



Приватний заклад вищої освіти

Одеський технологічний університет «ШАГ»

Кафедра інформаційних технологій та фундаментальної підготовки

Випускна кваліфікаційна робота

**«РОЗРОБКА ТА УДОСКОНАЛЕННЯ ПРОЦЕСУ ТА ДИЗАЙНУ
РОЗВИВАЮЧОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ»**

на здобуття бакалаврського рівня вищої освіти

зі спеціальності «122 Комп'ютерні науки»

Розробники:

№	ПІБ	Група
1	Коваль Анна Андріївна	КН-Д-201
2	Кондратьєва Ксенія Дмитрівна	КН-Д-201

Автор звіту

___Коваль Анна Андріївна___

Зміст

Технічне завдання проекту	3
Вимоги до функціоналу	3
Архітектура	3
Преамбула	4
Технології	5
Актуальність	5
Опис розробки	6
РОЗДІЛ 1. Аналізи та концепція гри	7
Ідея	7
Аналіз конкурентів	7
Аналіз цільової аудиторії	10
Концепція гри	11
Механіка гри	12
РОЗДІЛ 2. Розробка дизайн-рішень	13
Назва та логотип	13
Стилеутворюючі елементи	15
Летерінг	16
Аналіз і розробка ігрових карт	17
Інструкція	23
РОЗДІЛ 3. Паспортизація стилю	26
Брендбук	26
Критичний аналіз	29
Використані ресурси	30

Загальне технічне завдання

Розробити комплексне дизайн-рішення для настільної гри «За Межі», яка базується на ігрових механіках популярних ігор, таких як Alias та Taboo. Це завдання включає розробку брендбуку, ігрових карт, інструкції. Мета – забезпечити цілісний візуальний стиль, що відображає концепцію гри, сприяє її ефективному представленню на ринку та приваблює цільову аудиторію.

Вимоги до функціоналу

Основою бренду компанії є брендбук. Він повинен забезпечити виконавців певним функціоналом:

- Розробка продукту, готового до комерційної реалізації
- Інструкції для створення ілюстрацій та компонентів оформлення ігрових карток та інших ігрових елементів
- Вимоги для розробки фірмових елементів
- Позиціювання та ідея брендбуку та його стратегія

Архітектура

Дипломна робота складається з наступних пунктів:

- **Гра, готова до ігрового процесу.** Включає повний набір компонентів гри, включаючи картки, правила та інші необхідні елементи, які дозволяють розпочати гру.
- **Брендбук.** Видання про загальний вигляд бренду, яке несе в собі чітке пояснення бачення і стратегії бренду, застосування та використання його наповнення, а саме: фірмових шрифтів, кольорів, корпоративної символіки, рекламних елементів та сувенірної продукції.

Преамбула

У процесі розробки комплексного дизайн-рішення, яке стоїть у нашому технічному завданні, були виконанні такі задачі, як розробка готового продукту та брендбуку.

Алгоритми, які використовувалися при розробці комплексного дизайн-рішення:

- Брендбук та його складові:
 - опис бренду;
 - розробка логотипу;
 - кольори: артова та технічна частини;
 - стилеутворюючі елементи: артова та технічні частини
 - лєтерінги;
 - фірмови шрифти;
 - опис карт гри;
 - інструкція;
 - коробка;
 - поле;
- Готовий продукт, а саме гра та її складові:
 - карти головних героїв «Космічні мандрівники»: розробити дизайн персонажів, забезпечити зрозумілість інформації на картах
 - карти слів «Космічні події»: забезпечити чіткість і зручність інформації на картах;
 - додаткові карти емоцій «Знаки зодіаку»: розробити технічний дизайн для чотирьох типів карт (вогонь, вода, повітря, земля);
 - інструкція: розробити дизайн інструкції до гри, забезпечуючи її зрозумілість та естетичну привабливість, включити графічні елементи для полегшення сприйняття інформації.

Технології

Під час виконання розробки слід користуватися наступними технологіями та інструментами:

1. Adobe Illustrator — додаток для створення векторної графіки. Завдяки функціям додатка, а саме «сітка документа» було створено логотип гри, фірмові елементи бренду, технічне оформлення карт гри та інструкції. Adobe Illustrator надав можливість розробити 3 види летерінгів відповідно до правил стилеутворюючих бренду, а також побудований золотий перетин і геометричні фігури для карт «Космічні мандрівники», використовуючи базові геометричні правила.
2. Adobe Photoshop — додаток для растрової графіки та створення ескізів дизайн-рішень таких як: ескізи ідейних ілюстрацій, ескізи різних типів карток гри, ескізи макетів для інструкції та брендбуку.
3. Adobe InDesign — додаток, завдяки, якому відбувається зручна верстка в інструкції гри «За Межі» та брендбуку. Завдяки додатку InDesign були створені макети, відбувалася робота із текстовою частиною: використання виключки, вирівнювання по сітці, зручне використання таких функцій як: «шаблон», «стилі абзаців», «стилі символів» тощо.

Актуальність

Гра «За Межі» є актуальною та потрібною на сучасному ринку освітніх та розважальних ігор з кількох причин. По-перше, зростає важливість вивчення іноземних мов, зокрема англійської, яка є однією з найбільш поширених у світі. Водночас проблема мовного бар'єра та страху перед спілкуванням залишається актуальною для багатьох людей. Гра «За Межі» сприяє подоланню цих бар'єрів, адже вона розроблена таким чином, щоб стимулювати гравців активно використовувати англійську мову в ігровій формі.

По-друге, гра базується на популярній тематиці зодіакальних знаків, що додає їй особливого шарму та привабливості. Використання астрологічної

тематики та космічного лора дозволяє залучити широку аудиторію. Крім того, гра «За Межі» має потенціал для розвитку навичок командної роботи та комунікації, що є важливими якостями у сучасному суспільстві. У процесі гри гравці вчаться співпрацювати, допомагати один одному та розуміти різні погляди, що сприяє розвитку соціальних навичок та емоційного інтелекту.

Опис розробки

Відповідно до загального технічного завдання комплексного дизайн-рішення, було опрацьовано чотири етапи розробки:

1. Аналіз і концепція гри
 - a. Ідея, яка розв'язує питання
 - b. Аналіз конкурентів
 - c. Аналіз цільової аудиторії
 - d. Концепція гри
 - e. Ігрові механіки та правила
2. Розробка дизайн-рішень
 - a. Назва та логотип
 - b. Стилеутворюючі елементи
 - c. Лєтерінг
 - d. Аналіз і розробка ігрових карт
 - e. Розробка інструкція
3. Паспортизація стилю

РОЗДІЛ 1. Аналізи та концепція гри

Ідея

Робота над проектом розпочалася з обмірковування глобальної ідеї нашої гри, щоб розв'язувати поставлене питання мовлення. Ми точно знали, що розв'язання проблеми говоріння полягає у тому, щоб просто почати говорити. Ця проблема була нам особисто знайома, що мотивувало нас знайти ефективне рішення. Ми вже з самого початку знали, що хочемо

працювати з ідеєю пов'язану зі знаками зодіаку, тож хотіли поєднати цікавий лор і пояснення англійською мовою з використанням емоцій. Тож перша ідея була створити гру, де потрібно пояснювати англійською саме різні теми, використовуючи емоцію притаманного знаку, який в лорі гри зустрінеться на шляху гравцю. Однак через відсутність досвіду у створенні ігрових механік ми побоюлися зіштовхнутися з можливими проблемами. Тому вирішили взяти за основу вже наявну гру, що дозволило зосередити наші зусилля на розробці дизайну та контенту самої гри.

Аналіз конкурентів

Гра «Alias»

Почавши згадувати ігри, які існують для пояснення слів на думку спало декілька ігор: «Alias», «Taboo» тощо. Особисто я була вже знайома з грою «Alias», тому моїм завданням було провести її детальний аналіз, розбивши її на складові частини. Існує багато різних варіацій цієї гри: повна з полем, для дівчат, для хлопців, для всієї сім'ї, для подорожі. Всі ці версії об'єднує механіка самої гри – пояснення слів. Відмінності ж полягають у структурі гри та її компонентів. Наприклад, повна версія «Party» суттєво відрізняється від інших варіацій.

Перше, що привертає увагу, — це коробка (рис. 1). Вона велика, оскільки в комплекті є ігрове поле. З точки зору дизайну, зовнішня частина коробки яскрава, приваблює око та демонструє простий стиль гри. Внутрішня частина коробки продумана до деталей: є місця для карток, таймерів тощо, а також спеціальні поглиблення, щоб було зручніше діставати картки.

Важливим елементом гри є інструкція (рис. 2). Інструкція виконана з одного великого листа, що не є ані привабливим, ані зручним. З точки зору типографіки, інструкція не відповідає естетичним стандартам: текст розташований «сходами», немає вирівнювання, що ускладнює читання. Однак, є й позитивні аспекти: наявність ілюстрацій для наочності, позначки та заголовки, а також невеликі текстові блоки, що полегшують сприйняття інформації.

В гру грають за допомогою карток (рис. 3), на яких написані слова, які потрібно пояснити. Нічого особливого в дизайні карток нема, простий дизайн притаманний таким карточкам: світлий фон, написаний текст, по боках обрамлення. Особливі карти «Фанти» зроблені по такому ж чину.

Відмінність повної версії гри є саме поле. Позитивними аспектами цього поля є те що воно складається в 4 рази. Також на самому полі є місця під карти, які візуально позначені в дизайні. Поле є підрахунком балів, тобто є старт та фініш.

Цей аналіз допоміг нам зрозуміти, які елементи є ключовими для створення захопливої та функціональної настільної гри. Враховуючи це, ми вирішили взяти за основу ігрову механіку пояснення слів, адаптувавши її до нашої концепції з використанням знаків зодіаку та англійської мови, зробивши її з більш цікавим й кольоровим дизайн-рішенням, для того, щоб гравці хотіли грати не тільки, тому що гра цікава, а й, тому що гра естетично приваблива.



Рисунок 1 — коробка зовні гри «Alias»



Рисунок 2 — коробка всередині гри «Alias»

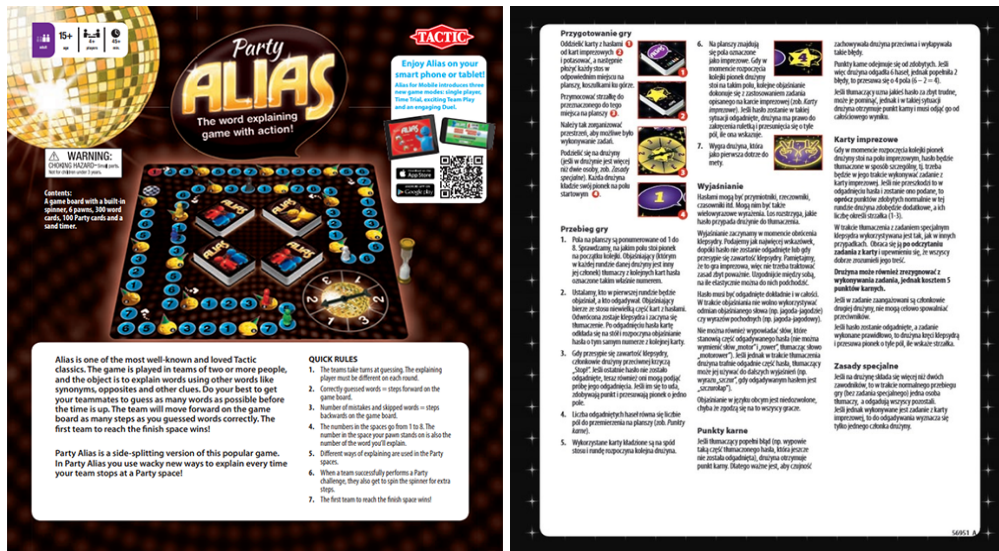


Рисунок 3 — інструкція гри «Alias»

Аналіз цільової аудиторії

Під час розробки проекту ми зіткнулися з відсутністю доступної статистики про гру «Alias». Тому було вирішено провести опитування за допомогою платформи «Google Forms» для майбутньої нашої гри. Хоча кількість респондентів була невеликою, отримані дані надали нам важливу базову інформацію.

По-перше, я з'ясувала, що проблема з говорінням розповсюджена не тільки у дітей віком 10-15 років, але й у дорослих віком 16-35. Найбільше було голосів за середній рівень володіння навичок говоріння. Однак є багато хто володіє навичками говоріння вище середнього. Цей обсяг людей ми теж враховували, тому що хоча б один у компанії повинен мати навички говоріння, щоб заохочувати грати інших.

Діти 10-15 років не всі знайомі з грою «Alias», що вже ускладнює їх розуміння суті гри, здебільшого в них дуже низький рівень володіння англійською мовою. Всі хто старше 15 років мають достатні рівні англійського, а також розуміються з грою «Alias».

В питанні «Що ви очікуєте від гри «Alias» чи подібних, спрямованої на покращення навичок англійської мови?» здебільшого був обраний варіант

«можливість спілкування з іншими гравцями» та «захоплюючий ігровий процес». Перша відповідь нам була важлива для того, щоб зрозуміти чи готові люди з такими проблемами спілкуватися в ігровій формі з іншими.

Проведене опитування дозволило нам отримати цінну інформацію щодо цільової аудиторії нашої гри. Ми з'ясували, що проблема говоріння англійською мовою є актуальною. Особливо важливим є те, що більшість респондентів очікують від гри можливості для спілкування та цікавого ігрового процесу. Це підтвердило правильність нашого підходу до розробки гри з акцентом на комунікацію та емоційний аспект гри. Наш аналіз також показав, що актуальна аудиторія буде 15-30 років.

Концепція гри

Після проведення всіх необхідних аналізів я розпочала розробку концепції гри. Первісна ідея переросла у сталу концепцію. Основна задача полягала у поєднанні світу знаків зодіаку і процесу пояснення слів, оскільки інтерактивний лор робить гру, що захоплює.

Первинна ідея гри була достатньо складною, тому для її полегшення було прийнято рішення додати ролі до кожного з гравців. Кожна роль має свої унікальні здібності, які полегшують процес гри. У грі пояснення слів перетворюється на події, які трапляються з мандрівниками. Таким чином, гравці стають частиною сюжету і відчують себе учасниками пригод. Пояснення слів — це не просто набір слів, а події, які відбуваються в ігровому світі. Через те, що мандрівники мають мовні бар'єри, в подіях в них будуть заборонені слова, які не можна говорити. Знаки зодіаку — це магічні істоти, які трапляються на шляху мандрівника, які можуть як допомогти, так і зробити путь гравців складнішим.

Обміркувавши ці ідеї виникла стала концепція. Гравці в грі «За Межі» космічні мандрівники з **різними ролями**, які вирішили вийти за межі своїх бар'єрів та потрапили у інший Всесвіт, де панують Знаки зодіаку. Для того, щоб позбутися меж і вийти з цього Всесвіту, гравцям потрібно **пройти багато випробувань** допомагаючи один одному. Однак, це не звичайний Всесвіт: гравці можуть допомогти іншому мандрівнику тільки в тому випадку, якщо той **вдало і за правилами цього Всесвіту пояснить свою ситуацію**. Своєю чергою, Знаки зодіаку можуть допомогти, якщо гравець

буде розмовляти їхньою мовою, **використовуючи ті емоції та емоційно забарвлені слова**, які притаманні Знаку зодіаку, на якого натрапили гравці.

Механіка гри

Над механікою гри ми з напарницею працювали разом, оскільки вона є важливим аспектом для подальшої розробки інструкції та розуміння кількості елементів гри, які потрібно розробити. Було виявлено декілька варіантів отримання балів і самого процесу гри. Основна задача полягала в тому, щоб заохотити як тих, хто пояснює слово, так і тих, хто вгадує його. Тому було прийнято рішення вводити час і нараховувати бали за його використання. Також було обмірковано баланс балів для тих хто вгадав, і тих хто пояснив слово.

Таким чином гра «За Межі» побудована на механіці пояснення слів та кооперації між гравцями. Кожен гравець на початку гри бере на себе роль космічного мандрівника, що володіє унікальними здібностями, які полегшують процес гри. Визначається гравець, який буде пояснювати слово. Відкривається карта «Знаки зодіаку» так, щоб усі її бачили, а карта слова тягнеться таким чином, щоб ніхто, крім гравця, який тягне, не бачив, що на ній написано. Перегортається пісочний годинник. Гравець пояснює слово іншим гравцям, не використовуючи заборонених слів, зазначених на картці. Якщо гравець використовує характеристику або емоцію з карти «Знаки зодіаку» під час пояснення при використанні емоційно забарвлених слів, гравець отримує додаткові бали.

Раунд закінчується у двох випадках. Якщо протягом визначеного часу хоча б один гравець вгадає слово, раунд завершується. Гравець, який вгадав слово і, який пояснював, отримують бали. В іншому випадку якщо пісочний годинник вичерпав весь пісок, а слово не було вгадано, раунд завершується. Жоден гравець не отримує балів за цей раунд. Далі відбувається підрахунок балів. Той, хто пояснив слово, отримує 4 бали за слово та бонусні бали за використання характеристик або емоцій з карти знаку зодіаку. Якщо хтось побачив, що пояснюючий використовував слова з «Taboo», то гравець за кожне сказане слово з цього списку втрачає бал. Також гравці отримують бали згідно зі своїми ролями.

РОЗДІЛ 2. Розробка дизайн-рішень

Назва та логотип

«За межі» — ця назва обумовлює головну мету гри. Гра допомагає вийти за межі. Назва легко запам'ятовується і прямо стосується гри. Ми відштовхувалися від великої кількості варіантів, зокрема всі вони були або вже використані для інших брендів, або погано запам'ятовувались.

1. Значення логотипа (рис. 4). Логотип гри «За Межі» відображає глибокий символізм, пов'язаний зі знаками зодіаку та їхніми стихіями. Кожна літера логотипа вміщує в собі один зі знаків стихій. Назва гри символізує вихід за власні бар'єри у спілкуванні англійською, а також поринання у новий світ, поза межами нашого звичного оточення. Цей символізм підкреслює ідею гри – розширення горизонтів через взаємодію зі знаками зодіаку та їхніми стихіями.

2. Побудова (рис. 5). Існує два варіанти логотипа гри «За межі». Однак обидві версії логотипа гри мають текстові блоки які складаються з лєтерінгу на основі стилетворчих елементів. Слово «за» складається з лєтерінгу, який використовується подалі у різних варіаціях в різних частинах гри. Розроблено сітку для побудови, її розмір 25,4×25,4 мм.

3. Розмір (рис. 6) та захисне поле (рис. 7). Захисне поле — це пусте місце, що знаходиться навколо логотипа, в яке не можна розташовувати будь-які елементи, тільки якщо немає ніяких виключень. Захисне поле для горизонтального варіанту логотипа дорівнює половині висоти літери I. Для візуального однакового простору в блочному варіанті захисне поле має різні розміри з різних сторін, але за основу теж береться H. Мінімальний розмір горизонтального логотипа: 12×31,357 мм. Мінімальний розмір блочного варіанту: 16×16,473 mm.

Як виявляється мінімальний розмір?

На лист А4 вставляються різні маленькі розміри логотипа. Цей лист друкувався і обирався найкращий варіант де гарно видно логотип.

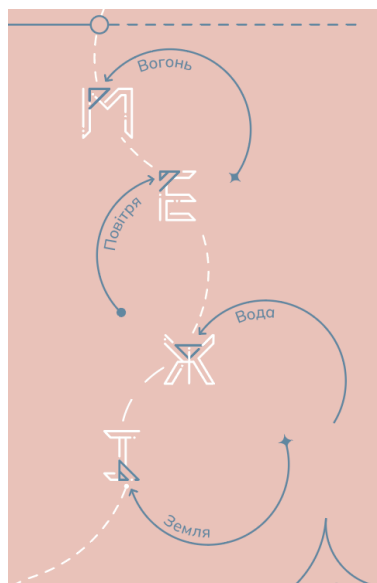


Рисунок 4 — символізм літер «За межі»

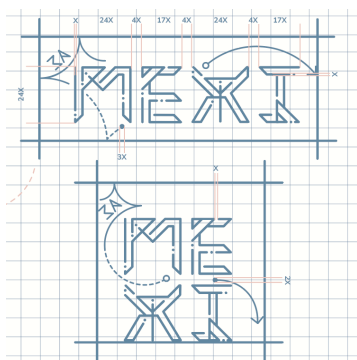


Рисунок 5 — побудова логотипів

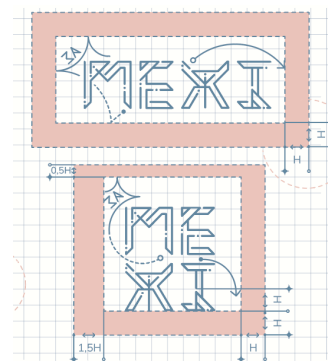


Рисунок 6 — захисне поле логотипів



Рисунок 7 — мінімальні розміри логотипів

Стилеутворюючі елементи

Основними елементами є лінії, коло, круги, трикутники, інші геометричні фігури та золотий перетин. Вони є спрощеною імітацією сузір'я, включаючи зірки, планети та орбіти. Така комбінація елементів дозволяє створити візуально привабливу та гармонійну композицію. Використання цих елементів допомагає уникнути перевантаження дизайну, оскільки ілюстрації часто містять велику кількість деталей (рис. 8).

Золотий перетин — це співвідношення між двома числами, яке дорівнює 1.618. Золотий перетин використовується у фотографії, ілюстрації, побудові логотипів тощо. В цьому проєкті золотий перетин відтворюється у вигляді четвертин кіл, кожне з яких в 1.618 разів більше попереднього.

Лінії та кола додають динаміки та руху, а трикутники створюють акценти та підкреслюють ключові моменти ілюстрації. Золотий перетин використовується для забезпечення пропорційності та симетрії, що створює естетичну привабливість. Завдяки таким елементам стає частиною загальної космічної тематики, яка пронизує всі аспекти дизайну.



Рисунок 8 — сторінка №10 для демонстрації стилеутворюючих елементів гри «За межі»

Аналіз і розробка ігрових карт

«Знаки зодіаку»

Розробку цих карток можна поділити на декілька етапів:

1. Пошук інформації та надання назви кожній істоті;
2. Виявити емоцію та характеристику;
3. Розробити ескізи ілюстрацій;
4. Розробити технічну частину особисто для кожної істоти: сузір'я, планети, елементи тощо;

1. На першому етапі було необхідно знайти інформацію про існуючі знаки зодіаку. Знаки зодіаку були поділені на три декади. Інформацію шукали окремо для кожного знаку і для кожної декади. На основі цієї інформації було визначено назви для кожної істоти. Назва складалася з прийменника, що описує істоту, та іменника, що вказує, ким є ця істота.

2. Яку надати емоцію істоті виявлялося з декількох критеріїв. По-перше, до якого виду, а саме стихії, відноситься ця істота. Всього існує 4 стихії: вогонь, вода, земля та повітря. Вогню притаманні яскраві емоції, такі як злість або радість; воді – відчай та розпач; земляним знакам – змішаний емоційний стан; повітрю – спокій. По-друге, виявлялася ситуація, в якій присутній знак зодіаку, яку емоцію він наразі має.

3. Ескізи розроблялися завдяки вже знайденій інформації. Ескізи мали передати ким є ця істота, його опис, знак, емоцію та характеристику.

4. Технічна частина карт «Знаки зодіаку» зроблена таким чином, щоб доповнювати намальовані ілюстрації напарницею. Для кожної карти були розроблені унікальні елементи, які формують схожу композицію (рис. 12). Праворуч в технічній композиції розташовані такі елементи як: емоція, головна та другорядні планети, трикутник притаманний певній стихії, а також сам елемент знаку зодіаку (рис. 14 позначка 6). У верхній частині кола імітують планети, розташовані таким чином у Всесвіті. Міні версії розташовані над напівпрозорою плашкою знизу. У кожній стихії своє розташування планет (рис. 14 позначки 2-5). Під планетами розташована

назва істоти та її знак зодіаку. Написи виповнені у фірмових лєтерінгах. Ліворуч відтворене сузір'я знака зодіаку(рис. 14 позначка 1).

В грі сузір'я представлені у схематичному вигляді, де кожна зірка точно відмальована і з'єднана лініями, створюючи впізнавані форми. Для додаткового декоративного ефекту, до цих схематичних зображень сузір'їв додані квіткові елементи, вплетені за допомогою правил ліній. Правила ліній забезпечують гармонію між зірками та квітами, не перевантажуючи ілюстрацію, а навпаки – підкреслюючи її символічність.

На плашці знизу написана інформація щодо балів за відповідну емоцію та характеристику. Праворуч від цієї інформації стилізована стихія, яка притаманна істоті на ілюстрації. Розроблено всі 4 стихії (рис. 13). Стихії з точки зору впізнаваності мають два натяки, а саме трикутник певної стихії, а також стилізована сама стихія під золотий перетин.

Таким чином, розробка карток «Знаки зодіаку» включала в себе глибокий аналіз і креативний підхід, що дозволило створити унікальний яскравий елемент в стилі гри.



Рисунок 12 — приклад карти з елементами



Рисунок 13 — стихії

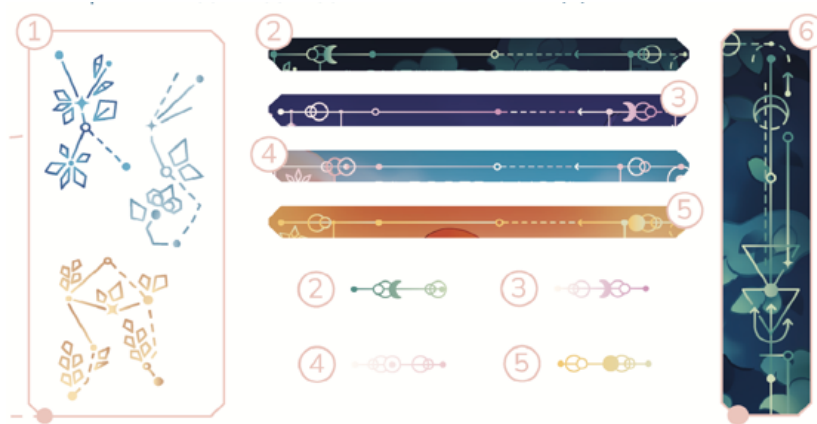


Рисунок 14 — приклад стилеутворюючих елементів на картці «Знаки зодіаку»

«Космічні мандрівники»

Карти «Космічні мандрівники» мають незвичайну форму у вигляді шестикутника (рис. 15). Це зроблено для того, щоб за формою відрізнити ці карти від інших. У цій захоплюючій грі «За межі» гравці можуть стати справжніми космічними мандрівниками, які досліджують простори іншого Всесвіту. Кожний мандрівник не просто звичайна людина, а мандрівник, який має свою професію й унікальну здібність. Ролей розроблено 8 штук: «Astronomer», «Tarolog», «Teacher», «Watchmaker», «Linguist», «Explorer», «Medium», «Psychologist».

Кожен герой вписан у неповторну фігуру. Значення цих фігур таке, що мандрівники знаходяться в певних межах, у кожного свій бар'єр. Для побудови фігур використовували базові правила геометрії, а саме правило про бісектриси фігур описаних навколо кола (рис. 16). Дане правило використовувалось для того, щоб зробити однакову відстань між великою фігурою та зменшеною версією. Фігури описані навколо кола мають однакові центри, тож бісектриси цих фігур перетинаються в точці центрів кіл.

Своєю чергою фігури вписані у четвертини кола, які побудовані за правилом золотого перетину (рис. 17). Таке відтворення золотого перетину має таке значення, що мандрівники потрапили по цим лініям в інший Всесвіт, своєю чергою Всесвіт підкреслює їхню значущість й здатності.

Текст виповнен таким чином, щоб коротко передати суть здатності ролі, але не перевантажити картку. Також на кожній картці присутні міні версії фігур інших ролей. Цей спосіб показує зв'язок героїв між собою (рис. 15).

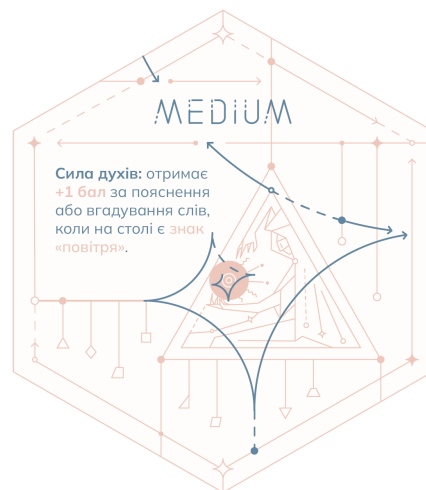


Рисунок 15 — приклад картки «Космічні мандрівники», роль «Medium»

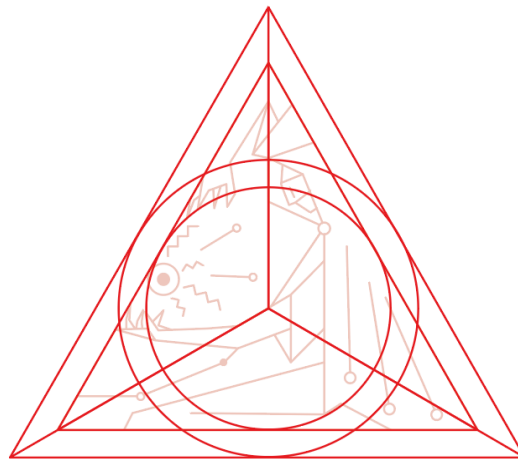
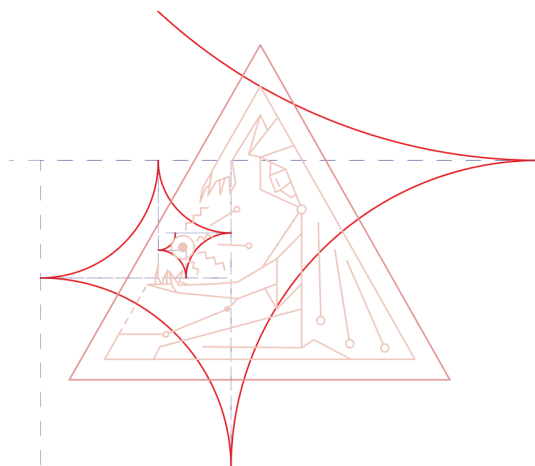


Рисунок 16 — приклад побудови фігури для персонажів карт «Космічні мандрівники»



*Рисунок 17 — приклад побудови золотого перетину в картках
«Космічні мандрівники»*

«Космічні події»

Карти «Космічні події» були розроблені таким чином, щоб їх було зручно тримати у руці (рис. 18). Здебільшого горизонтальні карти тримають або праворуч, або з двох боків, або посередині. Таким чином знизу розташовані елементи, які можуть бути закритими й не повліяють на гру.

На картках «Космічні події» розташовано (рис. 19)

1. Слово, яке потрібно пояснити
2. Намальований схематичний малюнок слова
3. Історія — цей текст описує, що трапиться з гравцем у світі гри, якщо гравець не зможе правильно пояснити слово
4. Список «Taboo» — слова заборонених слів
5. Частина мови — цей рядок вказує, до якої частини мови (іменник, дієслово, прикметник тощо) належить слово
6. Рівень англійської — на якому рівні англійської мови вивчається слово. Всього в грі є 5 рівнів: A1, A2, B1, B2, C1
7. Переклад слова українською мовою

Карточка була виповнена в додатку Illustrator, а блок тексту був виповнен в InDesign. Illustrator не надає тих можливостей, що може надати InDesign, наприклад регулювання виключки. Текст написаний англійською мовою для того, щоб поринути у вивчення цієї мови.

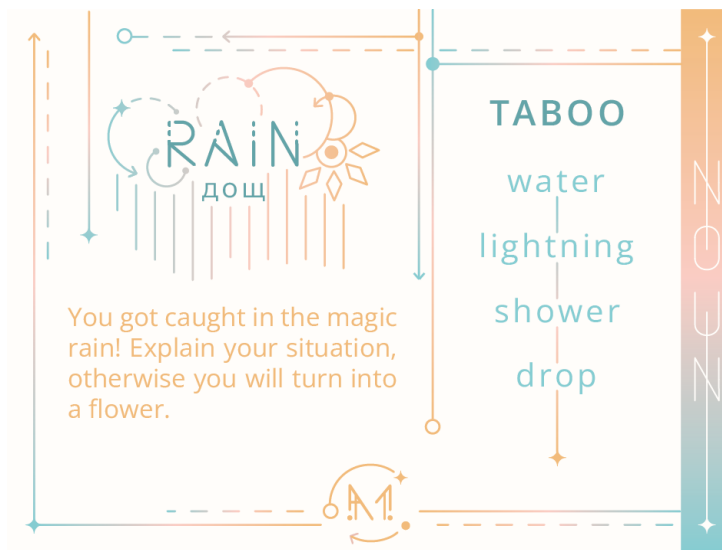


Рисунок 18 — приклад картки з набору «Космічні події»

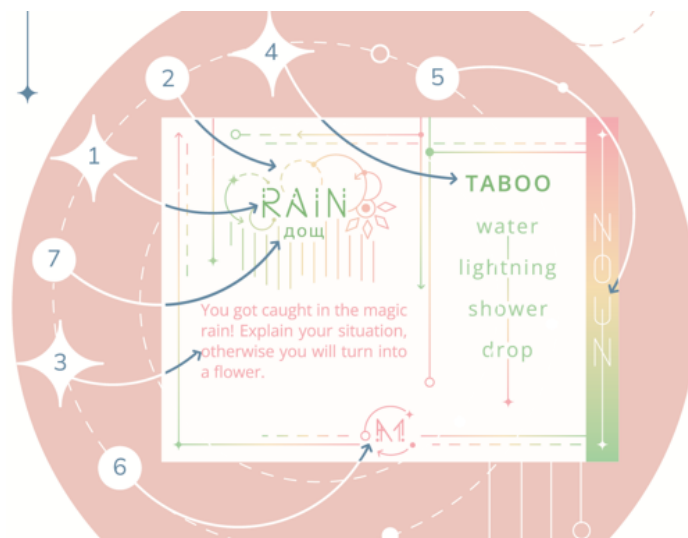


Рисунок 19 — позначки того, що є на картці з набору «Космічні події»

Інструкція

Інструкція до гри «За Межі» є необхідним елементом, що забезпечує розуміння правил та механіки гри гравцями. Вона спрямована на те, щоб зробити процес гри максимально зрозумілим і доступним, враховуючи різний рівень підготовки гравців. Розробка інструкції включала декілька етапів.

1. Аналіз існуючих інструкцій. Через те, що інструкції ігри конкурента «Alias» та подібних не задовольняла потреб водночас привабливої й зрозумілої інструкції, було проведено додатковий аналіз інструкцій інших ігор. Перша гра, інструкція якої була проаналізована, «Онейронавти» (рис. 20). Текст зроблено в стилі гри й добре читається. З точки зору дизайну, ця інструкція зроблена привабливо та яскраво. Друга гра — «Манчкін» (рис. 21). Ця інструкція з погляду дизайн-рішення проста, але добре пропрацьована з погляду типографіки. Наповнення тексту дуже колоритне, його цікаво читати, велика кількість інформація грамотно вміщена у невеликого розміру інструкцію.

2. Написання тексту інструкції з урахуванням специфіки гри «За Межі». Особлива увага була приділена детальному опису механіки гри, ролей гравців, правил отримання балів та взаємодії між гравцями. Було важливо забезпечити, щоб інструкція містила всі необхідні пояснення щодо використання карток зі словами та знаками зодіаку, а також опис особливостей кожної ролі.

3. Третій етап включав розробку візуального оформлення інструкції. Було вирішено використовувати зручний формат невеликого буклета, який легко розгортати та читати. Для зручності користувачів, інструкція була розбита на логічні блоки, кожен з яких відповідав за певний аспект гри. Було додано ілюстрацій та схем (рис. 22), які допомагають краще зрозуміти текстові пояснення та роблять інструкцію більш наочною. Всі елементи вимальовувалися в додатку Illustrator.

Особлива увага була приділена типографіці та оформленню тексту. В заголовках та підзаголовках було використано лєтерінги (рис. 23). Робота над текстовими блоками була виповнена в InDesign. Для більш зручного користування були настроєні шаблони, на яких була зроблена нумерація.

Завдяки стилю абзаців та стилю символів були виділені ключові моменти та важливі правила, щоб вони впадали в очі та запам'ятовувалися (рис. 22).

Таким чином інструкція до гри «За Межі» є ретельно продуманим документом, що забезпечує гравцям легке і швидке освоєння правил гри. Вона поєднує в собі чіткий та зрозумілий текст з наочним візуальним оформленням, що робить процес вивчення правил зручним та приємним. Це сприяє підвищенню інтересу до гри та забезпечує її успішне проведення в різних аудиторіях.



Рисунок 20 — перша сторінка інструкції гри «Онейронавти»



Рисунок 21 — перша сторінка інструкції гри «Манчкін»



Рисунок 22 — розворот сторінок №6–7 гри «За межі»

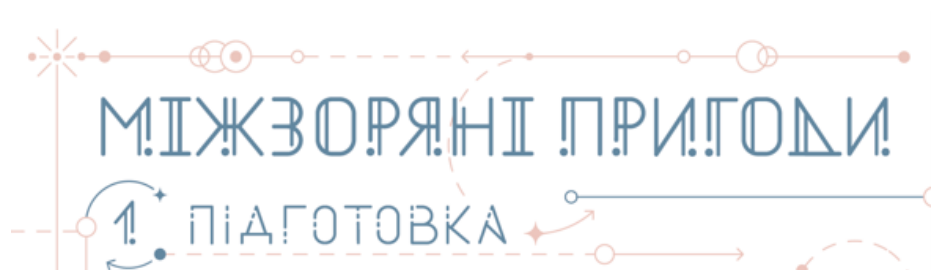


Рисунок 23 — приклад використання лєтерінгів у якості заголовків та підзаголовків в інструкції гри «За межі»

РОЗДІЛ 3. Паспортизація стилю

Брендбук

Брендбук є ключовим документом для створення цілісного та впізнаваного образу гри «За Межі». Він містить усі необхідні візуальні та текстові елементи, що формують унікальний стиль гри, забезпечуючи її цілісність та впізнаваність.

Брендбук створюється з метою забезпечення послідовного представлення бренду. Він слугує інструментом для підтримання єдиного стилю у всіх візуальних та текстових матеріалах.

Перші сторінки брендбуку націлені на те, щоб надати загальне представлення образу компанії (рис. 24).

На наступних сторінках міститься детальний опис логотипа, його побудова, сітка та використання (рис. 25). Головною задачею було вмістити велику кількість інформації, щоб надати майбутнім працівникам можливість швидко і правильно виконувати поставлені задачі, а саме використання логотипа у майбутніх ілюстраціях або у рекламній продукції.

Кольори у брендбуці поділяються на дві частини: артова та технічна. Артова частина — це та частина, що містить ілюстрації. Було важливо надати коректну інформацію про використання кольорів в різних видах елементів проєкту. Оскільки в растрових ілюстраціях не використовується чистих кольорів і для кожної ілюстрації підбиралася своя схема, то для сторінки артової частини кольорів обов'язково треба було надати приклад кольорової схеми (рис. 26).

Для технічної частини необхідно вказувати фірмові кольори (рис. 27). Вибір всіх кольорів та кольорових схем здійснювався за допомогою Adobe Color.

В наступних сторінках описані стилеутворюючі елементи притаманні проєкту «За межі». Стиль — це сукупність правил, які використовуються, щоб зробити продукт цілісним. Стилєутворюючі також поділяються на артову частину та на технічну. В артовій частині дуже

важливо описати стиль, який використовується в ілюстраціях, а також пензли та їх розмір. Зокрема дуже важливою частиною є візуальне пояснення використання стилю на прикладі (рис. 28). Технічна частина надає інформацію про використання стилеутворюючих елементів притаманних проєкту «За межі».

Шрифти й лєтерінг також відіграють важливу роль у створенні впізнаваного образу бренду. В брендбуці описані основні шрифти, які використовуються для різних текстових блоків, зокрема для українських слів та англійських. Лєтерінг, своєю чергою, створює унікальний стиль написання, що доповнює загальну візуальну концепцію гри. Всі шрифти та варіанти лєтерінгу детально описані з прикладами їх використання у різних контекстах (рис. 29).



Рисунок 24 — сторінка брендбука №3: загальний опис



Рисунок 25 — сторінка брендбука №6: розміщення логотипа



Рисунок 26 — кольорова схема, використана для наглядності у брендбуці

1 EEC6BD RGB: 238 198 189 CMYK: 6 28 23 0	10 #F1D7A8 RGB: 241 215 168 CMYK: 7 16 40 0
2 #6287A0 RGB: 98 135 160 CMYK: 65 36 25 8	11 #75C099 RGB: 117 192 153 CMYK: 58 0 50 0
3 #FFFEFB RGB: 255 254 251 CMYK: 0 0 2 0	12 #DECA72 RGB: 222 202 114 CMYK: 16 16 64 1
4 #EEBA7A RGB: 238 186 122 CMYK: 6 31 58 0	13 #EF7D5D RGB: 239 125 93 CMYK: 0 62 62 0
5 #F4A3A9 RGB: 244 163 169 CMYK: 0 47 23 0	14 #86CAD0 RGB: 134 202 208 CMYK: 51 2 21 0
6 #ADB9DE RGB: 173 185 222 CMYK: 37 24 1 0	15 #96CB9F RGB: 150 203 159 CMYK: 47 0 48 0
7 #9CD3D0 RGB: 156 211 208 CMYK: 43 0 22 0	16 #E8B74A RGB: 232 183 74 CMYK: 10 29 78 1
8 #C3CE70 RGB: 195 206 112 CMYK: 31 6 67 0	17 #E2704C RGB: 226 112 76 CMYK: 7 66 71 0
9 #FACCC4 RGB: 250 204 196 CMYK: 0 27 20 0	18 #9D3D89 RGB: 157 61 137 CMYK: 46 87 7 0

Рисунок 27 — кольори використані у технічній частині гри «За межі»



Рисунок 28 — приклад візуального пояснення однієї з ілюстрацій у брендбуці гри «За межі»

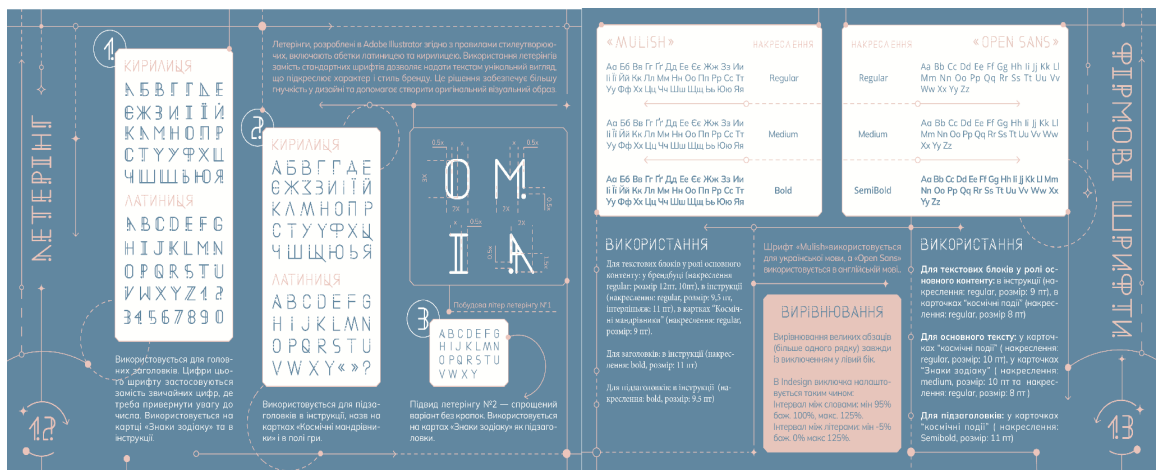


Рисунок 29 — розворот сторінок брендбука №12–13

Критичний аналіз

Сильні сторони

- **Інноваційність концепції.** Гра «За Межі» поєднує у собі елементи пояснення слів та рольових ігор, що створює унікальний і захоплюючий ігровий досвід. Це поєднання механік дозволяє гравцям не лише розважатися, але й розвивати свої комунікативні навички.
- **Захоплюючий лор.** Інтеграція світів знаків зодіаку у гру додає глибини та інтересу. Це сприяє залученню гравців до гри та створює емоційний зв'язок з персонажами та подіями.
- **Візуальний стиль.** Ретельно розроблений брендбук, включаючи логотип, кольорову схему, шрифти та летерінг, забезпечує цілісний та впізнаваний образ гри. Це допомагає виділити гру на ринку та створити сильну візуальну ідентичність.
- **Адаптивність ігрової механіки.** Механіка гри дозволяє легко адаптувати її під різні види гри. Пояснення англійських слів наприклад українською мовою теж сприяє вивченню цих слів.
- **Покращення комунікативних навичок.** Гра «За Межі» сприяє покращенню комунікативних навичок, допомагаючи гравцям

позбутися мовних бар'єрів та ефективніше висловлювати свої думки. Вона також розвиває вміння слухати та розуміти інших, що покращує взаєморозуміння між гравцями.

Плани на майбутнє

- Розширення контенту. Планується додавання нових карток з подіями, персонажами та завданнями для забезпечення різноманітності ігрового процесу. Це допоможе утримувати інтерес гравців та забезпечити повторне залучення до гри.
- Цифрова версія гри. Розробка цифрової версії гри, яка дозволить гравцям грати онлайн. Це розширить аудиторію гри та зробить її доступнішою для користувачів у різних регіонах.
- Цифрова версія словника. Створення цифрової версії словника по грі, розбитого на категорії, які відповідають різним аспектам гри. Це допоможе гравцям швидше орієнтуватися у термінології, збільшуючи швидкість навчання та полегшуючи розуміння правил і механік гри. Крім того, такий словник може стати цінним ресурсом для вчителів та батьків, які використовують гру у навчальних цілях.

Використані ресурси

1. <https://chatgpt.com> — для коригування написаного тексту з точки зору цікавості, наприклад текст в інструкції
2. <https://gemini.google.com> — для стилізації тексту на основі вже написаного
3. <https://uk.wikipedia.org> — для пошуку інформації
4. <https://trello.com> — для організації робочого процесу
5. pinterest.com — пошук референсів
6. <https://vedmochka.net> — знаходження інформації про знаки зодіаку
7. <https://color.adobe.com/ru/create/color-wheel> — керування кольорів
8. <https://grade.ua/uk/blog/anglijskie-slova-kotorye-nuzhno-znat/> — пошук необхідних слів розділених по категоріям
9. <https://tefl-tesol-certificate.com/blog/slova-dlya-a1-elementary-nachalnyj-uroven-anglijskogo> — пошук необхідних слів розділених по категоріям

10. <https://fonts.google.com> — шрифти
11. <https://dictionary.cambridge.org> — знаходження та перевірка необхідних слів англійською мовою
12. <https://www.merriam-webster.com> — знаходження та перевірка необхідних слів англійською мовою
13. <https://languagetool.org/uk> — для знаходження помилок
14. <https://aa.lviv.ua/wp-content/uploads/2021/08/Spysok-pochuttiv.pdf> — список, існуючих емоцій
15. <https://psychologos.ru/articles/view/spisok-emociy> — список, існуючих емоцій