

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'янка

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

до бакалаврської роботи
«Дизайн настільної карткової гри «ГачіМанчкін»

Виконав: студент 4 курсу,
освітньо-професійної програми
Графічний дизайн
зі спеціальності 022 Дизайн
Голубничий Ярослав Олексійович

Наук. керівник: професор,
доктор історичних наук
Філас В.М.

Запоріжжя
2023

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка: 48 с., 3 табл., 22 рис., 19 джерела, 3 додатки.

Мета бакалаврського проєкту: розробка графічного стилю для карткової гри «ГачіМанчкін».

Методи дослідження: описовий, порівняльний, аналітичний в процесі теоретичного дослідження теми роботи. Емпіричний метод, а саме методи синтезу та формалізації графічного стилю карткової гри в процесі практичної розробки теми.

Перший розділ відображає теоретичну частину бакалаврської роботи: дослідження літератури та візуальних джерел за темою – вивчення історії настільних ігор та їх оформлення, сучасних тенденцій дизайну карткових ігор, аналіз аналогів.

Другий розділ включає в себе пошук художньо-графічних рішень, опис процесу ескізування та напрацювання концепції, пояснення доцільності графічних прийомів. Також в цьому розділі описується процес розробки графічного оформлення. На прикладі декількох карток пояснюється використання конкретних мемів під конкретний контекст гри.

Практична частина містить в собі коробку до гри, картки-двері, картки-скарби. Роботу виконано в єдиній колірній палітрі, розділеній на 2 частини за задумом ігрового процесу, використовуючи доречні графічні та дизайнерські рішення. Роботу виконано за допомогою векторної та растрової графіки відповідно до сучасних тенденцій у графічному оформленні карткових ігор.

Ключові слова: ГАЧІМУЧІ, НАСТІЛЬНА ГРА, КАРТКОВА ГРА, ДВЕРІ, СКАРБИ, МЕМИ.

ВСТУП

Настільні ігри є популярним видом дозвілля та розваг, що збирають за одним столом друзів та рідних. Сьогодні, у світі, де інтернет та гаджети стали невід'ємною частиною нашого життя, настільні ігри все ще знаходять своїх шанувальників. Особливо це стосується настільних карткових ігор. Цей тип розваг має великий різноманітний асортимент та захоплює своєю глибиною й розвитком тактичних та стратегічних навичок гравців. У дипломному проєкті буде розглянуто створення тематичного настільної карткової гри «Манчкін», яка зможе бути ідеальним способом розваги та дозвілля для всіх фанатів даного виду розваг.

Гра «Манчкін» стала дуже популярною в усьому світі серед любителів настільних ігор, а люди, які лише поверхнево знають про настільні ігри, точно хоч раз чули про неї. Це все завдяки своєму цікавому ігровому процесу, веселій тематиці, багатому вибору варіантів та додатків. «Gachimuchi» – це унікальна та самобутня інтернет-субкультура, яка виникла на початку 2000-х років. Вона характеризується своїм грайливим і жартівливим підходом до маскулінності та бодібілдингу. За останній рік гачімучі-культура стала дуже популярною та була тепло прийнята серед молоді.

Ідеєю бакалаврського проєкту є створення нового видання гри «Манчкін» на основі гачімучі-мемів. Актуальність даної теми базується на зростаючій популярності мемів як явища, яке виходить за рамки інтернету, та зростаючому попиту на карткові ігри з мемами. Використання й поєднання існуючої гачі культури та настільних ігор надасть цікавий інтерактивний досвід аудиторії, яка взаємодіє здебільшого через соціальні мережі. Використання мемів у грі приверне до неї нову аудиторію, яка може не бути зацікавлена в традиційних темах настільних ігор. Тема настільних ігор з мемами не в повній мірі досліджена дизайнерами, ознакою чому є дуже мала

кількість подібних продуктів та їх висока затребуваність на ринку, серед людей, які часто проводять час за даним видом розваг.

Проте, було проведено багато досліджень окремо на тему мемів та ігор, а саме: А.С. Рязанов «Мем як комунікативна одиниця: синхронія та діахронія поняття»[1], Пітер Ланг у своїй книзі «Зразок нової грамотності» [2] описав роль інтернет-культури, її зростання та таке явище, як меми, а Рассел Вільямс у своїй статті «Бізнес мемів: меметичні можливості для маркетингу та менеджменту» [3] описав методи та користь використання мемів в бізнесі. Фернанд Гобет в книзі «Moves in Mind: The psychology of Board Games» [4] описує роль настільних ігор комплексно: важливість та вплив графічного та ігрового дизайну на людей, можливість навчання через карткові ігри та позитивний вплив на ментальний стан людини та взаємодію із соціумом.

Ідеєю бакалаврської роботи «Дизайн настільної карткової гри «ГачіМанчкін» є створення тематичного видання існуючої настільної гри, залучивши до розробки популярну інтернет-культуру «Gachimuchi».

Об'єкт дослідження: настільна гра у поєднанні із мемами як інструмент залучення нової аудиторії до настільних ігор та засіб для збільшення живої взаємодії людей з мінімальним соціально активним життям.

Мета роботи: розробити тематичний дизайн для видання карткової гри «ГачіМанчкін».

У цій бакалаврській роботі ми досліджуємо актуальність настільних ігор на основі мемів та вплив їх графічного оформлення на ігровий досвід.

Мета дослідження обумовлює виконання наступних задач:

1. Проаналізувати інтернет-джерела на тему гачі-культури.
2. Провести аналіз наукових джерел, де викладено основні правила та принципи використання методів дизайну при оформленні настільних ігор, історію настільних ігор та їх вплив.
3. Зібрати та проаналізувати аналоги.

4. Встановити візуальні прийоми та вибір стилістичного напрямку, відповідних для даного проекту.
5. Розробити художні елементи та образи, що будуть використані в картковій колоді на основі висновків, отриманих під час аналізу аналогів.
6. Розрахувати економічну вартість розробки проекту;
7. Запроєктувати та розробити проєкт настільної гри.

Карткові ігри можуть бути використані в навчальних закладах, тренінгових програмах, командних заняттях та інших групових активностях. Вони допомагають створити атмосферу співпраці, конкуренції та взаємодії між учасниками. Гра надає можливість вчитися на практиці, вирішувати складні завдання, приймати рішення та аналізувати їх наслідки.

Дипломна робота складається з графічної частини, представленої упаковкою гри, колодою з 170 карток, правилами гри та пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається з вступу, двох основних розділів та висновків. Загальний обсяг роботи 51 сторінок: основний текст – 38 сторінки, додатки – 10 сторінки

ВИСНОВКИ

Головною метою дипломної роботи була розробка нового тематичного видання настільної карткової гри «Манчкін». Для досягнення цієї мети було виконано певну кількість завдань.

Було проведено аналіз історії настільних ігор, досліджено історію та розвиток їх графічної складової, що дозволило визначити розвиток та тенденції цього виду розваг. Враховуючи вимоги часу, ситуацію на ринку настільних ігор, важливість інтернет-культури та її застосування за межами інтернету, було визначено основну концепцію гри. Досліджено художньо-естетичні і технологічні аспекти проєктування настільної гри, враховуючи проведений раніше аналіз аналогів. Оцінено їх позитивні і негативні аспекти, композиційні прийоми та конструктивні особливості, ігрові механіки, які можуть бути застосовані при розробці гри «ГачіМанчкін». Виявлено актуальні стилістичні напрямки та графічні рішення, які були використані в даній роботі. Сформульовано ігрові і художні засоби графічного оформлення карткової гри, які допоможуть досягти бажаного результату. Остаточна концепція передбачала розробку настільної гри на тему гачімучі. Картки мали свій домінуючий колір, в залежності від їх ігрової категорії, та композиції зображення. Використання векторної комп'ютерної графіки було обрано основним для реалізації карток, та використовувалось поєднання векторної й растрової графіки під час розробки упаковки.

У результаті було розроблено проєкт та створено макет настільної карткової гри «ГачіМанчкін». Проєкт відповідає сучасним потребам серед фанатів інтернет-культури та настільних ігор, ґрунтується на дослідженні історичного розвитку настільних ігор, виокремлюється серед інших сучасних аналогів і спрямований на обрану цільову аудиторію.