

# МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«Шадринский государственный педагогический университет»

Факультет технологии и предпринимательства

Кафедра профессионально-технологического образования

## РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОГО ОФОРМЛЕНИЯ АВТОРСКОЙ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

Выпускная квалификационная работа  
направление подготовки 54.03.01 Дизайн  
(профиль «Графический дизайн»)  
Квалификация – бакалавр

**вид** – выпускная квалификационная работа проектно-исследовательского характера.

**формат** – проектная работа

### **Исполнитель:**

Колодкин Роман Владимирович  
студент 463 группы  
очная форма обучения

### **Руководитель ВКР:**

Старший преподаватель  
Филиппова Марина Геннадьевна

### **Нормоконтролёр:**

Белоконь О.В.  
оригинальность \_\_\_\_%

### **Рецензент:**

к.п.н., доцент  
Папиrowsкая Светлана Юрьевна

Шадринск, 2018

## СОДЕРЖАНИЕ:

ВВЕДЕНИЕ.....	3
Глава 1. ПРЕДПРОЕКТНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ.....	6
1.1. Игра, как основа развития творческих способностей.....	6
1.2. Виды популярных настольных игр.....	10
1.3. Анализ литературы по исследуемой теме.....	19
Глава 2. РОЛЕВЫЕ ИГРЫ И ГЕЙМ-ДИЗАЙН.....	22
2.1. Гейм-дизайн в современных жанрах настольных игр.....	22
2.2. Особенности создания ролевых настольных игр.....	26
2.3. Теория компьютерной графики.....	32
Глава 3. ПРОЕКТНОЕ РЕШЕНИЕ.....	34
3.1. Разработка игровой механики, правил игры.....	34
3.2. Графическое решение.....	39
3.3. Концепция продвижения и патентирования.....	54
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	58
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	60
ПРИЛОЖЕНИЯ	

## ВВЕДЕНИЕ

Настольные игры — уникальное средство от скуки, способное разнообразить домашний досуг во время непогоды, объединить всех членов семьи и стать настоящим спасением для большой заскучавшей компании гостей [13, с.6]. Строгого определения настольной игры не существует. Обычно к этой категории относят игры, состоящие в манипуляциях с относительно небольшим набором предметов, которые можно целиком разместить на столе (или на чём-нибудь, что может заменить стол). Такие игры могут вестись в небольшом закрытом помещении, в поезде или другом транспортном средстве, и, вообще, в любом месте, где имеется стол.

Концепция настольной игры «Метаморфозы Молоха» была вдохновлена всемирно известным проектом D&D, чье начало было положено в далеком 1971 году, когда Гэри Гайгэкс создал первый прототип ролевой системы, Chainmail, которая описывала характеристики фэнтезийных персонажей. В этом же году вышел первый сценарий приключения за авторством Дейва Арнезона. Так началась долгая история Подземелий и Драконов. Казалось бы, зачем все эти сложности с игральными костями и книгами правил, когда можно просто поиграть в компьютерную RPG? А причина одна — свобода действий.

В настольной игре в отличие от программированной компьютерной игры, приходится иметь дело с математическими вычислениями «в голове», что следует учитывать гейм-дизайнеру. А именно: сбалансированное типографическое оформление, максимально доступная система пиктограмм и символов, единая тематическая стилистика визуального восприятия. Для точности исполнения и компоновки большого объема информации на игровых бланках графическому дизайнеру требуется определенное программное обеспечение. Поэтому в содержании современного образования заложены разнообразные виды творческой деятельности, позволяющие осуществлять процесс развития профессиональной и общей культуры. В формировании

креативных специалистов все более значимую роль играют информационные технологии и компьютерная графика. Современное разнообразие программного обеспечения коснулось и художественного оформления настольных игр, направленных на массовое производство. В условиях будущего образовательного пространства, окружающий мир рассматривается как постоянно обновляемая среда обучения для гейм-дизайнера. Так работа над графическим оформлением настольной ролевой игры «Метаморфозы Молоха» была выполнена при помощи растрового графического редактора Adobe Photoshop CS5, по заранее подготовленным карандашным эскизам с использованием графического планшета.

**Цель проектно-исследовательской работы:** разработка, теоретическое обоснование и графическое оформление авторской ролевой настольной игры.

**Объект исследования:** графическое оформление настольных игр

**Предмет проектной работы:** настольная ролевая игра в жанре фэнтези «Метаморфозы Молоха».

Для достижения цели нами поставлены следующие **задачи:**

1. Провести сравнительный анализ классических и современных аналогов настольных игр.
2. Изучить литературу и другие информационные источники по исследуемой теме.
3. Разработать внутриигровую механику ролевой настольной игры
4. Выполнить графическое оформление разработанной настольной игры.
5. Изучить концепцию продвижения и патентирования авторской ролевой настольной игры.

**Актуальность разработки данного проекта** заключается в следующем:

Большинство современных настольных игр ограничиваются только конечным результатом, продиктованным правилами игры (дойти от точки А, до точки Б, выиграть оппонента по условиям соревнования). Подобная механика игр, кроме азартной составляющей не несёт в себе никакой смысловой

нагрузки. Даже такой жанр, как ролевые игры часто ограничивают игрока в свободе действий (сложные расчеты) или перемещению по игровому полю (небольшие габариты). По этой причине настольным играм подобного жанра тяжело конкурировать с открытым миром компьютерных аналогов (за исключением игр, на подобии Мафии и D&D, где концепция строится на воображении и «отыгрыше» персонажа). В наш век информационных технологий во многих профессиях возникает необходимость использования графических редакторов (Corel Draw, Photoshop) в первую очередь графическим дизайнерам. Гейм-дизайн в предоставленном проекте должен решить данные проблемы. Максимально расширить игровые возможности не перегружая механику. Новаторская идея создания новой игровой механики, ещё больше приближает настольную ролевую игру к открытому миру компьютерных RPG. Объединяет людей для живого общения с целью развития критического, творческого и логического мышления, способствует социальной адаптации.

Дипломный проект состоит из пояснительной записки, творческой работы, 4-х планшетов и презентации. В пояснительной записке представлены 3 главы.

В первой главе проанализированы виды популярных настольных игр. Рассмотрены психолого-педагогические факторы, влияющие на развитие творческих способностей в процессе игры в настольные игры. Проведена исследовательская работа над изучением литературы по данной проблематике.

Во второй главе раскрывается понятие гейм-дизайн в настольных играх. Акцентировано внимание на ролевую игровую механику. Даны основные понятия растровой RGB графики, используемые в Adobe Photoshop при графическом оформлении настольной игры.

Третья глава – проектная работа. Разработка игровой механики и графического оформления ролевой настольной игры «Метаморфозы Молоха», а так же концепция продвижения и патентирования продукта.

### 1.1. Игра, как основа развития творческих способностей

«Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет». Так мудро выразился по поводу игры английский философ Фердинанд Шиллер [38, с.2].

Игра сопровождает человечество на протяжении всей его истории. В древности она являлась составным элементом религиозных, мистических культов. Тогда же обратили внимание на огромную ее роль в деле обучения и воспитания. Несомненна связь игры с происхождением искусства.

Однако только XX век оценил игру по достоинству и определил ее значение в процессе становления человека и человечества. Недаром именно в это время возникла и сформировалась теория игр, выводы которой используются в самых различных областях человеческой деятельности. В настоящее время игра изучается историками культуры, психологами, искусствоведами, математиками, исследователями спорта и военного дела.

Особую роль игре отводит социология. Ученые-социологи со всей ответственностью утверждают, что производительность труда прямо пропорциональна качеству отдыха. Игра же, как ничто другое, способствует отдыху, восстановлению сил. Кроме того, в игре человек развивается, тренирует и закрепляет определенные качества. Игра отвлекает от всевозможных проблем на работе и в быту. В игре, как в фокусе, собираются, в ней проявляются и через неё формируются все стороны психической жизни личности [13, с.102].

По мнению члена-корреспондента Петровской академии наук и искусств, доктора филологических наук А. И. Лазарева, «игра - великое изобретение

человека; она имела для его биологического, социального и духовного развития не меньшее, а, может быть, даже и большее значение, чем огонь, колесо, хлеб... В ней, как в зеркале (правда, очень своеобразном), отразилась история человечества со всеми ее трагедиями и комедиями, сильными и слабыми сторонами».

Игра включает в себя элементы импровизации и творчества, вызывает всеобщий интерес, азарт, увлеченность и неприменное желание победить, т. е. те качества, которые так необходимы в реальной жизни каждому человеку.

Сегодня во всем мире настольные игры столь популярны, что невольно задаешься вопросами: «Почему так происходит?», «Чем объяснить притягательную силу этого старинного развлечения?». Вопросы не такие уж праздные. Лично, на мой взгляд, настольные игры являются сплавом науки, искусства и спорта. В этом мне видится секрет их популярности. Каждый находит в них то, что больше соответствует его вкусам и характеру. Для одного – настольные игры лучший отдых и он посвящает им часть своего досуга; Для другого – строгий научный анализ и точность мышления; Для третьего – азарт борьбы и столкновение идей. Основополагающим принципом настольной игры являются эстетическая красота логики или, наоборот, красота парадокса. [38, с.2].

— Игра? — в этом вопросе явственно слышатся голос скептика. — какая ещё игра? Сегодня играть то некогда: утром – учеба, вечером работа. А если кому то захочется поиграть, тот и без совета обойдется, тем более, что сказать что-то новое об игре просто уже невозможно, все давно сказано и пересказано...

- Игра! Конечно же, игра! – так горячо отозваться может только энтузиаст. – Игра помогает объединить людей, найти единомышленников. Воспитывает инициативу и самостоятельность.

Безусловно, можно согласиться с энтузиастом, без игры никак не обойтись в жизни, игра нужна как воздух. Можно в какой-то степени понять и скептика, действительно в 21 веке очень трудно найти свободное от всяких дел

время, фактически это невозможно. Но даже если кто-то и выкроит это время – увы! – он отдаст предпочтение социальным сетям и компьютерным играм, вместо живого общения за настольной игрой в кругу друзей. Наверно, скептик прав и когда утверждает, что сказать об игре новое просто невысказано. Но ведь народная мудрость гласит: «Новое – это, как правило, хорошо забытое старое». В игровой индустрии настольная игра и в наши дни является актуальной альтернативой компьютерным играм и полезным увлечением интеллектуалов.

Игра по своей природе многофункциональна, она способствует гармоничному развитию личности. Игра снимает усталость после длительного интеллектуального напряжения. Помогает развивать любознательность, коммуникабельность, тренирует память, внимание, умение не только смотреть, но и видеть, логически мыслить. Недаром называют настольную игру «гимнастикой ума».

Конечно, игра игре рознь. Есть игры азартные, воспитывающие алчность, корысть, стяжательство. Есть игры, унижающие человеческое достоинство, формирующие садизм, жестокость, насилие.

Все корифеи нашей советской педагогики, так или иначе, ратовали за игру. Н.К. Крупская говорила: «Путем игры можно воспитать зверя, путем игры можно воспитать и человека».

«Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить», - утверждал А.М. Горький и требовал от взрослых отзывчивости на игры ребенка.

В конце 30-х годов А.С. Макаренко говорил: «...Детская организация должна быть пропитана игрой. Учтите, что речь идет о детском возрасте, у него есть потребность в игре, и её нужно удовлетворить, и не потому, что делу время, потехи – час, а потому, что как ребенок играет, так он будет и работать».

Педагог В.А. Сухомлинский, выдающийся советский педагог, был активнейшим поборником игры, как одного из важнейших средств в воспитании детей: «В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет, и не может быть полноценного

умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка врывается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек, пытливости и любознательности».

В 1985г. вышла в свет интересная книга «Искусство воспитывать» доктора педагогических наук, профессора Ю. П. Азарова и там игре посвящено немало весомых слов: «Без игры нет ни детской жизни, ни развития детского коллектива...»

Популярный современный детский писатель Э. Успенский хорошо сказал: «Единственно возможная форма серьезных контактов между детьми и взрослыми в не экстремальных условиях – это игра».

Игра становится настоящей игрой способной увлечь детей вовсе не тогда, когда скрупулезно строго следуют её правилам, как кажется на первый взгляд, а тогда, когда в игру вкладывается творческая инициатива и самостоятельность, фантазия и большая доля воображения самих ребят.

«Всё начинается с детства», – гласит народная мудрость. А понятия детства и игры неразделимы. Попробуйте отнять у ребенка игрушку, лишить его возможности вволю поиграть, и вы отнимете у него детство. С.В. Михалков, поэт и писатель, член-корреспондент Академии педагогических наук СССР писал: «Именно в детстве происходит посев добра. Но лишь через годы будет ясно, оказались ли семена добра всхожими, или же сорняки погубили их».

Тема игры настолько широка, что охватить её от «края и до края» просто не возможно. Затронута лишь небольшая часть проблем, связанных с применением игры, игровых форм и методов в воспитании инициативы, самостоятельности, навыкам самоуправления. Современное конформистское общество, страдающее такими пороками, как равнодушие, увлечение громкими победными рапортами, подменой самоуправления собственным диктатом, приспособленчеством, беспринципностью и слабоволием, может изменить

только игра. Игровой метод взят на вооружение не только в работе с детьми, но и с взрослыми. Они учатся в игре подлинной демократии [12, с.17-24].

## 1.2. Виды популярных настольных игр

Карточные игры — это настольные, коллективные, парные и одиночные игры. К коллективным карточным играм относятся игры для детей и юношества, семейные, коммерческие, азартные, игры в «Преферанс», спортивные («Бридж» и «Криббедж»). К одиночным — всевозможные пасьянсы и пр. Эти игры не только развивают ум и логическое мышление, но и воспитывают характер, твердость духа, стойкость, хладнокровие и выдержку. В ходе игры могут возникать различные непредвиденные сложные ситуации, игрокам приходится принимать неординарные и нестандартные решения. Навык к принятию таких решений может пригодиться человеку в реальной жизни.

Не каждый знает, что Домино родом из древнего Китая, где она называлась костяные таблички, и своим происхождением обязана еще более старой игре в кости. На китайских табличках, кстати, как и на костях, не было нулевого очка («мыло»). Оно появилось в Европе, куда домино завез венецианец Марко Поло. Вначале этой игрой занимались монахи, затем из Италии она перешла во Францию, в конце XVIII века появилась в Англии. Модификации домино с 9 или 12 очками не получили распространения, очевидно, из-за их сложности. Обычный комплект состоит из 28 камней с количеством очков от 0 до 6 [10, с.32-33].

Шахматы — игра древняя. Они прошли путь от игры развлекательной, так сказать, «кофейной», до игры и даже искусства, которое привлекает к себе внимание миллионов людей на планете. Определенная доступность и одновременно некий таинственный ореол привлекают к игре все новых энтузиастов, заставляя их совершенствовать самих себя и сами шахматы. В

развитие шахмат внесли свой вклад едва ли не все народы земли. На Руси упоминание о шахматах относится еще к 1262 году, когда с греческого языка была переведена так называемая Кормчая книга, в которой упоминается бескровное сражение на доске. Подавляющее большинство современных историков считает, что шахматы родились в Индии. О годах появления этой игры, ее создателях, обстоятельствах, при которых она была изобретена, существует множество версий, и до сих пор невозможно отдать предпочтение какой-то одной из них. Все же с большой степенью точности установлено, что самой ранней предшественницей шахмат была широко распространенная в Северной Индии «чатуранга», или «чатурраджа» — игра четырех царей. К середине первого тысячелетия значительно изменившейся чатурангой заинтересовались в сопредельных с Индией государствах — Китае, Персии, Арабском Халифате. У персов новая модификация игры получила название «шат-ранг», а у арабов — «шант-рандж». Китайские шахматы — «сяици» пополнились правилами из более ранних военных игр. Что касается «шатранга» и «шантранджа», то где-то в конце VIII и в IX веках арабы, завоевавшие запад Европы, принесли с собой и эту игру. Таким образом, именно на долю европейцев выпало реформировать архаические правила «шантранджа». Преобразования коснулись в основном правил и терминологии, а фигуры не претерпели существенных изменений. Правила менялись с целью придать происходящему на доске большую динамику и глубину [48, с.12-13].

История шашек уходит в далекую древность. Кто, когда их изобрел,— сказать трудно,— на этот счет существует множество версий. Одна из легенд честь изобретения приписывает древнегреческому воину Паламеду, принимавшему участие в осаде Трои. А вот, пожалуй, самые показательные факты: шашки обнаружены в гробнице египетского фараона Тутатхамона, о них упоминается в «Одиссее» Гомера. Существовало множество разновидностей игры, но почти всегда фигуры делились на белых и черных, а в их расположении на доске, в комбинациях их люди видели отражение реальных сражений противоборствующих армий. Будущих рыцарей в средние века учили

игре в шашки — они прививали столь необходимые воину навыки этики и тактики рыцарских поединков. Первая книга о шашках в Европе появилась в середине XV в. Восточные славяне знали них еще в IV в., играл в шашки Владимир Мономах, Петр Первый ввел их в программу ассамблей. Шашками увлекались А. Суворов, Г. Державин, А. Пушкин, Н. Гоголь, Л. Толстой, А. Чехов. В первую очередь шашки, конечно же, учат логически мыслить, но это вовсе не значит, что они не доставляют эстетического наслаждения,— иначе они не могли бы на протяжении веков оставаться любимой игрой во многих странах мира [31, с.32].

Итак, в нынешнем своем виде настольные игры представляют собой весьма сложное общественное явление. Они, образно говоря, вышли за пределы своих игровых полей и завоевывают все новые позиции в нашей жизни, сохраняя для нас в то же время привлекательность игры, соревнования, соперничества, и это радует всех, кто любит древнее и вечно юное искусство игры [13, с.102].

### Советские настольные игры с игровым полем

Здесь дается описание нескольких игр, инвентарь для которых надо изготовить самим.

«Мельница» - На фанерном листе величиной с шахматную доску чертится игровое поле, как показано на рисунке и изготавливаются 9 черных и 9 белых шашек. Рис.1.2.1

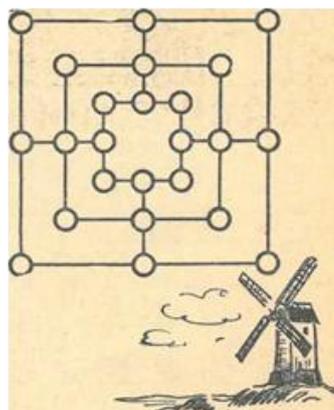


Рис.1.2.1

Играют двое — один белыми, другой черными. Белые начинают. Игра состоит из двух частей: а) расстановка шашек' б) ходы после расстановки шашек. Играющие расставляют шашки по очереди и стремятся к тому, чтобы составить «мельницу», то есть поставить свои шашки на трех кружках по одной прямой линии. Составление «мельницы» при расстановке дает играющему право снять любую шашку противника. Поэтому, играющие стараются помешать друг другу составить «мельницу».

Ходят играющие также по очереди, передвигая шашки по прямым линиям на один свободный кружок, причем и во время хода они также стремятся составить «мельницу». Составленная «мельница» дает право снять одну шашку противника. Снимать можно любую шашку, за исключением тех, из которых противник успел уже составить свою «мельницу».

Победу одерживает тот, кто сумеет построить «двойную мельницу», то есть комбинацию из 5 шашек, в которой, передвигая одну шашку вперед и назад, можно все время создавать «мельницу», то на одной, то на другой линиях, расположенных параллельно.

**«Облава на волка»** - Из плотного картона или фанеры изготавливается игровое поле размером 40X40 сантиметров, как показано на рисунке. Рис.1.2.2

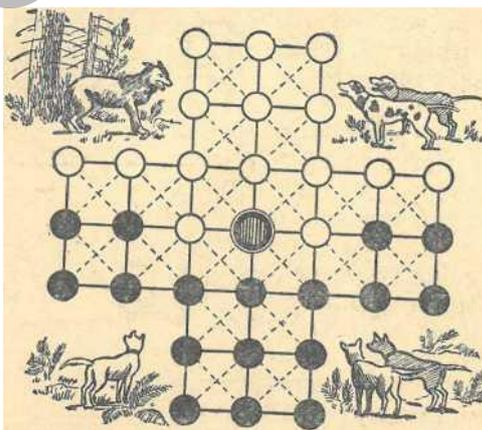


Рис.1.2.2

На поле должно быть 15 белых и 17 черных кружков. Средний кружок отмечается двойной линией. Все кружки соединены прямыми линиями, а внутри образовавшихся квадратов — пунктирными диагоналями.

Кроме игрового поля, надо приготовить еще 17 одинаковых фишек — «собак» и 1 фишку — «волка». Фигурки «собак» и «волка» можно вырезать из фанеры и закрепить каждую на отдельной подставке. Вот и все приготовление к игре.

Играют двое. Один—за «волка», другой—за «собак». Перед началом игры «собаки» размещаются на черных кружках, а «волк» занимает средний кружок с двойной обводкой. Игра заключается в следующем: «собаки» должны затравить «волка», то есть закрыть ему все ходы. «Волк» старается снять — «задрать» как можно больше «собак». Играющие делают ходы по очереди. «Собаки» двигаются только по сплошным линиям, а «волк», кроме того, и по пунктирным. При этом и «собаки» и «волк» могут переходить на любой соседний кружок, если он свободен. Когда «собака» окажется рядом с «волком», а за ней ближайший кружок будет не занят, тогда «волк» становится на этот кружок, перешагнув через «собаку», и снимает ее с игрового поля. «Волк» за один ход может таким образом «задрать» несколько «собак», если за каждой из них будет свободен кружок. «Собаки» выигрывают, если они загонят «волка» так, что ему некуда будет ходить. Если же на игровом поле останется только шесть «собак», то они уже не смогут затравить «волка», то есть закрыть ему все ходы. В этом случае выигрывает «волк».

**«Встречный ход»** - для этой игры надо изготовить четыре фишки — человеческие фигурки (две белые и две черные) — и такое поле, как показано на рисунке. Рис.1.2.3

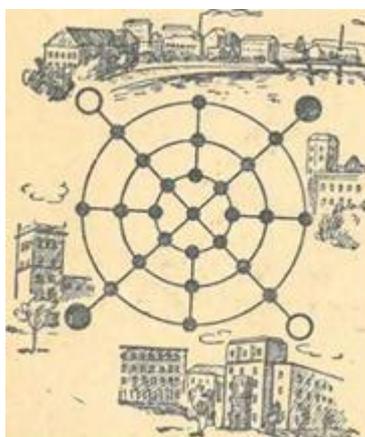


Рис.1.2.3

В каждой паре фишек необходимо одну из них чем-либо отметить (повязать цветной ниткой или сделать отметку краской). Играют двое, можно играть и вчетвером. Если играть вдвоем, то один из них играет белыми фигурами, а другой черными. Если же в игре участвуют четверо, то каждый ведет только свою фишку, при этом играющие белыми фишками составляют одну команду, а играющие черными — другую. Подсказывать ходы своему партнеру или спрашивать у него совета не разрешается; каждый должен играть самостоятельно. Фишки перед началом игры ставятся в города — кружки, нарисованные за пределами круга; белые фишки — на белые кружки, черные — на черные кружки. Цель игры — поменять местами фишки одного цвета. Ходы делаются поочередно, одной фишкой: сначала делается ход белой фишкой, затем — черной, и т. д. Каждая фишка ходит на один отрезок линии (от одного пересечения до другого) в любом направлении. Ставить фишку на точку, соседнюю с той, на которой стоит фигурка другого цвета, нельзя, если эти точки непосредственно соединены. Нельзя ставить свои фишки и на точки, соседние с городами противника. Если создается такое положение, когда одному из участников игры некуда передвинуть свою фишку, он пропускает ход. Выигрывает тот, чьи фишки раньше поменяются местами. [20, с.112-136].

### **Современные настольные игры**

Мнение, что такое развлечение только для детей, ошибочно. Новые настольные ролевые игры, ассортимент которых на сегодняшний день очень широк, вполне способны занять на вечер взрослого. Рассмотрим самые популярные и востребованные из них.

«**Мафия**» - это настольная ролевая игра, рассчитанная на 8-12 человек. Каждый из них берет карту, которая определяет его роль в игре. В основном это врач, шериф, маньяк, 2 мафиози и гражданские лица. По правилам, когда наступает ночь в вымышленном мире, все засыпает. В это время мафия просыпается, встречается и выбирает жертву. Бывает, что целитель спасает

жертву. Основное правило-молчание! При выборе жертвы, все происходит без слов и звуков, так что мирные жители не сразу могут вычислить мафию. В следующем раунде босс мафии должен угадать шерифа, затем шериф пытается вычислить мафию. Они по очереди указывают ведущему на подозреваемого, в качестве положительного ответа ведущий кивает головой. На следующее утро кто-то умирает, и жители города во главе с шерифом пытаются вычислить убийцу. Каждый игрок пытается оправдаться, придумывает легенду, затем путем голосования снимается с подозрения. Бывают случаи, когда мафия не может определиться с выбором жертвы, тогда лидер засчитывает промах и мирные жители этой ночью не умирают. Главная интрига игры - кто победит мафия или мирные жители? Рис.1.2.5 [28].



Рис.1.2.5

«Воображарий» - правила настольной ролевой игры очень простые. Тут нет постоянного ведущего. На каждый круг выбирается новый участник. Игрок тянет карточку, где написано слово, фраза, или же нарисована картинка. Ему нужно как можно понятнее в течение одной минуты объяснить участникам, что написано/изображено на карточке, но само слово называть нельзя. Можно применять жесты, представления, рассказ. Угадавший игрок получает баллы, и к нему переходит очередь объяснять. Рис.1.2.6 [28].

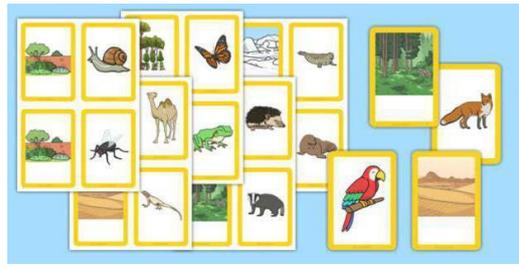


Рис.1.2.6

«Карта сокровищ» - эта игра, скорее, детская, однако, если придумать интересный сюжет, то она может увлечь и взрослых. Для начала нужно нарисовать карту, по ее центру клад и много дорожек, которые к нему ведут. На пути встречаются различные ловушки, заставляющие игроков отступить назад, вернуться в начало, пропустить ход или же, наоборот, получить дополнительные ходы либо переход на несколько клеток вперед. Данная затея рассчитана на 4 игроков, количество ходов решается игральными костями. Побеждает тот, кто первый добрался до клада. Если нет желания фантазировать, то можно купить уже готовую карту и играть по ней. Рис.1.2.7 [28].

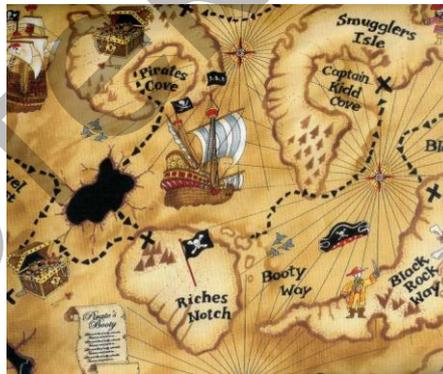


Рис.1.2.7

«Кто я (What am I)?» - это очень забавная игра. Суть ее в том, что игроки цепляют на голову таблички, где могут быть написаны названия животных, неодушевленных предметов, имена знаменитостей. Игрок не видит, что у него за табличка, зато видит таблички других игроков. Все по очереди задают вопрос, например: «Я женского рода?». Другие ему отвечают. Такими наводящими вопросами нужно угадать, кем же является участник в рамках этой игры. В магазине можно купить набор табличек, но изготовить такую настольную ролевую игру своими руками не составит труда. Требуется всего

лишь на самоклеящейся бумаге сделать карточки с разными названиями и приготовить обручи на нужное количество игроков. Рис.1.2.8 [14].

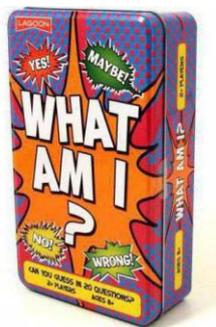


Рис.1.2.8

«Монополия» - Эта ролевая настольная игра не нуждается в представлении. Ее знают и взрослые, и дети. Играется небольшой компанией в 3-4 человека. Каждый участник получает стартовый капитал. Игральные кости решают количество шагов, игроки перемешают свои фишки по полю, набирают очки и выкупают здания. Потом приобретенную недвижимость можно продавать, назначая свою цену. Попадая к соседу, игрок обязан уплатить налог. Желательно выкупить как можно больше строений. При дефиците денег свою недвижимость можно заложить в банк. Если ее вовремя не выкупить, она переходит в общее пользование и стать собственностью другого игрока. Рис.1.2.9 [28].

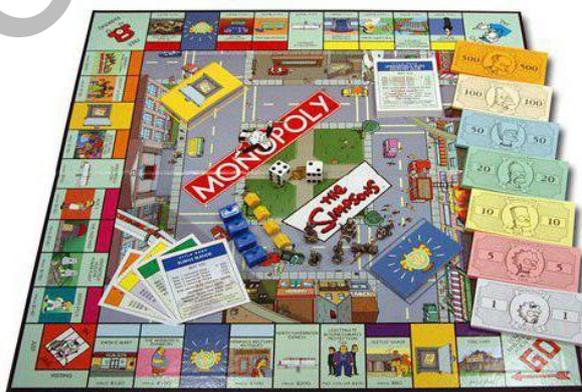


Рис.1.2.9

### 1.3. Анализ литературы по исследуемой теме

В данной работе была подробно изучена и проанализирована литература по графическому дизайну, теории композиции и основам типографии. Авторы перечисленных ниже работ внесли огромный вклад в развитие и решение задач по графическому дизайну.

1. Виталий Устин «Композиция в дизайне» - Это методическое пособие посвящено раскрытию особенностей построения композиции, составляющей важнейшую часть дизайнерского творчества. Подробно раскрываются средства, приемы и принципы этого построения. Дается развернутый ряд полезных рекомендаций по практическому применению в дизайнерском деле. Материал иллюстрирован таблицами, диаграммами, а также примерами графических и пластических композиций [50].
2. Роджер Паркер «Как сделать красиво на бумаге» - это руководство, которое выдержало в США шесть изданий, это курс полиграфического дизайна. Автор, один из самых опытных дизайнеров, делится своими секретами того, как привлечь внимание читателя, включая весь арсенал визуальных средств компьютерной графики [35].
3. Хембри Райн «Графический дизайн» - В этой книге по графическому дизайну рассказывается об основных принципах дизайна, о правилах размещения материала на странице, о подборе цветов и шрифтов. Далее в ней изложена теория коммуникации. На этом фундаменте автор Райн Хембри рассматривает такие элементы повседневной работы дизайнера, как фирменные знаки, фирменные бланки, приглашения, печатные публикации, ежегодные отчеты, каталоги, корпоративные бренды [38].
4. Квентин Ньюарк «Что такое графический дизайн?» - Дизайн развивается не в вакууме. Эта книга начинается с исследования тех основ, что формируют дизайн: этики, экономики, технологии, теории и истории

искусства. В этой части книги прослеживается развитие дизайна на протяжении нескольких столетий — от истоков, берущих начало в средневековой Германии, до современных направлений [31].

5. Тони Саттон, Брайд Виллен «Гармония цвета» — это практическое руководство по выбору и использованию цветовых комбинаций. Содержит разделы по психологии цвета с советами, как не ошибиться в его выборе. Представляет сотни цветовых комбинаций [43].
6. Питер Кук «Креатив приносит деньги» - Способность давать начало новым продуктам и услугам является одним из самых ценных источников конкурентного преимущества. В книге приводятся примеры ведущих мировых производителей, которые рассматривают креативные способности, как обязательное условие для достижения успеха. Автор со своей уникальной точкой зрения на данную проблему раскрывает природу креативности, на основе собственного богатого опыта излагает специфику ее применения [21].
7. Пол Рэнд «Дизайн: форма и хаос» - Автор не просто рассматривает актуальные проблемы дизайнеров, он обращается к ценностям основ и говорит о ценности мышления в творчестве. Иными словами, Рэнд написал книгу, которая никогда не потеряет своей актуальности — она вечна, хотя и рассказывает о ситуации современного дизайна. Автор обличает непрофессионализм и скоротечные "модные тренды", рассуждает о специфике творческой деятельности и той профессиональной страсти, благодаря которой рождается хороший дизайн [42]
8. Иоганнес Иттен «Искусство цвета» - Автор с бесконечной любовью рассказывает читателю об аспектах теории цвета. Книга, вобравшая в себя опыт научно-практической подготовки, призвана освободить сознание художника и прояснить ряд проблем. Чтение "искусство цвета" похоже на медитацию, которая позволяет расширить границы понимания и развить чувство цвета [14].

9. Хеллер Стивен и Чваст Сеймур «Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века» - История и эволюция графического дизайна будет интересна всем, кто не любит поверхностного изучения, а интересуется истоками дизайна. Щедро иллюстрированная книга рассказывает о зарождении коммерческого искусства, затрагивающего не только крупные графические стили, но и такое уникальное явление, как польский плакат. Интересно, что авторы акцентируют внимание на самих работах, а не на их создателях [52].
10. Герман Цапф «Философия дизайна Германа Цапфа» - Единственным минусом данной работы можно считать то, что она не воспринимается целостно, потому что состоит из отдельных статей и лекций. Тем не менее, это не мешает получать уйму знаний и развивать собственный взгляд на дизайн. В избранных статьях Цапф делится своим опытом в вопросах, связанных с каллиграфией, типографией и шрифтовым дизайном [53].

Знакомство с творчеством этих выдающихся дизайнеров и авторов книг особенно полезно в типографическом плане. В грамотной верстке, подаче текста и выборе шрифта. В основных приемах и принципах построения композиции в дизайне. В получении практических рекомендаций по созданию гармоничных цветовых комбинаций.

### 2.1. Гейм-дизайн в современных жанрах настольных играх

Игра — это феномен не только человеческой жизни, но и феномен жизни в целом, так как играют все, и взрослые, и дети, и животные. До наших дней дошли достаточно древние игры, либо упоминания о них, в том числе и те, которые существовали на земле 3 тыс. — 4,5 тыс. лет назад.

Но все ли можно назвать игрой? Выделяют следующие признаки:

- Игра свободна, её нельзя сделать обязательной для игрока.
- Игра ограничена в пространстве и времени точными и заранее установленными пределами.
- Игра имеет неопределенный исход, нельзя предопределить ее развитие, предугадать ее результат; необходимость выдумки оставляет некоторую свободу для инициативы игрока.
- Игра не создает благ и богатств, не связана с материальными интересами сторон.
- Игра подчинена ряду условий, которые приостанавливают действие обычных законов и учреждают новое законодательство, действительное на время игры.
- Игра фиктивна, сопровождается специфическим сознанием какой-то вторичной реальности или просто ирреальности по сравнению с обычной жизнью [9].

Итак, как же сделать свою собственную игру, каким образом можно искать идеи, как правильно делать прототипы, как и с кем, проводить тесты?

#### Метод I: хоум-рулы

- Сыграть в настольную игру;
- Полюбить ее, но не очень;
- Придумать правила, по которым тебе в неё будет приятнее играть;
- Опробовать правила с друзьями, и возможно выложить их в сеть;

## **Метод II: копи-паст**

- Сыграть в настольную игру;
- Достаточно сильно её полюбить;
- Придумать точно такую же игру, но про орков-цветоводов;
- Добавить в «свою» игру несколько «существенных» отличий от оригинала;

## **Метод III: классный сюжет**

- Прочитать книгу или посмотреть фильм;
- Вдохновиться сюжетом;
- Придумать правила, по которым персонажи книги или фильма должны действовать;
- Не смочь этого сделать и добавить в игру карты событий;

## **Метод IV: игроки “раскручивают крокодила”**

- Сыграть в настольную игру или посмотреть вокруг;
- В процессе обнаружить перспективное игровое решение;
- Использовать его по-своему;
- Добавить в игру ещё десяток таких же перспективных решений

## **Метод V: мозговой штурм**

- Захотеть сделать настольную игру;
- Выбрать время, позвать друзей, заготовить бумагой и карандашами;
- Творить;
- Игра сыграна.

## **Метод VI: будьте детьми**

- Распределить компоненты настольных игр на полу, балконе и ванной;
- Вспомнить себя ребенком;
- Играть в компоненты, по отдельности, лишь бы в удовольствие;
- Записав удачные идеи, ничего не собирать: вдруг наступив на кубик, вас осенит еще раз?

Из перечисленных методов в работе над ролевой настольной игрой нам больше подходит **Метод IV «Раскручиваем крокодила»**.

С чем же предстоит работать гейм-дизайнеру, создавая настольную игру?

[9].

Таблица 2.1.1

Карты	Плюсы	Минусы
	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ вмещают много текста и картинки;</li> <li>+ дают высокий уровень случайности;</li> <li>+ скрытая информация;</li> <li>+ сохраняют состояния;</li> <li>+ простота изготовления;</li> <li>+ вариативность механик.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- дают высокий уровень случайности;</li> <li>- недолговечность;</li> <li>- обыденность.</li> </ul>
Дайсы (кубики, кости)	Плюсы	Минусы
	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ мгновенный результат;</li> <li>+ компактность;</li> <li>+ высокий уровень кинестетики;</li> <li>+ простота использования в играх;</li> <li>+ кастомные варианты привлекают к игре.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- дают высокий уровень случайности;</li> <li>- недолговечность;</li> <li>- обыденность.</li> </ul>
Игровые поля	Плюсы	Минусы
	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ наглядность для игроков;</li> <li>+ привлечение внимания;</li> <li>+ шикарное оформление;</li> <li>+ возможна модульность.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- большие размеры;</li> <li>- почти всегда используется вариация механики «area control»;</li> <li>- уязвимость к землетрясениям.</li> </ul>
Фишки и маркеры	Плюсы	Минусы

	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ разгружают память;</li> <li>+ наглядность;</li> <li>+ отлично сохраняют состояния;</li> <li>+ изготавливаются из дерева, пластика, металла.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- уязвимость к землетрясениям;</li> <li>- чаще всего невзрачны;</li> <li>- легко потерять;</li> <li>- трудности для дальтоников.</li> </ul>
<p>Жетоны</p>	<p>Плюсы</p>	<p>Минусы</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ разгружают память;</li> <li>+ наглядность;</li> <li>+ отлично сохраняют состояния;</li> <li>+ наличие на них информации;</li> <li>+ красивый дизайн;</li> <li>+ обилие механик.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- легко потерять;</li> <li>- недолговечность.</li> </ul>
<p>Тайлы</p>	<p>Плюсы</p>	<p>Минусы</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ наглядность;</li> <li>+ отлично сохраняют состояния;</li> <li>+ могут составлять игровое поле;</li> <li>+ наличие на них информации;</li> <li>+ почти всегда находятся на столе, долговечность;</li> <li>+ бывают любой формы.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- игровое поле из тайлов часто «расползается».</li> </ul>
<p>Планшеты</p>	<p>Плюсы</p>	<p>Минусы</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ наглядность для игроков;</li> <li>+ привлечение внимания;</li> <li>+ шикарное оформление;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- уязвимость к «землетрясениям»;</li> </ul>

	+ небольшие размеры.	
Миниатюры	Плюсы	Минусы
	+ привлечение внимания; + шикарное оформление; + высокий уровень кинестетики.	- дороговизна; - не дают уникального игрового опыта; - опасность стать миниатюроразависимым.
Ширмы	Плюсы	Минусы
	+ шикарное оформление; + небольшие размеры; + удобный способ скрыть информацию; + памятка по игре на внутренней стороне.	- не дают уникального игрового опыта; - уязвимость к "землетрясениям".

Таблица 2.1.1

## 2.2. Особенности создания ролевых настольных игр

Это чрезвычайно глубокий и интересный жанр, ценители которого найдутся по всему миру. Ролевые настольные игры имеют много общего с литературой жанра "фэнтези". Иногда суть ролевой игры состоит в том, что управлять нужно не одним героем, как в приключенческих играх, а несколькими героями одного отряда. При этом каждый персонаж имеет свои отличительные особенности — свои преимущества и недостатки. Перед игроком, как и в приключенческих играх, стоит некая сверхзадача, например, спасение мира от зла. Но для решения этой глобальной задачи, игрокам не стоит сразу бросаться на поиски злого волшебника или могущественного демона. Вместо этого вам предстоит заняться, обучением воспитанием и экипировкой своего подопечного или героев отряда. Постепенно, вдумчиво,

переходя от одного небольшого задания к другому, взвешивая каждый шаг, освобождая от зла или недругов город за городом, замок за замком, персонажи игрока становятся опытнее, сильнее и умнее. Они постепенно улучшают оружие и броню, изучают новые заклинания, более сложные игровые спецприемы. А когда героями будет, достигнут высочайший уровень, их, подготовленных и опытных, можно отправить на борьбу с главным антагонистом [14].

Ролевые игры, как жанр, появились задолго до изобретения компьютеров. Человечество устало от войн и сражений после событий Второй мировой войны. А затем в литературе и в фильмах резко подскочил особый интерес не к описанию сражений с участием огромных армий, а к действиям небольших групп храбрых людей. До этого, в военных книгах, документальном и художественном кино, на людей смотрели, как на маленькую безликую фигуру на фоне трагических событий в мире. После Второй мировой войны интерес к личности каждого человека возрос.

Это стало очевидным в военных играх. Огромная настольная (и напольная) армия оловянных и картонных солдат стала заменяться играми с небольшим количеством участников. Такие игры называются ролевыми. Обычная (не компьютерная) ролевая настольная игра проходит следующим образом:

Несколько заинтересованных людей с богатой фантазией собираются вместе. Один из них – ведущий, опытный игрок или автор самой игры, его называют мастером. У мастера есть скрипт, называемый модулем. Каждый Мастер создает свои собственные модули. Мастер распределяет роли между участниками игры или же выслушивает пожелание игроков с подготовленными биографиями их персонажа. Эти роли называются амплуа. Один игрок может быть воином в игре, другой - священником, третий - бардом, четвертый - магом и т. д. В данной настольной игре на выбор игроку предоставляется 3 уникальных игровых классов персонажа (Рыцарь, варвар и техномаг) со своими сильными и слабыми сторонами, грамотным игровым балансом. Каждый из

выбранных амплуа персонажей может сделать то, что другим не под силу, и все вместе они должны отправиться в страну, придуманную мастером.

Мастер говорит игрокам, где они находятся, что они видят и что они должны делать. Игроки в ответ предлагают свои действия. Одни действия принимаются мастером, а другие нет, и тогда игрокам приходится думать о том, как они это делают [44].

Правила, по которым проводится ролевая игра, называются системой правил. Самая большая и популярная система правил ролевых игр называется AD & D (Advanced Dungeons & Dragons — "драконы и подземелья"). Существуют и другие системы правил. Система AD & D очень большая и сложная. Её изучение может занять годы. Система описана в нескольких толстых томах. Один том посвящен описанию магических заклинаний, которые можно использовать в ролевых играх, другой — бестиарию, подробному описанию сотен различных видов монстров, третий содержит сводку правил предназначенных для мастера, а четвертый — правила поведения для игроков в той или иной сложившейся ситуации.

Благодаря системе AD & D было создано тысячи ролевых игр, сделано огромное количество настольных игр и написано множество художественной литературы в жанре "фэнтези". Долгое время люди наслаждались процессом игры в ролевые приключения, собирали небольшую компанию за круглым столом. Больше всего эти игры прижились у людей, у которых достаточно времени для общения и желания общаться. Они были в первую очередь студентами или пенсионерами.

С появлением персональных компьютеров программисты сразу начали задумываться о том, как использовать компьютер PDM для рисования ролевых игр, но долго не могли воплотить идею в жизнь. Ролевые игры резко отличаются от других жанров огромными размерами игрового пространства. В среднем ролевые игры обладали сотнями локаций (мест для посещения). Для этого компьютеру требовалось много оперативной памяти. Ему также нужен был объемный жесткий диск, на котором можно было сохранить игровой

процесс или результаты незавершенной игры, ведь в ролевые игры играют не один день и не два. Длительность игры представленного жанра может растянуться на месяцы [1, с.62-65].

### **Сюжеты настольных ролевых игр**

Сюжеты настольных ролевых игр схожи с сюжетами приключенческих игр в стиле «кидай – ходи». Герой (или герои) вовлечены в решение какой-то сложной задачи, суть которой может оставаться неясной в течение длительного времени. Мир игры открыт для игрока, но его прохождение требует времени. Игрок не должен сразу стремиться к победе. Его главная задача - научиться жить во враждебном мире.

Однако на этом сходство с приключенческими играми и заканчивается. Препятствия, стоящие перед героями, разные. Если в приключенческих играх главное - это решение логических головоломок, то в ролевых играх главное - это изучение огромного игрового пространства и сражения с противниками.

Чтобы успешно пройти данную настольную ролевою игру, необходимо проложить себе путь из массы враждебных персонажей, чтобы сила встречающихся на пути противников постепенно увеличивалась. Поэтому, пространство игры делится на несколько карт, игровых локаций: городская среда, леса, подземелья, иные миры и т.д. Оказавшись в очередной зоне, герои сражаются с монстрами, решают головоломки, собирают сокровища, приобретают оружие и доспехи, находят новые пути для продолжения путешествия. Впереди их ждут все более сложные головоломки и более сильные монстры [44].

В награду за победы и за открытые тайны герои получают опыт и деньги. За золото, игровую валюту, можно купить новое оружие и броню, но опыт - приоритетней. Когда опыт поднимается достаточно высоко, игроки повышают уровень своего персонажа. Как правило, с каждым повышением уровня героя у него растет сила, ловкость, выносливость, а также сила его магических

заклинаний. Начав игру с первого уровня, к концу игры можно достичь тридцатого, пятидесятого, а в некоторых играх и сто уровень опыта. В представленной игре количество уровней 5, с повышением которого возрастает параметр здоровья, а так же классовые особенности персонажа, дается возможность изучить специальные броски кубика, ответственные за новые игровые приемы и техники.

Немаловажную роль в ролевых настольных играх играет экипировка героя. В игре могут быть тысячи различных видов оружия и брони. Начав игру с кожаного нагрудника, бронзового кинжала и деревянного щита, герой может закончить игру волшебным мечом, обсидиановым щитом и с платиновым доспехом. Оружие и доспехи можно захватывать в бою в качестве трофеев, находить в древних сокровищах, а также покупать в оружейных магазинах. Особо ценное оружие дается героям в качестве награды за успешно выполненные задания (миссии). С целью сохранить баланс и не перегружать игровой процесс, было принято решение в пользу того, что снаряжение игрок может приобрести только в торговой лавке (заняв соответствующую клетку хода), а зелье отыскать исключительно в ходе путешествия по игровой локации [14].

В настольных ролевых играх очень важную роль играет правильная экипировка персонажей. По ходу игры вы сможете найти огромное количество разнообразной экипировки, которую может одеть герой. Постепенно встречающееся оружие становится все мощнее – поэтому есть смысл его менять, переходя от героя к герою. Когда оружие становится совершенно ненужным, оно продается или выбрасывается. Если все персонажи постоянно находятся в подготовленном состоянии, шансы на успех в игре увеличиваются.

Доспехи в большинстве ролевых игр средневекового или магического типа. Во многих настольных ролевых играх для оценки защиты героя используется параметр класс защиты (класс брони, сокращенно). Формируется класс брони для всех доспехов на персонаже, и чем больше его количество, тем меньше урона получит герой.

Как правило, новые виды ролевых игр возникают, когда происходит слияние ролевых игр с каким-то другим жанром.

1. Пошаговые настольные ролевые игры. Эти игры являются наиболее распространенными. Их отличие в том, что все персонажи делают ход по очереди. Сначала идут все ваши герои, а затем все противники. Играть в игру можно не спеша, хорошо думая, кому кого бить, кому кого лечить, какое оружие выбрать, или какое заклинание использовать. Пока все ваши герои не сделают ход, противник не сможет сделать свой ход.

2. Ролевая эпопея. Эти игры формировались на стыке со стратегическими играми, и часто их относят к пошаговым стратегическим играм. К сожалению, таких игр еще немного, но они имеют огромную популярность, особенно среди настольных игр. Отличие от обычных игр заключается в том, что в ролевой эпопее каждый персонаж может иметь отряд или армию. При этом боевые параметры героя формируются с параметрами войск под его командованием. Он путешествует с армией и может пополнить ее, если у него достаточно денег для этого. Слово "стратегический" сразу напоминает о чем-то военном. Но на самом деле, не все стратегические игры военные. Основная цель стратегических игр в управлении. Это может быть управление войсками, в таком случае игра будет являться военной. Но это может быть и политический менеджмент. Государственное и экономическое управление городом или хозяйственное управление компанией, заводом, больницей, спортивной командой.

4. Clock-game. Стратегические настольные игры появились уже давно, так называемые clock-game. Одной из таковых, позже ставшей одной из первых компьютерных игр в жанре стратегия, стала настольная игра под названием "Королевство эйфории", в которой игрок выступал в роли короля. Каждый год он отдавал приказ засеять определенное количество полей зерном, а в конце года подсчитывал урожай. Если у всех подданных было достаточно еды и население росло, Королевство увеличивалось в размерах, казна пополнялась, и все шло хорошо. Но время от времени игрок вытягивал карты, олицетворяющие

различные неприятности вроде неурожая, нашествия крыс или эпидемий серьезно подрывали благосостояние Королевства. Если король не позаботился о создании резервов на случай неурожая, страна начинала голодать, подданные работали хуже, а в итоге спасти Королевство не удалось. При всей простоте этой настольной игры, она наглядно показывает суть стратегической игры. Главная задача стратегических игр - умелое управление ресурсами, в игре "Королевство эйфории" всего два ресурса — зерно и люди. Недостаток зерна приводит к потере людей, а недостаток людей снижает поток зерна. Все ресурсы в стратегических играх взаимосвязаны [28].

### 2.3. Теория компьютерной графики

Несмотря на то, что имеется множество классов программного обеспечения для работы с компьютерной графикой, выделяют всего три вида компьютерной графики: Растровая, векторная и фрактальная графика. Так как работа была выполнена в программном обеспечении adobe Photoshop, подробнее разберем первый тип компьютерной графики.

**Растровый.** Основным (наименьшим) элементом растрового изображения является точка. Если изображение находится на экране, эта точка называется пикселем. Каждый пиксел растрового изображения имеет свойства: размещение и цвет. Чем больше количество пикселей и чем меньше их размеры, тем лучше выглядит изображение. Большие объемы данных - это основная проблема при использовании растровых изображений. Для активной работы с крупногабаритными иллюстрациями типа журнальной ленты требуются компьютеры с чрезвычайно большим объемом оперативной памяти (128 МБ и более). Разумеется, такие компьютеры должны иметь высокопроизводительные процессоры. Второй недостаток растровых изображений заключается в том, что они не могут быть увеличены для

рассмотрения деталей. Поскольку изображение состоит из точек, то увеличение изображения приводит только к тому, что эти точки становятся крупнее и напоминают мозаику. При увеличении растрового изображения дополнительные сведения не учитываются. Более того, увеличение пикселей визуально искажает картинку и делает ее шероховатой. Этот эффект называется пикселизацией [7, с.240].

**Цветовая модель RGB.** Модель-RGB является самой простой для понимания. Эта модель используется для передачи изображения на мониторы и телевизоры. Любой цвет считается состоящим из трех основных компонентов: красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue). Эти цвета называются основными.

Также считается, что при нанесении одного компонента на другой яркость общего цвета увеличивается. Сочетание этих трех компонентов дает нейтральный цвет (серый), который при большой яркости стремится к белому. Это соответствует тому, что мы видим на экране, поэтому данная модель используется всегда при подготовке изображения, предназначенного для воспроизведения на экране. Если изображение обрабатывается компьютером в графическом редакторе, оно также должно быть представлено в данной модели [29, с.54].

Метод получения нового оттенка, суммирование яркостей составляющих называется аддитивным методом. Он используется везде, где цветное изображение рассматривается в проходящем свете ("на просвет"): в мониторах, слайд-проекторах и т. д. Нетрудно догадаться, что чем ниже яркость, тем темнее оттенок. Поэтому в аддитивной модели центральная точка, имеющая нулевые значения составляющих (0,0,0), имеет черный цвет (отсутствие свечения экрана монитора). Белый цвет соответствует максимальным значениям компонентов (255, 255, 255). Модель RGB аддитивна, и ее компоненты: красный (255,0,0), зеленый (0,255,0) и синий (0,0,255) называются основными цветами [33, с.7].

### 3.1 Разработка игровой механики, правил игры

Из отличительных особенностей игры «Метаморфозы Молоха» можно выделить следующие:

**Индивидуальность игрока** объясняется наличием выбора героя, со своей личной игровой стратегией, способностями, классовым снаряжением. Это не только добавляет разнообразия в игру, но и способствует личностному развитию характера, умению подстраиваться под ситуацию.

**Свободное перемещение по локации** дает игрокам возможность развить свои тактические и логические способности. Не запирает игрока во внутри игровые рамки линейного прохождения, что способствует развитию творческого мышления.

**Игрок и Мастер** – Игрок, человек, непосредственно играющий в данную игру. Мастер – ведущий, его задача хорошо изучить правила игры, обладать минимальными математическими знаниями, проводить расчеты и выполнять броски кости за антагонистов (метаморфов) в сражениях с игроком. Мастер так же может принимать участие в игре, тогда в момент сражения роль «мастера» берет на себя игрок. На выбор игроку предлагается 3 класса персонажа. Максимальное количество игроков, не считая мастера – 3. Рис. 3.1.1



Рис. 3.1.1

**Ходы и игровое поле** – В начале каждой новой локации игрок располагает фишки на любой из 4-х стартовых позиций. Бросив кубик, игрок передвигает фишки по игровому полю в любых направлениях, в зависимости от количества цифр на игровой кости. Исключение – способности Техномага по своему желанию иметь 1 и более дополнительных ходов. (Запрещено перемещать фишки на одни и те же клетки за один ход). Рис. 3.1.2



Рис. 3.1.2

**Миньоны и боссы** – Босс представляет собой главного антагониста в локации. Каждый из них отвечает за определенную стихию, и уязвим к оружию, заточенному под неё. Босс представляет собой опасного противника, так что перед встречей с ним стоит хорошенько подготовиться, насобирав эликсиров на игровой карте. У каждого босса есть по 2-а миньона подчиненных, на которых игроку и стоит потренироваться. С боссом сражается только один игрок, первый рискнувший вступить в схватку. После смерти босса игроки переходят на следующую локацию. Игрок не принимавший участие в

сражении не получает никаких бонусов. Если игрок терпит поражение, он теряет столько опыта и золота, сколько дает босс (или миньон), в случае победы над ним, и опять возвращается на стартовую позицию. В финальном сражении с Молохом участвуют все игроки. Рис. 3.1.3



Рис. 3.1.3

**Сражение** – игрок поочередно с «мастером» кидают кубики. Сначала «комбо-прием», затем основной. Результат высчитывается математическим путем, например: у игрока 10 ед здоровья, а у противника атака 2 ед, в результате у игрока остается 8 ед. здоровья, затем следует ход игрока и т.д. Но, если у игрока 10 ед. здоровья и 1 ед. брони, а атака противника так же составляет 2 ед, то в результате у игрока остается уже не 8, а 9 ед. здоровья. Аналогично и с бонусом от оружия или «комбо-приема». Также можно проводить тренировочные бои друг с другом по обоюдному согласию, если фишки игроков встали на одну и ту же клетку хода. В таких боях игроки ставят на кон некую сумму золота из своего кармана. Опыт игроки не получают.

Рис. 3.1.4



Рис. 3.1.4

**Комбо-приемы** – специальный бросок кубика, который производится непосредственно перед основным броском в сражении. Значок кубика и цифра перед ним показывают, какая грань кубика должна выпасть для осуществления «комбо-приема» или бонуса перед каждым новым ходом в сражении. Рис. 3.1.5

Рыцарь	Техномаг	Варвар
1 ур - 1 к	1 ур - 1 к	1 ур - 1 к
2 ур - 6  + 1 бонус	2 ур - 6  + 1 бонус	2 ур - 6  + 1 бонус
3 ур - 5  Оглушение на 1 ход	3 ур - 5  противник ударят по себе	3 ур - 5  2-ой бросок кости. Без бонуса оружия
4 ур - 4  - 50 % к атаке противника	4 ур - 4  восстановить 50 %	4 ур - 4  - 50 % к защите противника
5 ур - 3  2-ой урон на 2 хода	5 ур - 3  Вызов обеих техностражей на 2 хода	5 ур - 3  Неуязвимость на 2 хода

Рис. 3.1.5

**Игровой опыт** – главный атрибут развития персонажа. С повышением уровня (всего 5) – увеличивается здоровье персонажа, открываются комбо-приемы, а у Техномага возрастают характеристики Техностражей. Опыт приобретается, путешествуя по локации или в сражении с метаморфами.

Рис. 3.1.6

Железный охотник		Железный асорул	
0 - уровень	🗡️ - 1 🛡️ - 0	0 - уровень	🗡️ - 0 🛡️ - 1
1 - уровень	🗡️ - 1 🛡️ - 1	1 - уровень	🗡️ - 0 🛡️ - 2
2 - уровень	🗡️ - 3 🛡️ - 0	2 - уровень	🗡️ - 1 🛡️ - 2
3 - уровень	🗡️ - 3 🛡️ - 1	3 - уровень	🗡️ - 2 🛡️ - 3
4 - уровень	🗡️ - 4 🛡️ - 1	4 - уровень	🗡️ - 3 🛡️ - 3
5 - уровень	🗡️ - 5 🛡️ - 2	5 - уровень	🗡️ - 3 🛡️ - 4

Таблица опыта игрока	
0 уровень - 0	🔼
1 уровень - 10	🔼
2 уровень - 30	🔼
3 уровень - 60	🔼
4 уровень - 100	🔼
5 уровень - 150	🔼

Здоровье по уровням	
0 ур -	20 ❤️
1 ур -	25 ❤️
2 ур -	35 ❤️
3 ур -	50 ❤️
4 ур -	70 ❤️
5 ур -	100 ❤️

Рис. 3.1.6

**Торговец и золото** – В процессе игры существует 2-а способа заработка: найти золото, путешествуя по локации (5 золотых) или в сражении с метаморфами Молоха (Миньоны, боссы локаций). Золото – игровая валюта для покупки оружия и снаряжения у торговца, встав фишкой на соответствующую ячейку хода. Купленный инвентарь можно в дальнейшем перепродать за ту же цену, что приобрели. Рис. 3.1.7

Оружие		Доспехи	
 <b>Легендарная секира</b> 🗡️ - 6 📦 - 120 📦 - 15 в случае выпадения 1 на кости	 <b>Легендарный щит</b> 🛡️ - 5 📦 - 120 🗡️ - 5	 <b>Кожанный доспех</b> 🛡️ - 1 📦 - 30 ❤️ - 5	 <b>Доспех Заковника</b> 🛡️ - 2 📦 - 50 ❤️ - 10
 <b>Легендарный щиток</b> 📦 - 5 📦 - 170 🛡️ - 5 в параметрах техностража	 <b>Легендарный доспех</b> 🛡️ - 7 📦 - 170 ❤️ - 30	 <b>Доспех Стража</b> 🛡️ - 3 📦 - 80 ❤️ - 15	 <b>Доспех Араковорца</b> 🛡️ - 4 📦 - 120 ❤️ - 20

Рис. 3.1.7

**Эликсиры** – делятся на 2 типа: малый восстанавливает в бою 20 ед. здоровья, большой соответственно 50 ед. Использование эликсира в бою считается за ход игрока. Эликсиры можно найти, только путешествуя по игровой локации. После сражения здоровье игрока восстанавливается. Исключения негативные клетки-хода разбросанные по карте («Стрела в колено», «Разрыв скверны») В этом случае не приняв эликсир, игрок вступает в бой уже раненым. Рис. 3.1.8



Рис. 3.1.8

## 3.2. Графическое решение

**Разработка дизайна коробки.** По завершению работы над проектом «Ролевая настольная игра» и определившись с форматом печати, следовало подобрать подходящий по габаритам шаблон развертки коробки. Коробка должна была соответствовать следующим требованиям:

- Компактность (для удобства хранения и транспортировки).
- Целостность (Крышка и основание в одной развертке)
- Гибкость (при открытии и закрытии)
- Надежность (при частой эксплуатации)

После просмотра нескольких аналогов был найден шаблон, удовлетворяющий моим требованиям. Сгибы у крышки служат амортизатором, что позволяет легко открывать и крепко закрывать коробку. Рис. 3.2.1 [51].

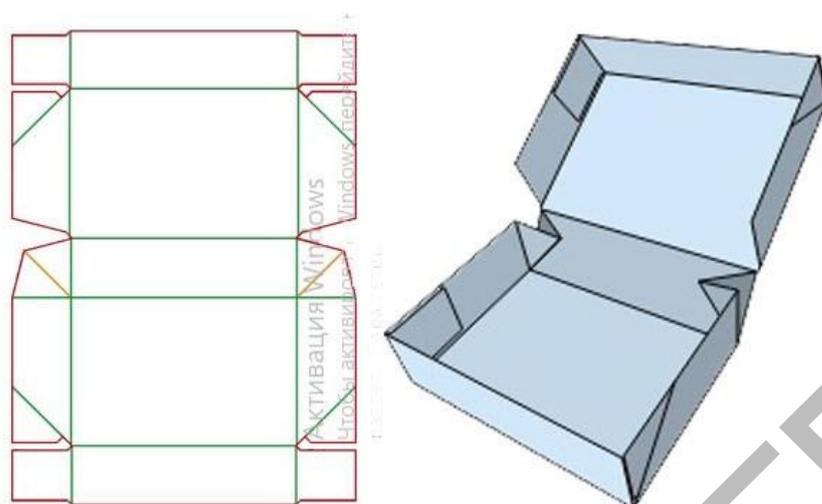


Рис. 3.2.1

L (длина), мм – 220

W (ширина), мм – 150

D (глубина), мм – 40

Толщина бумаги, г/м – 350

Основной идеей для концепта дизайна коробки послужила книга в старинном переплете. Обусловлено это тем, что тематика настольной игры характеризует себя в жанре средневекового фэнтези. Процесс прохождения настольной ролевой игры с её героями и сюжетом можно сравнить с прочтением художественного произведения. Мрачность и тяжесть композиции хорошо передает внутри игровую стилистику жанра. Подробнее о развертке коробки. Рис. 3.2.2



Рис. 3.2.2

1. Фон с использованием текстуры «грубая кожа». Были применены стили слоя: Тиснение, внутренняя тень со смещением. Корректирующий слой - цветовой баланс: Красный 32, пурпурный 10, синий 20.
2. Боковые стороны коробки. Использование текстуры «листы бумаги». Корректирующий слой, цветовой баланс: Красный 20, желтый 15. Корректирующий слой, яркость\контрастность: яркость – 30, контрастность + 25.
3. Передние стороны коробки (см. пункт 2).
4. Места внутреннего сгиба коробки
5. «Язычки» места склеивания коробки
6. Текст-реклама, особенности игры. Использование шрифта True Gothic Cyr \ Regular \ 18 пт \ резкое \ выравнивание по левому краю \ черный.
7. Клипарт воткнутой булавки.
8. Подложка под текст. Использование шаблона «старинная бумага». Были применены стили слоя: Тень и внутренняя тень без смещения, черная обводка 3 пикс.

9. Крепление для «корешка книги» (Задняя сторона коробки). Использование клипарта «латунь, уголок книги», удаление лишнего. Был применен стиль слоя: Тень со смещением. Корректирующий слой, цветовой баланс: Зеленый 30, желтый 30. Корректирующий слой, яркость\контрастность: яркость - 35, контрастность + 30.
10. Крепление на крышке и основании коробки. Использование клипарта «латунь, решетка в стиле модерн», удаление лишнего, дублирование клипарта. Стиль слоя \ Корректирующий слой см. пункт 9.
11. Рисунок арта на графическом планшете. Цель – добиться эффекта тиснения на коже. В верхней части композиции - 3 героя, символизирующие 3 доступных классов игровых персонажа. В центре щит и свиток - место для наименования игры. В нижней части – изображение главного антагониста сюжета, Молоха. Был применен стиль слоя: Глубокое тиснение с учетом текстуры фона. Корректирующий слой, яркость\контрастность: Яркость - 20, контрастность + 40.
12. Текст-определение, тип и жанр типографической продукции: «Полевая Настольная Игра». Использование шрифта True Gothic Cyr \ Regular \ 36 пт \ резкое \ выравнивание по центру\ черный. Был применен стиль слоя: Внешнее свечение, белый.
13. Текст-наименование: «Метаморфозы Молоха». Использование шрифта True Gothic Cyr \ Regular \ 30 пт \ резкое \ текст по линии пера \ черный. Был применен стиль слоя: Внешнее свечение, оливковый.
14. Уголки «книги». Использование клипарта «латунь, уголок книги 2», удаление лишнего. Был применен стиль слоя: Тень со смещением. Корректирующий слой, цветовой баланс: Зеленый 30, желтый 30. Корректирующий слой, яркость\контрастность: яркость - 35, контрастность + 30.
15. 12+. Ограничение по возрасту. В игре могут присутствовать пугающие образы, кровь. Процесс игры длительный, требует математических вычислений.

16. Текст-наименование на корешке «книги» (Задняя сторона коробки). «Метаморфозы Молоха». Использование шрифта True Gothic Cyr \ Regular \ 48 пт \ резкое \ выравнивание по центру\ черный. Был применен стиль слоя: Внешнее свечение, оливковый.
17. Внутри игровой арт. «Печать Орваса» - пиктограмма игрового опыта. Был применен стиль слоя: Тень, внутренняя тень без смещения. Художественный стиль абриса Rust Corrosion. Корректирующий слой, цветовой баланс: Красный 20, Зеленый 30, синий 30. Корректирующий слой, яркость\контрастность: яркость + 20, контрастность + 30 [33].
18. Композиция веерообразная, состоит из 11 игровых карт локаций. Пример качества печатной продукции и уровень художественного оформления. Был применен стиль слоя: Тень без смещения.

**Шаблоны, используемые в Правилах Игры.** Шаблоны и клипарты (5, 6), использованные в графическом оформлении данной настольной игры, взяты с сайта [best-host.ru](http://best-host.ru). находящиеся в свободном доступе. Рис. 3.2.3 [50].

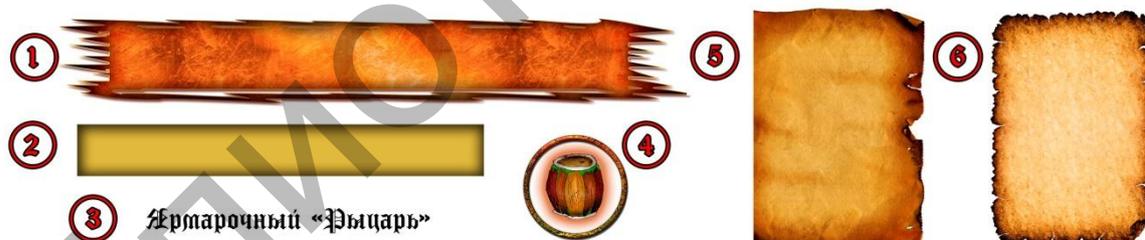


Рис. 3.2.3

1. Рамка оглавления. Использована текстура «медь». Художественный стиль абриса: Рваные края. Корректирующий слой: цветовой баланс: Красный 20, желтый 20. Корректирующий слой, яркость\контрастность: яркость - 20, контрастность + 30.
2. Подложка для текста. Цвет RGB (225, 85, 60). Был применен стиль слоя: Внутренняя тень без смещения.

3. Наименование главы\Персонажа\Снаряжения. Использование шрифта True Gothic Cyr \ Regular \ 30 пт \ резкое \ выравнивание по центру\ черный.
4. Эмблема «стихийной принадлежности» или уязвимости к урону. (Пример, Бочка = утварь)
5. Основной фон страниц Правил Игры. Использован шаблон «старинная бумага 2»
6. Основной фон для заметок, товаров и миньонов. Использован клипарт «старинная бумага».

**Дизайн игровых пиктограмм и клеток хода.** Важным, если не главенствующим аспектом грамотно сбалансированной настольной игры являются условные обозначения и пиктограммы. Помимо темпа игры и основной смысловой нагрузки, они несут в себе психологический подтекст, что обуславливается цветовой гаммой и графическим изображением. Рис. 3.2.4



Рис. 3.2.4

1. Желтые клетки хода – отвечают за стартовую позицию (с полосками), а так же являются основным пошаговым средством передвижения по локации. Психологически, приглушенный желтый цвет без знаков отличия, не несёт для игрока побуждающего сигнала к действию. RGB (251, 251, 131)
2. Синие клетки хода – отвечают за перемещение по локации или переход игроком в раздел торговли. Психологически, синий цвет подразумевает под собой нейтралитет. В этом случае игроку не стоит опасаться, а наоборот стратегически взвесить стоит ли воспользоваться данным ходом. RGB (65, 75, 220)
3. Зеленые клетки хода – отвечают за положительные бонусы. Психологически, зеленый цвет – цвет здоровья и роста. Служит сигналом к действию. Путешествуя по локации, игрок будет стремиться занять фишкой данные позиции. RGB (0, 245, 0)
4. Красные клетки хода – отвечают за негативное воздействие или неблагоприятные обстоятельства для игрока. Психологически, красный цвет – сигнал тревоги. Основной целью игрока, путешествуя по локации в поисках бонусов, избегать попадания на эти клетки хода. RGB (255, 30, 30) [41, 29].

Всего было разработано 20 видов игровых клеток хода. Дизайн всех игровых клеток хода выполнен по форме пчелиных сот, для удобства компактного размещения на игровом поле. Так как игра ролевая, игроки передвигаются по локации в любом направлении. Стилизованное исполнение клеток хода выполнено на графическом планшете, для усиления эффекта рукописных символов. Был применен стиль слоя: Тиснение и обводка.

5. «Утварь» - классовая стихийная пиктограмма. Бочка – скрытность содержимого, символизирует одержимые предметы. Был применен стиль слоя: Внешнее свечение оранжевое. Художественный стиль внешнего круга Rusty Metal [42].

6. «Растения» - классовая стихийная пиктограмма. Опавший лист ядовитых оттенков, символизирует изменчивость и обманчивую красоту природы. Был применен стиль слоя: Внешнее свечение зеленое. Художественный стиль внешнего круга Green Glass [42].
7. «Оборотни» - классовая стихийная пиктограмма. Лапа зверя с загадочными рунами. Белый цвет символизирует шаманизм северных народов. Был применен стиль слоя: Внешнее свечение белое. Художественный стиль внешнего круга Zebra Hair [50].
8. «Духи» – классовая стихийная пиктограмма. Сакральный кристалл, символизирующий сосуд. Вогнутая дуга и парящие круги указывают на динамику и левитацию волшебного объекта. Был применен стиль слоя: Внешнее свечение синее. Художественный стиль внешнего круга Blue Space [42].
9. «Скверна» - классовая стихийная пиктограмма. Пронзительный взгляд ока хаоса символизирует незримое присутствие. Чувства наблюдения и напряжения. Щупальца указывают на иные потусторонние силы, а рожки на демоническое происхождение. Был применен стиль слоя: Внешнее свечение пурпурное. Художественный стиль внешнего круга Purple Space [42].

Всего было разработано 5 стихийных элементов. Пиктограммы под иконкой противника означают, что он принадлежит к данному классу врагов и уязвим к оружию, заточенного под него. Так же этой пиктограммой обозначается «стихийность» текущей игровой локации. Пиктограммы нарисованы с помощью графического планшета по подготовленному эскизу. Добавлена тематическая заливка, инструментами «осветлитель» и «затемнитель» передан объем. Был применен стиль слоя: Внешнее свечение (подобрано соответственно тематики пиктограмм). Художественный стиль внешнего круга (подобран соответственно тематики пиктограмм).

10. Пиктограмма меча – показатель силы атаки. Состоит из 4-х составных элементов. Толщина линий: рукоять и клинок – 10 пикс. Круг гарды – 5 пикс. Крылья гарды – 7 пикс.
11. Пиктограмма щита – показатель защиты. Состоит из двух элементов: Внешний контур щита (Ширина абриса пера 13 пикс), внутренняя половина щита (заливка черным цветом).
12. Пиктограмма сердца – показатель здоровья. «Произвольная фигура» с вычетом копии из центра.
13. Пиктограмма «Орваса» – показатель игрового опыта. Состоит из 6-ти линий с толщиной 13 пикс.
14. Пиктограмма сот – показатель дополнительных клеток передвижения. Состоит из 3-х одинаковых произвольных фигур с вычетом копий из центра последней соты.
15. Пиктограмма игральной кости – условие выполнения спец. приемов персонажей. Состоит из аксонометрической модели куба с точками на гранях. Толщина линии 13 пикс.
16. Пиктограмма монет – показатель золота\цены. Состоит из нескольких кругов и символа доллара. Форма задана инструментом перспектива.

Всего было разработано 7 символов. Все пиктограммы исполнены в едином прорезном стиле, имитирующие написание пером. Гармонично чередуется пятно и линия. Символы тематически сочетаются с фоном пожелтевшего пергамента и готическим шрифтом.

### **Процесс создания персонажей и снаряжения**

Всего было разработано 33 персонажа. Работа над каждым персонажем начиналась в первую очередь с задумки. А точнее с ярко выраженных элементов, которые в той или иной мере характеризуют художественный образ. Например, была поставлена задача, создать образ для 2-х персонажей,

подчиняющихся игроку, олицетворяющих собой примеры «защиты» и «атаки». Исходя из этого, один из них должен быть крепкого телосложения, другой иметь огневую мощь. Так как эти «помощники» подчиняются игроку с классом Техномаг, их образ должен быть стилизован под некий механизм. Ввиду того, что противниками выступают демонические деревья и оборотни, то на ум приходит образ «Железного дровосека» из сказки американского писателя Лаймена Фрэнка Баума «Удивительный волшебник из страны Оз». Рис. 3.2.5



Рис. 3.2.5

Образ был доработан и стилизован под игровой мир настольной игры. Так появился «Железный Лесоруб». С «защитником» разобрались, а что с «атакующим»? Верно, где лесоруб, там и охотник с ружьем. Теперь рассмотрим сам процесс создания более подробно на примере помощника Техномага – «Железного охотника». Рис. 3.2.6



Рис. 3.2.6

1. Работа над эскизом. Как и в случае с «железным лесорубом», приступая к работе, требовалось акцентировать внимание на характерные отличительные черты персонажа: ружье, генератор вместо сердца, фары вместо глаз. Для придания характера, как противоположность лесорубу: худощавость и неуклюжесть. Законченность образа было передано сатирическими мелочами, такими как: шапка-ушанка с пером и капкан на несоразмерно большом валенке.
2. Работа с контуром. Закончив с эскизом, рисунок был отсканирован на ПК для получения растрового изображения. Работа над полученным JPG файлом выполнялась в программе Adobe Photoshop. Для того чтобы перейти к 3-ему шагу, а именно к заливке цветом, было необходимо обвести инструментом «кисть» на новом слое все карандашные линии эскиза (фоновый слой которого имел непрозрачность 50 %). Для удобства был использован графический планшет.
3. Работа с заливкой цветом. При работе с заливкой необходимо учитывать три основных правила композиции:
  - Учитывать цвет материала и фактуры деталей персонажа. В данной работе мы видим на персонаже фактуры: металл, шерсть и ткань.
  - Определиться с основным набором цветов (не более 3-х) В данном случае оттенки синего, красного и серо-зеленого.
  - Подобрать дополнительные цвета, желательно контрастирующих с основными, для выделения мелких деталей и общей сбалансированности композиции: желтый, коричневый, зеленый.
4. Работа с объемом. Завершающим этапом в работе над образом персонажа была передача объема по средствам света и тени с помощью инструментов «осветлитель» и «затемнитель» с параметрами: диапазон - тени \ экспонировать 50% \ защитить тона. Так же для «оживления» образа к некоторым деталям был применен стиль слоя «Внешнее свечение». Для этого нужные элементы были выделены инструментом «волшебная палочка» и скопированы на новый слой для добавления

эффектов: глаза-фары зеленое свечение, генератор и лампочки красное. В конце работы над светом и тенью были добавлены художественные детали для придания образу персонажа динамичности происходящего: электрическое замыкание (кисть + внешнее свечение) на шестеренке и дым (художественная кисть) от выстрела из ружья. Рис. 3.2.7

Всего разработано 24 элемента снаряжения. Примерно таким же способом, поэтапно оно было нарисовано для игрока (Мечи, топоры, декодеры, доспехи, реликты и щиты). Особое внимание здесь было уделено материалу и текстуре при заливке и работе со светом и тенью. Рис. 3.2.8

1. Деревянный щит. Штриховка художественной кистью. Усиление резкости - пикселизация. Инструменты «осветлитель» и «затемнитель» с параметрами: диапазон - тени \ экспонировать 30% \ защитить тона.
2. Стальной щит. Эффекты «осветлитель» и «затемнитель» с параметрами: диапазон – средние тона \ экспонировать 80%.
3. Составной щит. Материалы: Кожа, кость, мех, металл. Инструменты «осветлитель» и «затемнитель» (См. п1.). У металла «осветлитель» диапазон – подсветка. Кости черепа – был добавлен стиль слоя: внешнее свечение белый.



Рис. 3.2.7

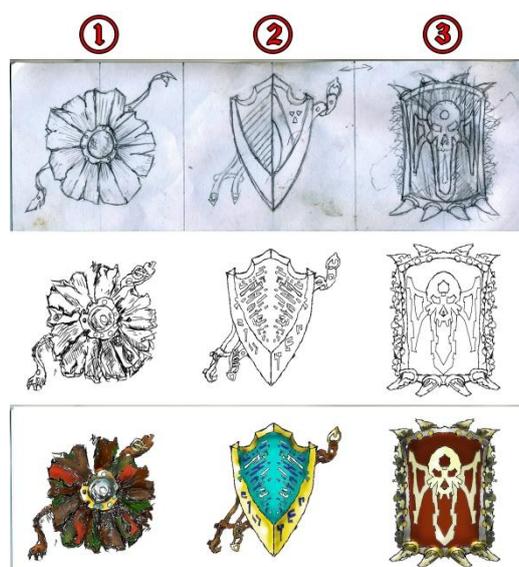


Рис. 3.2.8

## Процесс создания игровых локаций

Всего было разработано 11 игровых локаций (карт), специфически ориентированных на своих боссов-хозяев, каждая из которых тематически соответствует 5-ти климатическим зонам (стихийным элементам). Игровые поля заключены в симметричные рамки, цель которых передать общую тематическую атмосферу той или иной локации. Рассмотрим процесс создания игрового поля на примере локации №2 «Бесноватая усадьба». Рис. 3.2.9



Рис. 3.2.9

1. Работа над эскизом локации «Бесноватая усадьба». Это чертог босса-хозяина «Пивоварня Колодесная». Данная локация принадлежит классу «одержимых предметов», следовательно, это тематика городского окружения и средневекового быта. Композиция (в замкнутом виде) притягивает взгляд зрителя к центру за счёт нескольких динамично наклоненных деталей: Крыша и крышка колодца; Накренившиеся бочки в углу; Ручки топоров и стрелки ветряка, задающие направление; Элементы колес, как символа движения. Всё перечисленное заставляет взгляд зрителя «скользить» к центру. Смотреть на композицию в

- перспективе, центром которой является ярко-красный элемент – маска босса-хозяина на фоне изгороди, что опять же намекает на вход.
2. Работа с контуром (см. Рис. 1.6 п.2). В отличие от создания контура персонажа (кисть 5 пикс.), в работе над контуром локации параметр кисти был уменьшен до 2 пикс. т.к. при заливке фона черным, они сливались, следовательно, толщина обводки увеличивалась.
  3. Работа с заливкой цветом. При работе с заливкой необходимо учитывать три основных правила композиции:
    - Учитывать цвет материала и фактуры деталей предметов. В данной локации мы можем наблюдать следующие фактуры: металл, дерево, черепица и камень.
    - Определиться с основным набором цветов (не более 3-х) В данном случае оттенки серо-зеленого, коричневого и желтого цветов.
    - Подобрать дополнительные цвета, желательно контрастирующих с основными цветами, для выделения мелких деталей и общей сбалансированности композиции (например, красная маска внизу и сверху композиции).
  4. Работа с объемом (См. Рис.1.6). Разобравшись с фактурой предметов и условно прямым светом, мы можем определить диапазон и экспонируемое значение для инструментов «осветлитель» и «затемнитель». Например, дерево меньше отражает свет и блики по сравнению с камнем, а камень меньше в сравнении с металлом. Металлическая поверхность будет иметь рефлекс и более контрастный переход от тени к свету. Каменная кладь колодца и черепица у крыши выгнутая, следовательно, их центр будет отражать больше света и т.д. Был применен стиль слоя «внешнее свечение зеленый» для предметов: фонарик и трещина рядом, глаза у бесенка и маски босса-хозяина локации.
  5. Зеркальное отражение, добавление фона и игрового поля. Объединив слои композиции, был сделан её дубликат. Создано зеркальное

отражение: редактирование\трансформация\отразить по горизонтали. Объединив 2-е получившиеся части рамки, выполнена заливка черным цветом нижнего слоя. Добавлен заранее подготовленный слой с продублированными сотами, будущими игровыми клетками хода.

6. Добавление персонажей. Растянув ячейки по размеру «рабочей» области карты были добавлены иконки босса-хозяина локации и его миньонов. Иконка босса была умышленно урезана, для гиперболизации образа, визуально намекая на значимость и опасность данной фигуры на игровом поле. Рис. 3.2.10



Рис. 3.2.10

7. Работа над «лабиринтом» игровых клеток хода. После добавления цвета на соты, были выбраны оптимальные места для расстановки иконок персонажей. Соты в тех местах были удалены. Далее учитывая особенности игрового поля (рамки) были убраны лишние клетки хода. Вырезаны траншеи (выполняющие роль стены\обрыва) тем самым образовав коридоры, усложняя игрокам перемещение по локации.
8. Добавление значимых игровых клеток хода. Один из главных пунктов в создании игровой локации. Необходимо учесть баланс и психологию потенциальных игроков. В их размещении важную роль играют коридоры и тупики. Например, клетки с телепортом (синие соты) необходимо располагать на максимальном расстоянии друг от друга, но не близко к стартовой позиции или мест с ловушками (красные соты), а клетки с

положительными бонусами (зеленые соты), наоборот прятать за опасностью и т.д.

9. Подведение итогов. Визуальный анализ выдержанности композиции, расположения игровых клеток хода (как в балансе, так и в цветовом решении), тестирование локации.

### **3.3. Концепция продвижения и патентирования**

Российский рынок игр развит достаточно интересно: у нас когда-то была культура настольных игр, в каждом доме были шахматы или шашки. Для сравнения: в Германии, например, дома могут оказаться целые десятки игр. У нас же далеко не каждый знает, что есть настольные игры кроме Монополии и шахмат.

На текущий момент ситуация на рынке выглядит так:

- Покрыто только около 20-30% рынка, то есть ближайшие годы объёмы продаж будут расти.
- При этом — достаточно высокий уровень конкуренции между отдельными игроками. Например, в Москве и Петербурге сейчас, фактически, идёт война цен. Разумеется, для покупателей это выгодно.
- Игры стоят во многих магазинах от Детского Мира до книжных, причём разница цен может достигать 50%. В неспециализированных магазинах игры продаются очень и очень медленно: отчасти это вызвано тем, что они там никак не представляются покупателям, отчасти — не очень выгодным для конечного клиента предложением [27].

К сожалению, в условиях действующего законодательства РФ защитить патентом настольную игру как цельный объект не представляется возможным. Равно как и невозможно защитить идею и методы игры. Но могут быть защищены отдельные элементы, входящие в игру:

**Дизайн коробки** является охраняемым результатом интеллектуальной деятельности. Во-первых объекты дизайна отнесены статьей 1259 ГК РФ к объектам авторских прав. Как известно, вопреки всеобщему заблуждению, для возникновения и осуществления авторских прав не требуется регистрация авторских прав или соблюдение каких-либо иных формальностей. Исключительное право на объект дизайна возникает первоначально у автора, как и в случае с другими объектами.

**Логотип игры** можно зарегистрировать в качестве товарного знака. Ту же процедуру можно проделать, например, и с героями игры. Если в игре есть уникальный герой, то он вполне может стать товарным знаком (старичок из Монополии).

**Игровое поле.** Как и в рассмотренном выше примере с упаковкой, права на дизайн игрового поля также будут подлежать защите. И тоже через призму как авторского, так и патентного права. В качестве примера можно привести игровое поле оригинальной формы с уникальным расположением сегментов хода и исполненное в уникальной цветовой гамме. Такое поле вполне будет отвечать признакам промышленного образца и на него можно получить патент.

**Правила игры.** Вопрос охраноспособности именно правил интересует правообладателей больше всего. К сожалению – права на правила игры не могут подлежать защите ни с точки зрения авторского, ни с точки зрения патентного права. Правила игры – это метод, способ проведения игры. Таким образом, с позиции авторского права охрана такому объекту не предоставляется. В то же время и в патентном праве есть специальное упоминание: статья 1350 ГК РФ напрямую регламентирует, что не являются изобретениями правила и методы игр. Таким образом, и запатентованы правила игры быть не могут. Некоторые специалисты высказывают мнение, что правила

игры могут охраняться в качестве литературных произведений. Теоретически, да – могут. Только толку от этого не будет никакого. Защита в качестве литературного произведения позволит пресекать только копирование текста правил (именно текста) [25].

Следовательно, автору настольной игры следует обратиться в специализированные фирмы, такие как сеть магазинов Мосигры или издательство Магеллан. Обычные условия поставок игр в крупные сети — скидка 45-50% от розничной цены. Это значит, что если игра стоит 2000 рублей, то её оптовая цена составляет около 1000 рублей, а себестоимость — где-то в районе 600-700 рублей. Себестоимость игры «Метаморфозы Молоха» – 650 рублей [27]

Хорошим вариантом для презентации продукта могла бы стать полка, которая должна привлекать внимание, но в то же время не занимать много места т.к. игра гипотетически только поступила в продажу и её тираж ограничен. Формой и цветом полка указывает на внутри игровую пошаговую систему игры «Метаморфозы Молоха» и является отсылкой к известному фестивалю настольных игр Игрокон. Рис 3.3.1



Рис 3.3.1

Как правило, внутреннее помещение подобных узко-специализированных салонов схож с небольшим книжным магазином или бутиком с «гиковской» всячиной. Центральную «гостевую полку» и полку за спиной продавца чаще всего занимают хиты, рекламные щиты или проекты, пользующиеся большим спросом в данном сезоне. Углы же занимают антологии, серии и целые мульти вселенные, такие гиганты как: Warhammer,

Битвы Фэнтэзи и т.д. Остальные полки-лабиринты делят игры как на жанры, так и на игровую механику (экшн, кидай-ходи, казуальные, рпг и т.д.), именно в промежутках между стендами, примерно на уровне головы, располагается либо картонная фигура 1:1 некого персонажа, либо небольшая тумбочка с миниатюрами. Примерно на это место стоит обратить внимание, т.к. если там отсутствует ростовая рекламная кукла, то эти места занимают дебюты молодых авторов, у которых подписан контракт с издательством, но тираж ещё не окупился. Рис. 3.3.2



Рис. 3.3.2

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение о настольных играх можно сказать, что люди не ограничиваются банальными шашками, картами и домино. Читая фантастическую книгу, мы невольно окунаемся в придуманную кем-то историю, представляем себя главным героем. Иногда так хочется обрести магический дар, сражаться с драконами, отправиться в космос и исследовать галактику. У многих людей есть свой любимый персонаж, в образе которого ему хотелось бы побывать. Настольные ролевые игры позволяют окунуться в вымышленный мир, сочинить свою историю, создать любой сценарий и весело провести время. Игровые атрибуты (например, кости) не всегда указывают количество ходов, и выпавшие значения могут быть ответами на вопрос - ранила ли пуля героя или он остался невредимым? Догнал ли злодей принцессу или ее спас рыцарь? В более сложных играх нужно просчитывать наперёд ходы, вести переговоры, устраивать торги и многое другое.

Из **первой главы** мы можем сделать вывод, что игры имеют большое значение в комплексном развитии ребенка и взрослого. Они не только способствует разностороннему становлению личности, но и прививают командный дух, умение работать в коллективе. Не дают человеку замкнуться в себе. Дают возможность прожить тысячи жизней, узнать, где ты совершил ошибку и исправить её. Если сравнивать современные и советские аналоги настольных игр мы можем сделать вывод, что прогресс не стоит на месте. Стоит отметить не только разнообразие современных вариантов, но и сам дизайн. Связано это с развитием технологий и вниманием со стороны графических дизайнеров. В эстетически приятном для глаз оформлении, разумеется, играть двойное удовольствие, в отличие от исторических аналогов, комплектующие которых приходилось рисовать вручную, что, конечно, ни сколько не портит сам игровой процесс.

Из **второй главы** мы можем подчеркнуть следующее: Ролевые игры бывают различных форм и размеров, что видно по работам дизайнеров и игровым тестерам, но все-таки неизменным чемпионом среди них были и будут свод правил D&D. Именно игровая механика Подземелий и Драконов стала отцом-основателем жанра ролевых игр, как настольных, так и компьютерных. Именно её игровой баланс и расчет очков характеристик были доработаны в моем проекте. При выборе графического ПО, я остановился на растровом редакторе Adobe Photoshop CS5, так как его набор инструментов мог в полной мере передать мою задумку при разработке дизайна игровых составляющих.

В **третьей** главе идёт подробное описание самого проекта. В ходе работы было создано 11 игровых локаций с уникальным игровым полем (свободное перемещение), 33 персонажа, 24 вида снаряжения, а также разработана игровая механика и свод правил. Разработан дизайн коробки, вариант презентационной полки, изучена концепция продвижения и патентирования товара.

Исходя из этого, цели проектной работы были достигнуты, задачи выполнены.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Агапова, О.И. О трех поколениях компьютерных технологий обучения. [Текст] / О.И. Агапова. – М. : Наука, 1994. – 124 с.
2. Алехин, А.Д. Когда начинается дизайн [Текст] / А.Д. Алехин. – М. : АСТ, 2012. – 160 с.
3. Боресков, А.В. Компьютерная графика-первое знакомство: учеб. пособие [Текст] / А.В. Боресков. – М. : ФиС, 1996. – 32с.
4. Болховитинов, В.Н. Твое свободное время : занимат. задачи, опыты, игры : для детей [Текст] / В.Н. Болховитинов, Б.И. Колтовой, И.К. Лаговский. – Домодедово : ВАП, 1994. – 464 с.
5. Верков, П.Н. Об эстетике творчества и эстетике восприятия [Текст] / П.Н. Верков. – СПб. : Наука, 2010. – 197 с.
6. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте [Текст] / Л.С. Выготский. – СПб: СОЮЗ, 1997. – 96 с.
7. Гурский Ю. Компьютерная графика: Photoshop CS, Corel Draw 12, Illustrator CS [Текст] / Ю. Гурский, И. Гурская, А. Жвалевский. – СПб. : Питер, 2006. – 812 с.
8. Дейнека, А.А. Учитесь дизайну [Текст] / А.А. Дейнека. – СПб. : Академия художеств, 2009. – 222 с.
9. Журавлев, Ю. Геймдизайн настольных игр [Электронный ресурс] / Ю. Журавлев. – Режим доступа: <https://habr.com/post/341998/>. – 21.05.2018.
10. Игровой бизнес [Текст] / пер. с англ. и фр. / ред.-сост. А. В. Пурник. – М. : БиблиоМаркет, 1994. – 208 с.
11. Играем вместе с мамой и друзьями [Текст] / отв. ред. Ю. Г. Хацкевич. – М. : АСТ, 2001. – 208 с.
12. Игры [Текст] : энцикл. сб. / редкол. А. А. Лазарев [и др.]; сост. В. А. Черноземцев. – Юж.-Урал. кн. изд-во, 1995. – 800 с.
13. Игры и развлечения [Текст]. В 2 кн. Кн. 2/ сост. Л. М. Фирсова. – М. : Молодая гвардия, 1990. – 242 с.

14. Иттен, И. Искусство цвета [Текст] / И. Иттент. – М., 2004. – 52 с.
15. Как сделать собственную настольную игру [Электронный ресурс] // [wikihow.com](http://www.wikihow.com) [web-сайт]. – Режим доступа: <http://qps.ru/O9P6F>– 24.05.2018.
16. Капранов, О. Игры – главное из искусств [Текст] / О. Капранов // Мир ПК – 2015. – № 10 – С. 8-9.
17. Катханова, Ю. Ф. Развитие творческих способностей школьников и студентов художественно-графического факультета в графической деятельности [Текст] : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.02 / Катханова, Юлия Федоровна. – М., 1994. – 503 с.
18. Кашкаров, А. Человек и компьютер [Текст] / А. Кашкаров // Радиомир. – 2011. – № 6. – 2011. – С. 30-33.
19. Ковалева, Л. И. Спортивная азбука [Текст] : игра / Л. И. Ковалева // Трамплин + Симбад. – 2005. – № 12. – С. 7-12.
20. Коломацкий, А. Почему? [Текст] : загадки, игры в картинках для детей 6-12 лет / сост. А. Коломацкий. – М. : АСТ, 1997. – 111 с.
21. Кук, П. Креатив приносит деньги [Текст] / П. Кук. – М. : Аст, 2007. – 384 с.
22. Кулагина, Г. А. Сто игр по истории [Текст] : пособие для учителя / Г. А. Кулагина. – 2-е изд., доп. и перераб. – М. : Просвещение, 1983. – 240 с.
23. Кущенко, А.П. Основы компьютерной графики. Adobe Photoshop и CorelDraw – два в одном [Текст] / А.П. Кущенко – СПб. : БХВ, 2010.
24. Кэплин, С.М. Adobe Photoshop. Коллажи без фотографий [Текст] / С.М. Кэплин. – М. : АСТ, 2012. – 105 с.
25. Литвиненко, М.В. Компьютерная графика [Текст] / М.В. Литвиненко. – СПб. : БХВ, 2010. – 15 с.
26. Любимов, А. Оформление настольной игры [Электронный ресурс] : художник, 2D графика / А. Любимов // [gamedev.ru](http://www.gamedev.ru) : разработка игр. – Режим доступа: <http://www.gamedev.ru/job/forum/?id=165795>. – 17.05.2018.
27. Макаров, А. Авторские права на настольные игры [Электронный ресурс] / А. Макаров // [Zakon](http://www.zakon.spb.ru) : соц. сеть для юристов. – Режим доступа:

[https://zakon.ru/blog/2017/10/4/avtorskie\\_prava\\_na\\_nastolnye\\_igry](https://zakon.ru/blog/2017/10/4/avtorskie_prava_na_nastolnye_igry). –

15.05.2018.

28. Миронов, Д.В. Компьютерная графика в дизайне студентов [Текст] / Д.В. Миронов. – СПб. : БХВ, 2008. – 20 с.

29. МОСИГРА. «Привет! У меня есть игра. Как её издать?» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://mosigra.com/authors\\_ru/](http://mosigra.com/authors_ru/). – 15.05.2018.

30. Настольные ролевые игры: обзор, особенности и правила игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://fb.ru/article/352496/nastolnyie-rolevyie-igryi-obzor-osobennosti-i-pravila-igryi> – 10.04.2018.

31. Ньюарк, К. Что такое графический дизайн? [Текст] / К. Ньюарк. – М. : Астрель, 2005. – 256 с.

32. Обручев, В.П. Adobe Photoshop. Официальный учебный курс [Текст] / В.П. Обручев. – М. : Эксмо-Пресс. 2014. – 308 с.

33. Овчарова, Ю.А. *Развитие художественно-творческих способностей студентов* [Текст] / Ю.А. Овчарова. – М. : Монография, 2013. – 107 с.

34. Паниковский, В.И. Вся семья гроссмейстера Балашева [Текст] / В.И. Паниковский, М.Ю. Черепанов. – Шадринск : Исеть, 2005. – 416 с.

35. Паркер, Р. Как сделать красиво на бумаге [Текст] / Р. Паркер. – М. : Символ-плюс, 2008. – 384 с.

36. Пономарев, Я. А. Психология творчества [Текст] / Я. А. Пономарев. – М. : Наука, 1976. – 303 с.

37. Порев, В.Н. Компьютерная графика: учебное пособие [Текст] / В.Н. Порев. – СПб. : БХВ, 2002. – 7 с.

38. Райн, Х. Графический дизайн [Текст] / Х. Райн. – М. : Астрель. – 209 с.

39. Розанова, Е. Книга игр [Текст] / Е. Розанова. – М. : Росмэн, 2008. – 167 с.

40. Романецкий, Н.М. Просто игра [Электронный ресурс] / Н.М. Романецкий. – 2-е изд. – СПб. : Страта, 2017. – 216 с. – Доступ с сайта

ЭБС Университетская библиотека online. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=479480>. – 24.05.2018.

41. Романова, Е.С. Графические методы в практической психологии [Текст] / Е.С. Романова. – СПб. : Речь, 2001. – 416 с.

42. Рэнд, П. Дизайн: форма и хаос [Текст] / П. Рэнд. – М., 2013. – 155 с.

43. Саттон, Т. Гармония цвета [Текст] : полное руководство по созданию цветовых комбинаций / Т. Саттон, Б. Виллен. – М. : Аст. – 2004. – 216 с.

44. Симонович, С.В. Занимательное программирование: Visual Basic [Текст] : кн. для детей, родителей и учителей / С.В. Симонович, Г.А. Евсеев. – М. : Инфорком-пресс, 2001. – 320 с.

45. Собакин, Т. Полный вперед! [Текст] / Т. Собакин // Трамплин + Симбад. – 2005. – № 11. – С. 2.

46. Степанова, А. Компьютер и зрение [Текст] / А. Степанова // ДЭ. – 2007. – № 10. – С. 41.

47. Туник, Е.Е. Диагностика креативности. Тест Е. Торренса [Текст] : метод. рук. / Е.Е. Туник. – Киев : Иматон, 1998. – 171 с.

48. Тучкевич, Е.К. Adobe Photoshop CS6. Мастер-класс [Текст] / К.Е. Тучкевич. – СПб. : БХВ. 2013. – 56 с.

49. Уроки Фотошопа. Уроки и мануалы по созданию дизайна в Фотошопе. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://photoshoplessons.ru/design> – 19.05.2018.

50. Устин, В.Б. Композиция в дизайне [Текст] / В. Б. Устин. – 2-е изд. уточненное и доп. – М. : АСТ: Астрель, 2007. – 239 с.

51. Фаворский, В.А. О дизайне, о композиции [Текст] / В.А. Фаворский. – М. : Символ-Плюс, 2012. – 176 с.

52. Хеллер, С. Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века [Текст] / С. Хеллер, Ч. Сеймур. – М., 2016. – 160 с.

53. Цапф, Г. Философия дизайна Германа Цапфа [Текст] / Г. Цапф. – М., 2014. – 190 с.

54. Что такое настольная ролевая игра? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://studio101.ru/tabletop-rpg>. – 22.05.2018.

55. Шикин, Е.В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения [Текст] / Е.В. Шикин А.В. – М. : Диалог-МИФИ, 1995. – 31с.

56. Школьный мир. Настольные ролевые игры в группе продлённого дня [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.shkolnymir.info/content/view/158/>. – 23.05.2018.

57. Шорыгин, С.М. Визуальное моделирование в информационных технологиях [Текст] / С.М. Шорыгин // Перспективы науки и образования. – 2014. – № 6(12). – С. 19-25.

58. Щеголев, Д.М. Из истории шахмат и шашек в Кургане [Текст] / Д.М. Щеголев // Маэстро Рублевский и его земляки. – Курган : Зауралье, 2003. – С. 326-329.

59. Яковлев, Е. Настольные ролевые игры в группе продленного дня [Текст] / Е. Яковлев // Родительское собрание. – 2004. – № 4. – С. 83-88.

60. Best-host. Все для Фотошопа. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://best-host.ru/index.php?do=search>. – 10.03.2018.

61. EasyPackMaker. Приложение-генератор шаблонов. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://easypackmaker.com/ru/chooser>. – 23.05.2018.

ПРИЛОЖЕНИЯ



Боссы-хозяева	Миньоны	Локации	RGB
			<p>0,200,160</p> <p>250,125,0</p> <p>165,0,0</p>
			<p>210,205,200</p> <p>155,150,0</p> <p>85,55,25</p>
			<p>220,255,0</p> <p>0,155,25</p> <p>205,20,25</p>
			<p>0,225,140</p> <p>0,155,25</p> <p>205,20,25</p>

			210,200,0
			255,105,0
			130,0,0
			0,250,75
			120,115,110
			80,50,20
			0,210,150
			0,110,35
			140,55,85
			155,235,210
			0,150,0
			165,50,220

			<p>245,5,195</p> <p>130,125,0</p> <p>160,30,0</p>
			<p>90,105,100</p> <p>0,110,35</p> <p>105,0,0</p>
			<p>170,210,80</p> <p>135,40,140</p> <p>55,80,10</p>







BMG

