мм, на него наносится изображение методом каширования, а потом производится вырубка элементов нужной для игры формы. Подобный способ, хоть и наиболее распространен, и более экономичен, при производстве больших тиражей, но игровые элементы, сделанные таким способом недолговечны, быстро изнашиваются, при частом использовании, а так же подвержены воздействию влаги. Для игры «Протэго» были разработаны игровые элементы (жетоны, фишки) сделанные из прозрачного пластика, толщиной 3,2мм, с нанесенным изображением на пленку, которая впоследствии накатывается на жетоны. Такой способ делает их не только более прочными, но долговечными, и обладающими иммунитетом к воздействиям воды и грязи.

Игровое поле выполнено из переплетного картона, плотностью 2,5мм, с накатанным на него изображением, выполненным на фактурной бумаге, и нанесенным на картонную основу методом каширования. Имеет размер

66*99см и складывается в 6 раз, в аккуратный квадрат, со стороной 33 см, что позволяет полю хорошо поместиться в коробку (см. рис. 30).



Рисунок 30 - Игровое поле

3 ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

3.1 Типы и виды печати

Основными видами печати являются: трафаретная, цифровая и офсетная печать. Эти технологии позволяют создать высококачественную продукцию, и с помощью них можно делать большие тиражи.

Офсетная печать, одна из наиболее распространенных видов печати. Ее используют для получения полноцветной качественной печати больших тиражей. Благодаря этой технологии, даже самые сложные и трудоемкие работы могут выполняться за относительно небольшой срок, благодаря высокому уровню автоматизации в этих процессах.

При офсетной печати, которой краска переносится с печатной формы на цилиндр, покрытый резиной, и уже с него на бумагу. Многоцветная офсетная печать представляет собой последовательное прохождение бумаги под валиками, которые покрываются разной краской. В основном при печати используется не стандартное компьютерное смешение трех цветов, и полиграфическая композиция с 4 различными тонами (СМУК).

Данная технология дает возможность получить наиболее точное и качественное изображение. С помощью офсетной печати можно отлично воспроизвести полутона, мелкие детали и тени.

Цифровая печать – один из наиболее популярных современных методов печати в полиграфии. В этой технологии используют переменную печатную форму, именно благодаря этому, есть возможность выгодно печатать продукцию начиная от одного экземпляра. Цифровую печать удобно использовать для маленьких тиражей, или для персонализации.

Цифровая печать. Одним из преимуществ цифровой печати является его скорость. Поскольку в процесс печати не входит подготовка дополнительных элементов, значительно сокращается время подготовки и самой печати, в частности. Еще одним неоспоримым преимуществом является возможность сделать предварительный просмотр продукции, или сделать пробный вариант, непосредственно перед процессом печати. Это все значительно упрощает работу и позволяет оценить качество работы на всех его процессах.

При цифровой печати значительно снижается не только стоимость допечатной подготовки, т.к. не изготавливаются печатные формы и пленки, но и риск потери качества на этих стадиях печати. Для цифровой печати можно использовать любой материал – бумага, самоклеящаяся бумага, пленка. Так же, преимуществом является то, что с помощью цифровой печати можно наносить изображения на любые поверхности: неровные и гладкие, и поэтому можно производить печать на жестких материалах, вроде дверей, мебельных фасадов, керамической плитке и других.

Ко всему прочему, такая продукция отличается высочайшим качеством изображения, и современная цифровая печать, выступает не хуже офсета. Точное смешение цветов дает возможность избежать наложения цветов для скрытия дефектов. Это характерно только для цифровой печати.

С помощью цифровой печати можно издавать совершенно разную продукцию. В этот список могут входить отчеты, визитки, презентации, билеты, календари, блокноты, листовки и буклеты, дипломы, дисконтные карты, и многое другое (см. рис. 31).



Рисунок 31 - Игровые карты, напечатанные цифровым методом

Для изготовления настольной игры «Протэго» была использована цифровая печать. Такой тип печати наиболее хорошо подходит для малых тиражей, и не требует постоянных печатных форм. Фактически, краска наносится непосредственно на поверхность, что значительно увеличивает скорость печати, и, в некоторых случаях удешевляет печать (только в случае, если мало печатной продукции, для изготовления которой не требуется изготавливать шаблонов, трафаретов и печатных форм). Ко всему прочему, одним из абсолютных достоинств цифровой печати является то, что в процессе печати, можно вносить правки в каждый экземпляр (см. рис. 32).



Рисунок 32 - Игровые правила, напечатанные цифровым методом

Трафаретная печать — это способ воспроизведения рисунка при помощи трафаретных форм, которые представляют собой мелкую сетку, через которую краска проникает на печатный материал.

С помощью такого вида печати можно добиться печати на бумаге, ткани, пластике, стекле, синтетических материалах, керамике. Благодаря возможности изготовления любых форм, этим методом можно наносить изображения на уже готовые предметы, вроде кружек, банок, панелей и другого. Именно поэтому шелкография так популярна в рекламной сфере, так как она позволяет нанести изображение предоставленное заказчиком на любую сувенирную продукцию (кружки, визитницы, канцелярские наборы, шариковые ручки, брелоки и т.д.) (см. рис. 33).

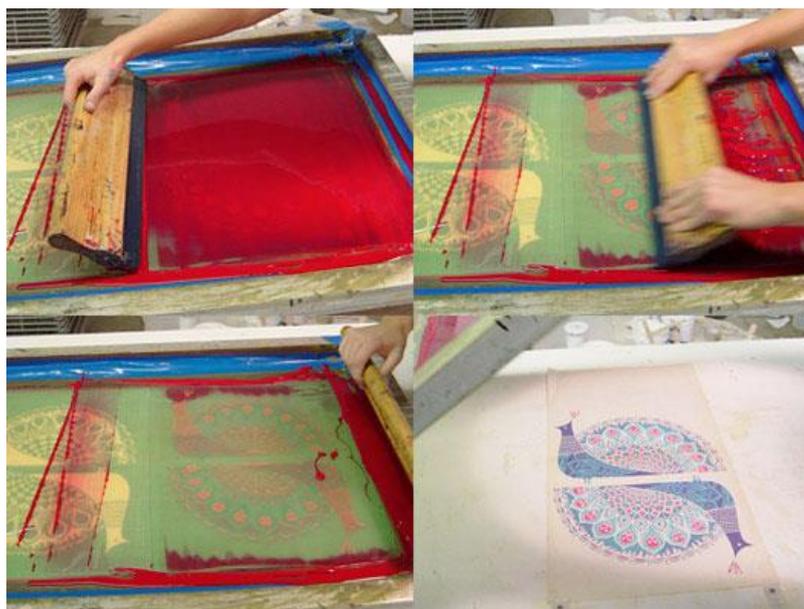


Рисунок 33- Нанесение изображения методом шелкографии.

Полноцветное изображение, так же как и при офсетной печати, создаётся путём смешивания базовых цветов (цветовая схема СМУК), однако из-за низкой разрешающей способности метода и плохой смешиваемости используемых красок, качество оттиска получается заметно хуже офсетного. Для закрепления

красок на не впитывающих поверхностях (стекло, пластмасса, металл и т.д.) обычно используют УФ-закрепление.

3.2 Полиграфическая продукция

3.2.1 Коробки для настольных игр.

Коробка, это первое, что увидит покупатель, а значит, она должна быть максимально качественной, красивой и удобной, такой, чтобы ее захотелось купить.

Каширование достаточно широко применяется при производстве изделий из переплетного картона. Обычно, изображение на такую основу, наносится методом флексографии и шелкографии, но от этого сильно страдает качество, поэтому, когда нужно изготовить изделие с яркой, сочной и высокоточной печатью прибегают к методу каширования. которое даёт превосходное качество печати на плотном картоне.

В основном оно применяется для производства детских развивающих игр, книг, подарочной упаковки и многого другого. Красивая упаковка из кашированного картона нужна в разных областях. Ее используют для упаковки одежды, электроприборов, лекарств, игр, пищевых продуктов и косметики. Такая упаковка имеет более привлекательный внешний вид, нежели другие, всегда получается яркая и красивая, что положительно отражается на продажах и впечатлении, получаемом от продукции.

Сам процесс каширования происходит подобным образом. Его проводят на специальной кашировальной линии, управление процессом происходит благодаря электронным системам, с пультом, дисплеем, что позволяет контролировать процесс на всех стадиях.

Для начала происходит подготовка материала, потом закладывается лицевой слой и основа в секции для подачи материалов. После этого проводят совмещение слоев, и нанесение клеевого состава на картонную основу. Далее происходит прессование и съем уже готовой продукции.

В качестве материала для изготовления коробки используется переплетный картон, толщиной 2,5мм, с изображением, нанесенным на самоклеящуюся пленку. Коробка состоит из двух частей. Самой коробки и ее крышки. Размеры коробки – 34*34*6 см. Самоклеящаяся пленка позволяет сделать коробку яркой, приятной на ощупь, и выделяющейся на витрине.

3.2.2 Печать карт, фишек.

Игровые карты имеют размер 63*88мм, изготовлены из матовой бумаги плотностью 300 г/м², и имеют скругленные углы. Такой размер был выбран неслучайно. Этот формат является стандартным базовым размером для многих настольных игр, что значительно упростит тиражное производство, при выпуске игры в свет. Двусторонняя печать данных элементов производится цифровым способом, что является оптимальным вариантом для изготовления штучных экземпляров, но не подходит для тиражного производства, ввиду его дороговизны. Карты, выполненные таким способом и на такой бумаге очень долго будут служить для использования, оставаясь в первоначальном виде. Также, для увеличения срока службы бумажных элементов, и улучшения их внешнего вида используется матовая ламинация.

Ламинация является одним из наиболее востребованных методов послепечатной обработки продукции. Эта технология позволяет значительно продлить срок службы изделий. Этот метод используется различными рекламными агентствами для покрытия различных изделий (визиток, календарей, буклетов, брошюр). Такая продукция получает влагостойкость и устойчивость к смятию. Продукция, обработанная таким способом, служит намного дольше, в сравнении с той продукцией, которая такую обработку не прошла. Но, существует еще, и широкоформатная ламинация и ее используют не только для полиграфии, такое покрытие улучшает внешний вид изделия, повышает яркость цветов и их выразительность. Для улучшения внешнего вида, привлечения большего количества потребителей и увеличения срока годности ламинацию наносят так же на бумажные пакеты, плакаты, брошюры.

Существует два вида ламинации. Это матовая и глянцевая ламинация. Матовое ламинирование предполагает использование матовых пленок, придающих рисунку особую глубину и бархатистость, которые практически не достижимы при использовании других типов матовых покрытий, таких, к примеру, как матовый лак. Матовая ламинация выглядит весьма привлекательно и требуется, как правило, для обработки дорогой продукции рекламного назначения. На матовую ламинацию выборочно может быть нанесен глянцевый УФ-лак.

Глянцевая же ламинация не уступает по внешнему виду матовой, но она более устойчива к различным механическим воздействиям. Еще одним преимуществом глянцевой ламинации является то, что она визуально улучшает качество изображения, делает его более ярким, сочным и контрастным. Именно поэтому глянцевая ламинация используется в тех случаях, когда требуется улучшить рисунок. С ее помощью, даже обычный подарочный пакет примет вид отличной подарочной упаковки.

3.2.3 Изготовление поля.

Материалом для игрового поля служит переплетный картон, форматом 100см*70см, плотностью 2,5мм (при размерах поля 66см*99см). Изначально, изображение игрового поля наносится на самоклеящуюся пленку, а потом накатывается на картон. Впоследствии, его прорезают в нужных местах, и оно складывается особым образом, в своеобразную «книжку» по размерам коробки. Печать изображения происходит цифровым способом, и с помощью самоклеящейся пленки, только из соображений удешевления производства игры в единственном экземпляре. Для тиража, более 100 штук, гораздо выгоднее будет использовать печать на бумаге, и нанесение изображения на картон методом каширования. Так же, печать на самоклеящейся пленке делает изделие более устойчивым к влаге, более прочным на сгибах поля, и в следствии этого, более долговечным.

3.3 Пластиковые компоненты

Все жетоны и фишки для настольной игры «Протэго» вырезаны, с помощью лазерной резки, из листового прозрачного пластика, толщиной 3,2мм.

Изображение на фишки печатают на самоклеящейся матовой бумаге, после этого вырезают и приклеивают на пластиковую основу. Такой способ удобнее всего применять при очень маленьких тиражах, или производстве одного экземпляра игры. Ко всему прочему изображение на самоклеящейся матовой бумаге очень четкие, яркие и красивые, игровые элементы из пластика практически не имеют износа, влагоустойчивые, прочные, и эстетично выглядят. Благодаря лазерной резке, жетонам можно придать любую форму, не изготавливая специальную вырубку для каждого элемента, а просто подготовив макет в векторе, для станка.

Существуют 5 вида жетонов для игры «Протэго», Жетоны тайн – круглые двусторонние жетоны, диаметром 25мм, жетон Волан-Де-Морта – круг, диаметром 40мм, Жетоны Уникальных Пожирателей и Пожирателей Смерти – фишки щитообразной формы. Жетоны игровых персонажей имеют трапециевидную форму с закругленным верхом (см. рис. 34).



Рисунок 34 - Игровые элементы из пластика.

Лазерная резка - это одна из передовых технологий раскройки листового материала, такого как стекло, пластик, акрил, дерево. Она основана на использовании сфокусированного лазерного луча определенной мощности. Лазерный способ резки обеспечивает точный и аккуратный край, что позволяет избежать последующей обработки. Основными плюсами такой резки является возможность изготовить даже маленькую партию элементов, в максимально сжатые сроки, ко всему прочему, с помощью лазерной резки можно добиться очень сложных форм.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Настольные игры прочно заняли свою нишу на рынке досуга, их появляется все больше, каждый год на рынок выходят множество новых игр, и люди как никогда заинтересованы в наиболее качественном и проработанном контенте.

Отсюда следует, что подход к разработке концепции и оформлению игры должен быть профессиональным и грамотным.

В ходе работы над проектом, было выполнено ознакомление с аналогами, изучение основ создания настольных игр, основ и особенностей верстки. Разработана дизайн-концепция и художественного оформления настольной игры. Выполнена верстка отобранных материалов. Произведена передача утвержденных макетов на печать в типографию, с полноценным контролем качества на всех этапах производства.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Бреслав, Г.Э., «Цветопсихология и цветолечение», Москва, Б.С.К, 2000г (дата обращения - 20.06.2016).
2. Ян Шрайбер и Бренда Ромеро «ChallengesforGamedesigners», учебник и задачник для начинающих геймдизайнеров. Москва, Б.С.К, 2008г (дата обращения - 28.05.2016).
3. Типографская печать игровых элементов. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <http://www.boardgamer.ru/tipografskaya-pechat-igrovux-elementov>— Типографская печать игровых элементов.(дата обращения - 15.06.2016).
4. Как сделать настольную игру. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: http://casualuniverse.com/home/casualun/public_html/2012/11/kak-delat-igry-process-razrabotki-i-vypuska-igry-poetapno/) — Как сделать игру, процесс разработки и выпуска игры поэтапно.(дата обращения - 15.06.2016).
5. Технология каширования. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <http://dsm-print.ru/kashir.html> — Каширование - припрессовка (клеевое соединение) бумаги или картона и переплетного, гофрокартона или микрогофрокартона.(дата обращения - 15.06.2016).
6. Бизнес по продаже настольных игр. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: http://www.equipnet.ru/interview/market/market_49.html — «Бизнес по продаже настольных игр — выгодное и перспективное дело, которое не так уж сложно начать»(дата обращения - 15.06.2016).
7. Издание настольной игры. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <https://habrahabr.ru/company/mosigra/blog/112116/> — Как издать и продать настольную игру.(дата обращения - 15.06.2016).

8. Издательство настольных игр. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <http://hobbyworld.ru/>— Издательство и продажа настольных игр.(дата обращения - 15.06.2016).
9. Как издать настольную игру. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: http://igrology.ru/publish_game — Как издать настольную игру. Подробности и подводные камни.(дата обращения - 15.06.2016).
- 10.Изготовление игровых карт. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <http://tesera.ru/article/167900> — Изготовление карт для игры, выбор материала, метода печати.(дата обращения - 15.06.2016).
- 11.Изготовление коробок для настольных игр. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <http://www.7tipographiy.ru/ru/site/1495.html> — Изготовление коробок для настольных игр, тенденции, выбор материала, печати.(дата обращения - 15.06.2016).

ПРИЛОЖЕНИЕ А

История настольных игр и их первые названия



Рисунок А.1 - Игровые элементы для настольных игр



Рисунок А.2 - Стратегическая игра Го

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Рисунок А.3 - Настольная игра «Монополия»

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Классификация видов настольных игр



Рисунок Б.4 - Настольная игра «Манчкин»



Рисунок Б.5 - ККИ «Magic the Gathering»

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ Б



Рисунок Б.6–Варгейм«Вархаммер 40.000»

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Отечественный и зарубежный опыт проектирования аналогичных объектов разработки



Рисунок В.7 - Настольная игра «Свинтус»



Рисунок В.8 - Настольная игра «Ужас Аркхема»

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Анализ материала для изготовления настольных игр



Рисунок Г.9 - Пример дорожной упаковки для игры «Уно»