

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ
«ХОРТИЦЬКА НАЦІОНАЛЬНА НАВЧАЛЬНО-РЕАБІЛІТАЦІЙНА АКАДЕМІЯ»
ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ
Факультет мистецтва та дизайну

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ
Протокол засідання кафедри дизайну
від «___» _____ 2023 року № ___
Завідувач кафедри к.п.н., доцент

_____ Н.В. Дерев'янку

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА
до бакалаврської роботи
«Дизайн настільної карткової гри «Руки та Мечі»

Виконав: студент 4 курсу,
освітньо-професійної програми
Графічний дизайн
зі спеціальності 022 Дизайн
Маурін Данило Сергійович

Наук. керівник:
кан.мист. Залевська О.Ю.

Запоріжжя
2023

ВСТУП

Від моменту своєї появи жанр карткових ігор охоплював майже усі вікові категорії. До того ж у зв'язку зі повальною самоізоляцією через епідемію коронавірусу, індустрія настільних ігор отримала небувалий ріст популярності, а дизайн ігор стає більш складнішим, графічне оформлення стає все більш важливим та впливає на загальний успіх гри серед гравців. На жаль більшість сучасних настільних ігор не мають достатньої різноманітності ігрового процесу і великою їх проблемою є те що через десять чи двадцять партій гра скоріш за все набридне гравцям, тому для створення дизайну була обрана гра з великим простором для подальшого розвитку а сам дизайн гри передбачатиме простий але інформативний графічний стиль для спрощення подальшого створення контенту на основі гри.

Важливо зазначити що дизайн та графічні рішення напряму впливають на ігровий процес, ідею та хід гри. Дизайн гри має бути інтуїтивним та допомагати засвоїти правила. У процесі роботи проведено аналіз існуючих графічних рішень різноманітних ігор та їх впливу на відчуття гравців, створення ілюстрацій для карток та ігрового поля, розробка та оформлення правил гри. Об'єктом дослідження є процес розробки графічного оформлення для настільної карткової гри. Отже, розробка простого та унікального графічного рішення для настільної карткової гри «Руки та Мечі» має велике значення для її успіху серед гравців.

Мета цієї роботи – є створення нестандартного, легко відтворюваного стилю який передаватиме суть світу гри, буде простим для сприйняття гравцями і в той же час відображатиме ідею кожної конкретної картки.

Мета дослідження передбачає наступні завдання:

1. Дослідити історичний розвиток ігрової ілюстрації.
2. Виявлення принципів дизайну настільних карткових ігор.

3. Дослідити та проаналізувати художню складову найпопулярніших карткових ігор.

4. Підрахувати вартість дизайн-проекту в економічному аспекті.

5. Виконати макет дизайну настільної карткової гри.

Кінцевий дизайн гри має помітно відрізнитись від інших ринкових пропозицій, привертаючи до себе увагу простим і оригінальним виглядом, а також має бути достатньо простим для подальшого відтворення стилю у інших продуктах розширюючих гру.

ВИСНОВКИ

Загалом бакалаврська робота на тему «Графічний дизайн настільної карткової гри «Руки та Мечи» мала на меті дослідити та застосувати різні принципи та техніки дизайну для створення захоплюючої та візуально привабливої гри. Завдяки дослідженням, аналізу та ітераціям остаточний дизайн гри було успішно розроблено та представлено.

Дослідницька фаза проєкту забезпечила глибоке розуміння принципів ігрового дизайну та прийомів графічного дизайну, необхідних для створення ефективної гри. Етап аналізу включав вивчення різних ігор та ігрових механізмів, щоб визначити, що зробило їх успішними та привабливими. Етап проєктування включав застосування отриманих знань і технік для створення унікального та візуально привабливого дизайну для карткової гри «Руки та мечі».

Остаточний дизайн гри складався з добре продуманих ілюстрацій, інтуїтивно зрозумілого листа правил та чітких інструкцій, які сприяють загальному ігровому процесу. Крім того, гра була розроблена таким чином, щоб бути доступною для широкої аудиторії, але водночас залишати завдання для гравців усіх рівнів кваліфікації.

Під час розробки карткової гри «Руки та мечі» було виявлено, що успішна гра вимагає не лише захоплюючої механіки та ігрового процесу, а й ефективного графічного дизайну. Поєднання цих елементів може створити справді незабутні та приємні враження для гравців.

Загалом, цей проєкт був цінним навчальним досвідом, який дав змогу зрозуміти світ ігрового та графічного дизайну. Знання та навички, отримані під час цього проєкту, стануть у нагоді в майбутніх починаннях, будь то у дизайні ігор, графічному дизайні чи інших сферах творчості.