



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»

Виконавці проекту

№	П.І.Б.	Група
1	Кондратьєва Ксенія Дмитрівна	КН-Д-201
2	Коваль Анна Андріївна	КН-Д-201

Автор звіту

_____ Кондратьєва Ксенія Дмитрівна

Зміст

Технічне завдання проекту.....	3
Вимоги.....	3
Архітектура.....	4
Преамбула.....	4
Опис розробки.....	5
Розділ 1. Аналіз та концепція гри.....	5
Аналіз конкурентів.....	5
Аналіз цільової аудиторії.....	7
Тематика та стилістика.....	7
Ігрові механіки та правила.....	8
Розділ 2. Розробка дизайн-рішення.....	8
Розробка ігрових карт.....	8
Карти «Знаки зодіаку».....	8
Картки «Космічні мандрівники».....	13
Картки «Космічні події».....	14
Шрифти.....	17
Поле.....	17
Коробка.....	18
Розділ 3. Просування.....	20
Критичний аналіз та висновки.....	21
Використані ресурси.....	22
Сайти.....	22
Програмне забезпечення.....	22

Технічне завдання проекту

У роботі поставлене завдання розробки комплексне дизайн-рішення для настільної гри «За межі», натхненна механіками популярних ігор таких, як Alias та Taboo. Це завдання включає розробку брендбуку, ігрових карт, настільного поля, коробки, інструкції, додаткових матеріалів для гри та відео анімації. Мета — забезпечити цілісність візуального стилю, що відображає концепцію гри, сприяє її ефективному представленню на ринку та зацікавленості цільової аудиторії. Також потрібно передбачити можливість майбутнього розширення, включаючи створення цифрової версії гри.

Вимоги

Основними вимогами при розробці дизайн-рішення для настільної, які допомагають забезпечити високу якість гри, її привабливість та зручність для гравців:

- Візуальна привабливість.
 - Ілюстрації та графічні елементи мають бути виконаними у високій якості та відображати тематику та атмосферу лора гри.
 - Колірна палітра повинна бути підібрана з урахуванням візуальної гармонії. Кольори мають бути контрастними, але не надто яскравими, щоб не втомлювати очі гравців.
 - Шрифти повинні бути читабельними й відповідати загальному стилю гри.
- Функціональність.
 - Всі елементи гри повинні бути зручними у використанні.
 - Дизайн має враховувати оптимальне розташування всіх компонентів гри, для уникнення переповнення.

Архітектура

Дипломна робота складається з наступних пунктів:

- **Гра, готова до ігрового процесу.** Включає повний набір компонентів гри, включаючи картки, гральну дошку, коробку та інші необхідні елементи, які дозволяють розпочати гру.
- **Відео анімації.** Презентація містить відео та анімацію для глибшої демонстрації проєкт, які надалі можна використовувати в рекламних цілях.

Преамбула

Знання англійської мови нині є надзвичайно актуальним. Це найпоширеніша мова у світі, яка є однією з державних у близько п'ятдесяти країнах. Англійська давно стала мовою міжнародного спілкування, що дозволяє людям з різних частин світу ефективно комунікувати. Знання багатьох мов відкриває перед людиною великі інформаційні, культурні та професійні можливості. Тому варто вивчати англійську мову незалежно від віку. Проте, як показує досвід, іноді це може бути важко через ряд проблем. По-перше, складність у запам'ятовуванні нових слів. Кожен має свої методи подолання цієї проблеми, але найкращий спосіб, рекомендований більшістю вчителів та знавців англійської мови, це створення речень з новими словами. По-друге, невміння висловлювати свою думку, навіть рідною мовою. Для розв'язання цієї проблеми існує багато способів, і один з них це регулярна практика говоріння, зокрема вміння підбирати слова для пояснення певного явища або предмета.

«За межі» — це захоплива настільна гра, яка допоможе поліпшити навички спілкування англійською мовою в ігровій формі. Унікальні механіки, частково запозичені з популярних ігор «Taboo» та «Alias», не лише роблять процес вивчення слів цікавим та ефективним, але й сприяють покращенню вміння говорити англійською. Гравці пояснюють слова за певними правилами, що дозволяє подолати мовні бар'єри, розвинути комунікабельні навички та отримати унікальний ігровий досвід.

Під час розробки наша команда створила унікальний візуальний стиль, айдентику та інструкцію щодо обмежень і правильного використання цього стилю, застосовуваного у всіх елементах продукту. Розроблені нові та унікальні правила гри, оформлені в макет з фірмовим стилем. Також була створена відеоанімація, яка коротко демонструє всі аспекти нашого проєкту.

Опис розробки

Розділ 1. Аналіз та концепція гри

Аналіз конкурентів

Робота розпочалась з аналізу конкурентів та ігор, правила яких лягли в основу нашого проєкту. Було виявлено три конкуренти: «Alias», «Taboo» та «Базінга». Я провела аналіз останніх двох ігор, що допомогло виявити причини їх популярності, а також виявити візуальні переваги та недоліки. Кожен пункт я розділила на три підпункти: «коробка», «інструкція», які є ключовими елементами кожної гри, та «додаткове».

- Настільна гра «Taboo». На першому етапі я зосередилася не на зовнішньому вигляді коробки, а на її зручності, що є важливою перевагою цього конкурента. Усі елементи мають окремі відділення, що дозволяє зручно організувати вміст і уникнути змішування та втрати деталей. З доступних в Інтернеті фото- та відеоматеріалів видно, що коробка має зручні розміри й виготовлена з міцного картону, що захищає вміст від пошкоджень. (Рис. 1)



Рисунок 1 — Внутрішня частина коробки «Taboo»

Другий етап це інструкція (рис. 2). З погляду типографіки, вона має зрозумілий вигляд: кожна тема візуально відокремлена, весь текст піддається ієрархії (заголовок-підзаголовок, пункт-підпункт), є графічні елементи. Це дозволяє легко та швидко орієнтуватись у правилах. Інструкція виконана у вигляді невеликого журналу, що дозволяє вмістити багато інформації та зручно тримати в руках. Правила гри передбачають наявність додаткових цікавих елементів, таких як листочки для запису балів, піщалка для озвучення та

підрахунку штрафних балів, ігровий кубик з унікальним дизайном та пісочний годинник. Останній був інтегрований у нашу гру, але в іншій формі.

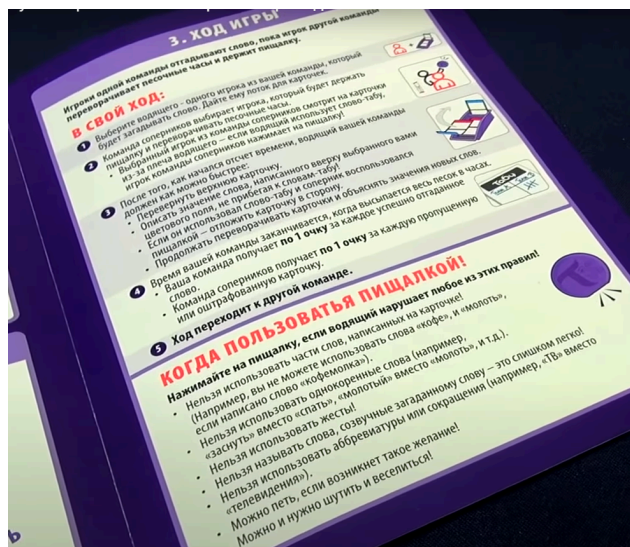


Рисунок 2 — Вигляд інструкції «Taboo»

- Настільна гра «Базінга». Як і у попереднього конкурента, внутрішнє оформлення є перевагою гри. Кожен елемент має своє місце, хоча надлишок вільного простору може призвести до переміщення деталей. Цікаве рішення — розміщення карток не горизонтально, а вертикально. Коробка може використовуватися як підставка для ігрової дошки, у якій є отвір для скидання непотрібних фішок назад до коробки. (Рис. 3)

Інструкція розділена на декілька листів, що візуально розділяє теми, і містить додаткові ілюстрації для кращого розуміння тексту. Найбільша перевага — наявність цифрової версії, яку легко знайти в Інтернеті. Найбільший — недолік неприємний дизайн та поєднання кольорів. Інтерактивні фішки виготовлені з товстого картону, що зменшує ймовірність їх пошкодження, але їх плоскість ускладнює підймання з рівної поверхні.



Аналіз цільової аудиторії

Також наша команда визначила приблизну цільову аудиторію — підлітків від 14 років та молодих людей до 30 років, які зацікавиться грою та володіють достатнім рівнем знань для розуміння правил гри й початкового рівня англійської мови. Цей вибір базується на практичному досвіді, адже вчителі часто використовують різні ігри для розвитку англійської мови в учнів старше 14 років. Крім того, останнім часом серед молоді зросла популярність настільних ігор, і відкрилося багато клубів для таких заходів. Навіть після закінчення школи, вивчення та покращення навичок спілкування англійською мовою залишається актуальним.

Тематика та стилістика

Усі ілюстрації були створені у растровому програмному забезпеченні Adobe Photoshop, для якого створено багато пензлів від різних авторів та присутній широкий спектр маніпуляцій у редагуванні.

У графіці було поєднано декілька стилів різних авторів. Зразки робіт ілюстраторів були проаналізовані, в яких було виділено найбільш привабливі деталі, які разом сформують унікальний стиль для карток нашої гри. Беручи до уваги аналіз, за основу взята китайський живопис у сучасному інтерпретуванні. Від нього збереглися плавність та різна товщина ліній, що імітує відбиток пензлика для письма або пір'яної ручки. Акварельні переходи замінені на плавний градієнт, завдяки якому створюється об'єм всього арту. Саме використання растра дає свободу в можливості урізноманітнити форми градієнтів.

Гра «За межі» у своїх ілюстраціях має безліч відсилань до тематики знаків зодіаку, космосу та чогось магічного. Гравцям, що щиро цікавляться подібними темами, буде цікаво віднаходити знайомі для них знаки та інші деталі. А звичайному споживачу знаходити свої домисли та асоціації.

Ігрові механіки та правила

Процес створення механік гри розпочалась з дослідження аналогічних ігор та відбору можливих правил для майбутнього використання. Я підбрала два варіанти переміщення по карті, запропонувала два способи поділу гравців(на команди чи кожен сам за себе) та можливі типи карток. Деякі з цих правил були реалізовані у фінальній версії гри. Глибше продумування механік та правил здійснювала моя напарниця.

Розділ 2. Розробка дизайн-рішення

Розробка ігрових карт

Картки «Знаки зодіаку»

Ці картки є особливою частиною нашої гри. Саме вони створюють додаткові правила, які вирізняють нас серед конкурентів та роблять гру цікавішою та різноманітною. За лором гри гравці потрапляють у всесвіт де панують знаки зодіак. Кожна карта знаменує собою зустріч з унікальним героєм, що втілює архетип певного знака. Їх основна задача це ставати перешкодою на шляху у мандрівників, які хочуть повернутись назад у свій всесвіт. Використовуючи емоції, слова з емоційним забарвленням властиві знаку зодіаку, гравець може налагодити контакт з ним та скоріше потрапити додому.

Під час створення зовнішнього вигляду карток «Знаки зодіаку», було проведено декілька проб друку, щоб підібрати найзручніший розмір карток для тримання в руці та розміщення всіх необхідних елементів. Остаточний розмір картки **7×10,5 см**, що є трохи більший за стандартну колоду гральних карт(6,6×8,8 см) та менший за картки Таро (7×120 см).

Артова частина

Перед початком створення було проведено дослідження того, що характеризує кожен знак зодіаку. Для збагачення артової частини було вирішено додати квітковий гороскоп. Квіти можуть спонукати до певних асоціацій, що допомагає гравцям краще розуміти кожний знак. Крім того, кожен квіт має свій власний прихований сенс, який, подібно до звичайного гороскопа, відображає загальні риси характеру конкретного знаку. Завдяки широкому пошуку інформації ми змогли передати цілу історію через один малюнок.

Кожен раз перед нами предстають герої в деталізованому та багатоколірному образі, інтерпретуючи характерні риси та особливості знака, іноді з жартівливим або перебільшеним підходом. Наприклад, як на картці з героєм Curious king(Допитливий король), який відповідає Овну. На ілюстрації зображений король, що цікавиться світом у “прямому сенсі”, як мала дитина. Він одягнений у королівську мантію, оздоблену овечим хутром, що символізує його знак. Герой розглядає незвичайне палаюче сонечко, що відсилає до його стихії, пов'язаної з Овном. Квітами, що відповідають цьому знаку, є магнолії. (Рис. 4)

Всі артові ілюстрації були намальовані у растровому форматі, який дозволяє досягти певної атмосферності та урізноманітнити покрас та деталізацію.



Рисунок 4 — Карта «Знаки зодіаку»: *Curious king*

Кожна частина всього арту має передавати історію, через рухи та пози персонажів, через цікаві асиметричні композиції, що задає динамічне врівноваження одного елементу відносно іншого, через навколишню середу та елементи, з якими взаємодіє персонаж, через квіти, що своєю природною нерівністю створюють додаткову динаміку. Ілюстраціям притаманне різноманіття героїв за віковою категорією та статеву, починаючи від загадкових дам у віці та розкішних жінок до маленьких хлоп'ят та впевнених чоловіків. Це дозволяє розширити бачення образу кожного знаку зодіаку.

Ідейний скетч. З моєї сторони було створено половину концептуальних скетчів, що становить близько 10 ідей, які у результаті були успішно реалізовані. Майже всі деталізовані скетчі з урахуванням необхідних та маленьких деталей були створені мною.

Стиль. Наша візуальна концепція черпає натхнення з китайських гравюр, але з сучасним підходом. Вони відомі своїми акварельними техніками та плавними переходами кольорів. Для лайна був обраний пензлик (рис. 5), який нагадує туш, що підкреслює тонкість і деталі малюнка. Плавні контури різних кольорів іноді перетікають в об'єкти, створюючи ілюзію відсутності контурів. Для додання сучасного вигляду, акварельні техніки були замінені на градієнт, що дозволяє зберегти плавні переходи кольорів без імітації акварелі. Цей підхід об'єднує традиційні техніки з сучасними методами, створюючи унікальний стиль. Кожна ілюстрація набуває мотиви відповідних видів знаків зодіаку з додаванням певних індивідуальних квіток.



Рисунок 5 — Пензлі

Колір. Кожен знак зодіаку належить до певної стихії, що впливає на вибір кольорів і почуття, які вони викликають. Для ілюстрацій карток «Знаки зодіаку» була підібрана трохи незвична схема. Вона становить собою два поряд розташовані кольори та їх комплементарні пари (рис. 6). Таку схему було обрано для створення гармонійних переходів у градієнтів та використання більшої кількості варіацій поєднань кольорів.

- Вогонь: Основні — теплі відтінки: червоний, жовто-помаранчевий. Комплементарні: салатовий, синьо-зелений. Арти у цих кольорах мають асоціацію із сонячними днями, насиченими емоціями та розкішшю.
- Вода: Основні — холодні відтінки: зелений, блакитний, синій. Комплементарні: червоний, помаранчевий, жовтий. Ці відтінки створюють відчуття сумного стану, спокою та впевненості. Відмінна риса знаків зодіаку даної стихії — червоний або помаранчевий колір акцентує увагу на зв'язках, які дають зрозуміти, кого саме представляє герой на арті.

- Повітря: Основні — холодні відтінки: фіолетовий, синій, блакитно-зелений або м'ятний. Комплементарні: жовтий та помаранчевий. Вони передають легкий, невагомий стан, краплинку магії та свіжості.
- Земля: Основні — холодні відтінки: синій, блакитний, зелений. Комплементарні: жовтий, жовто-помаранчевий, рожевий. Ці кольори відображають спокій та впевненість.

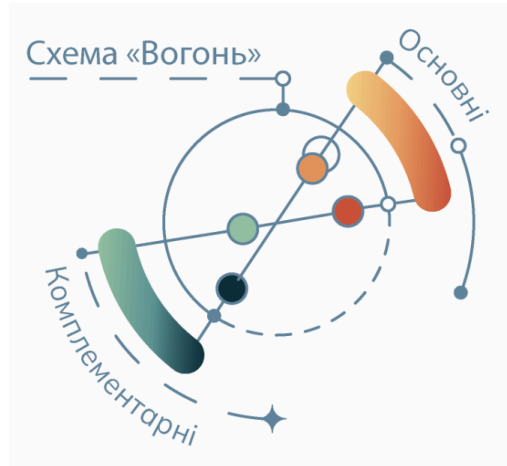


Рисунок 6 — Приклад колірної схеми



Рисунок 7 — Приклад кольорових схем у використанні

Всі кольори підбирались враховуючи простір СМҮК, у якому розроблялись всі елементи, включаючи артову частину. Це зроблено було для того, щоб заздалегідь можна було передбачити, який колір можливо ми отримаємо при друку нашого проекту та уникнути більшості проблем пов'язаних із передачею кольору на папір.

СМҮК(Cyan, Magenta, Yellow, Key або Black) — це колірна модель, яку використовують для друку поліграфії по всьому світу.

Сорочка(Закритий бік)

Основним кольором зворотної сторони є фірмовий білий, що також використовується для поля. Це зроблено для відтворення ефекту злиття з гальною дошкою невідомого всесвіту для мандрівників. Знаки зодіаку зроблені майже непомітними, щоб несподівано перегороджувати шлях гравцям. Окрім основного кольору, на сорочці розміщені стилізовані стихії та їх схематичні варіації по боках. (Рис. 8)

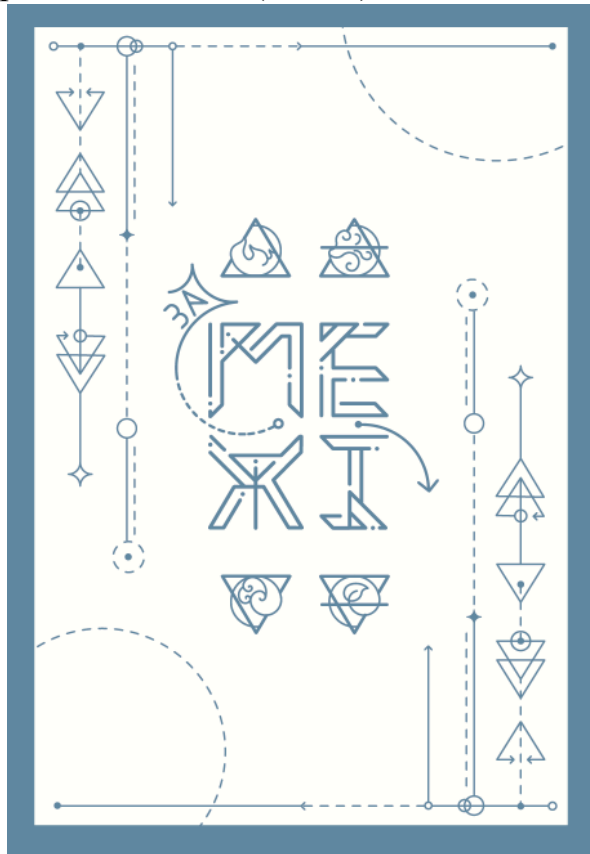


Рисунок 8 — Закритий бік карток «Знаки зодіаку»

Картки «Космічні мандрівники»

Колір. Для гри було обрано основну схему, що складається з трьох кольорів: двох комплементарних — синього та рожевого, і додаткового нейтрального білого. Ця схема застосована в більшості елементів гри: картках, коробці, полі, інструкції, брендбуці тощо. Важливим завданням було зберегти градацію контрастності та забезпечити гарне поєднання кольорів між собою. (Рис. 9)



Рисунок 9 — Основні кольори

Сорочка г. Закритий та відкритий боки гри мають спільні графічні елементи. Фоном є рожевий колір, який завдяки своїй світлості та легкості символізує бар'єри, що існують лише в нашій уяві та які можна легко подолати. Щоб підтримати цей зв'язок і далі, графічні елементи виконані у білому кольорі. (Рис. 10)

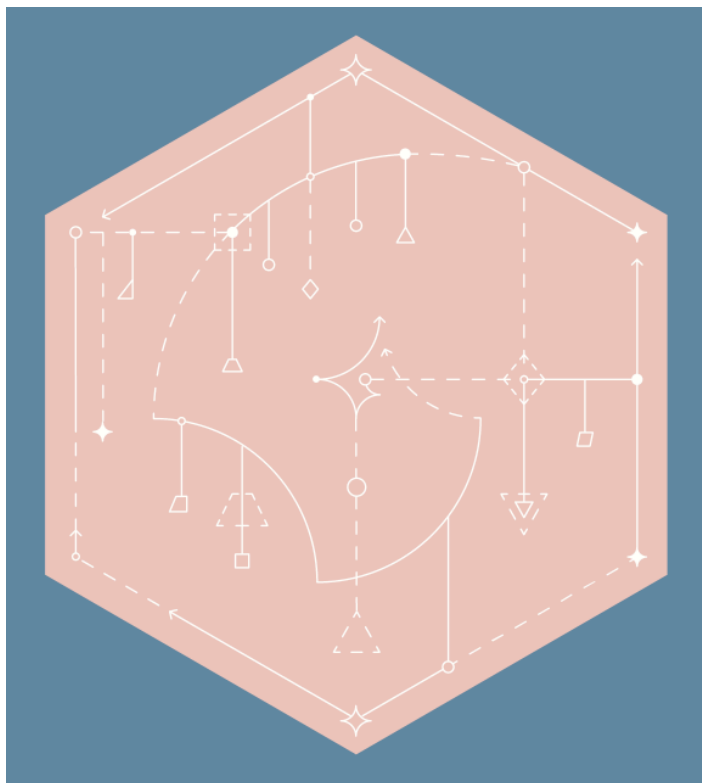


Рисунок 10 — Закритий бік карт «Космічні мандрівники»

Картки «Космічні події»

«Космічні події» — це картки, що описують ситуації, які трапляються з гравцями на шляху до виходу у вигляді слова. Завдання гравців — пояснити суть слова, уникнувши використання заборонених слів.

Колір. Для карток слів були підібрані 5 градієнтів, що складаються з трьох кольорів: двох комплементарних та одного проміжного, розташованого між ними на кольоровому колі. Використання додаткового кольору допомагає уникнути брудних відтінків при формуванні градієнтів між двома комплементарними. (Рис. 11)

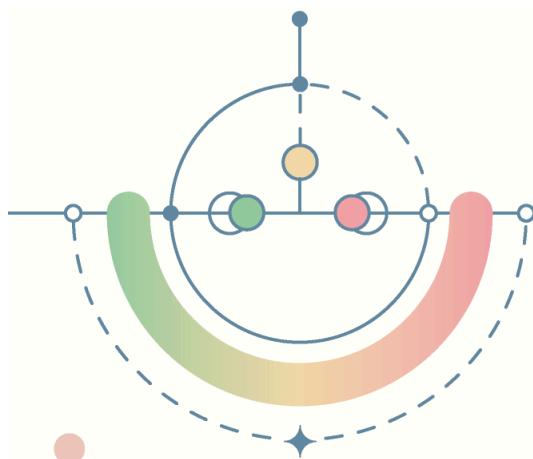


Рисунок 11 — Приклад. Схема підбору кольорів

За основу були взяті світлі відтінки, які використовуються для розрізнення рівнів складності слова на відкритому (лицьовому) боці карток:

- помаранчевий — A1
- рожевий — A2
- голубий — B1
- ціановий — B2
- салатовий — C1

Градiєнт	Основні	Проміжні	Комплементарні
A1	#EEBA7A	#FACCC3	#86CAD0
A2	#F6A4A9	#F1D7A8	#95CF9F
B1	#ADB9DE	#71C59A	#ADB9DE
B2	#9BD7D2	#DDCA72	#9BD7D2
C1	#C2CE70	#ED7D5D	#C2CE70

Детально кожен колір описаний в брендбуці

Для кожного виду рівня англійських слів створений свій градієнт. При підвищенні його складності, градієнт стає більш насиченим, що дозволяє легко відрізнити один рівень від іншого, орієнтуючись лише на кольори. (Рис. 12)

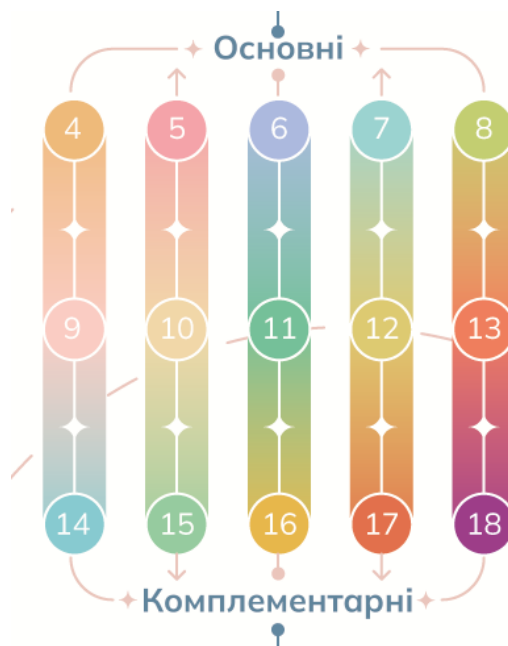


Рисунок 12 — 5 Градієнтів

Сорочка(Закрита бік). В основі дизайну лежать дві спіралі золотого перетину, що розкручуються від центру, де вказаний рівень складності англійського слова, яке розміщене на лицьовій стороні. Навколо основного рівня розміщені інші рівні, що йдуть у комплекті з грою. Вони знаходяться у кружках та зірках, відповідно до стилістичних правил.(рис. 13)

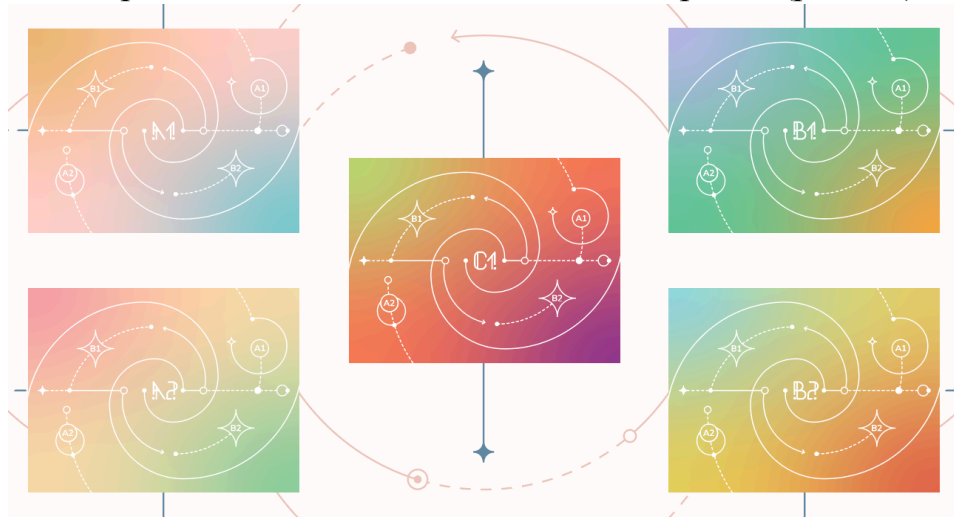


Рисунок 13 — Закриті боки карт «Космічні події»

Метод розташування градієнту. (Рис. 14)

- На закритому боці (сорочці) використовується точковий градієнт. З лівого верхнього кута знаходиться “основний” колір, по діагоналі від нього — його комплементарний. По кутах, що залишились, розташований проміжний колір.

- На відкритому (лицьовому) боці. У фреймі “частина мови” справа градієнт починається зверху до низу з основного кольору. Табу слова позначаються комплементарним кольором. Заголовок “Табу” та головне слово — комплементарним кольором із Brightness на -10% та Saturation на +10%. Блок тексту пофарбований основним кольором.



Рисунок 14 — Правила розміщення градієнтів

Шрифти

Під час розробки гри «За межі» було використано два шрифти, без урахування авторських:

- «OpenSans» - застосовується для всіх текстових блоків написаних латиницею. Даний шрифт має безліч стилів - від тонкого до жирного, а також включає курсив, що дозволяє розширити його використання. Латинські літери мають чудову читабельність завдяки своїм класичним округленим формам. Відсутність додаткових елементів, наприклад засічки, пришвидшує процес читання та розпізнавання слів. Текст написаний цим шрифтом виглядає цілісно. На жаль, у кирилиці немає цих властивостей.
- «Mulish» - застосовувався для всіх текстових блоків написаних кирилицею. Даний шрифт знаходить у підбірці найпопулярніших у сучасних дизайнерів. Мінімалістичні та чисті форми додають тексту сучасного вигляду. Усі букви виглядають так, ніби вони вирівняні під лінійку, створюючи враження абсолютної рівності. «Mulish» має дуже високу гнучкість у стилях, що дає можливість використовувати його у різних спектрах.

Обидва шрифти забезпечують високу читабельність навіть у малих розмірах, що є важливою перевагою для карток, на яких текст має швидко сприйматись. (Рис. 15–16)

Шрифт — OpenSans

Aa Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz

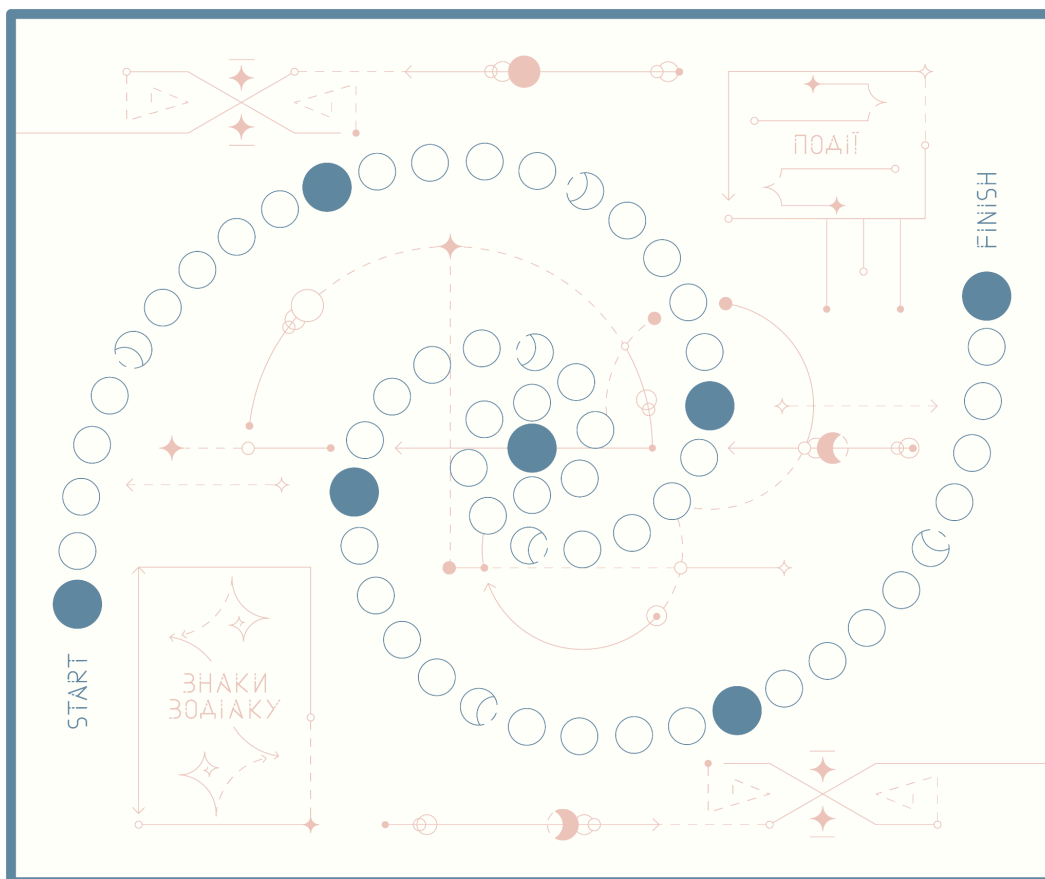
Шрифт — Mulish

Аа Бб Вв Гг Ґґ Дд Ее Єе Жж Зз
Ии Іі Її Йй Кк Лл Мм Нн Оо Пп Рр
Сс Тт Уу Фф Хх Цц Чч Шш Щщ
Ьь Юю Яя

Рисунки 15–16 — Шрифти

Поле

Ігрове поле, яке я розробила, відповідає всім стильовим правилам, зазначеним у брендбуці. Воно становить собою дві спіралі золотого перетину, створюючи цікавий маршрут для гравців. Впроваджено максимальну кількість клітинок, що дозволяють зберегти комфортний розмір кожного кружка для фігурки при високій щільності розташування. Маршрут має дзеркальну по діагоналі, що дозволяє вільно розмістити зону під карти «Знаки зодіаку» та «Космічні події», а також виділити місце для пісового годинника у кутах. Середній розмір гравального поля дозволяє його розмістити на невеликому столі. Враховуючи відступи під тверду основу поля, воно згортається навпіл по більшій стороні та поміщається у коробку. (Рис. 17)



Коробка

За мною було прийняте рішення, розділити коробку на дві фірмові стилістики, тим самим об'єднати одразу два світи: всесвіт знаків зодіаку та бар'єри, що сковують мандрівників протягом всього шляху. Верхня центральна частина оформлена створеним мною артом із дотриманням всіх правил колірної схеми для всіх намальованих ілюстрацій. По боках розміщені стилізовані положення планет до кожної стихій, яка домінує або присутня у відповідній зоні. Таке поєднання арту та стилеутворюючих елементів частково відсилає до оформлення карток «Знаки зодіаку».

(Рис. 18)



Рисунок 18 — Центральна частина верхушки коробки

На бокових сторонах коробки розташовані одразу два варіанти логотипа: горизонтальний та блоковий. Крім цього дотримуючись правил загального стилю були створені унікальні іконки, що позначають кількість гравців, їх вік та приблизна тривалість гри. (Рис. 19)

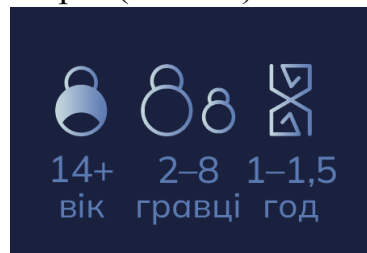


Рисунок 19 — Іконки віку, кількості гравців та часу

Нижня частина коробки оформлена у протилежному фірмовому стилі. На зворотній стороні розміщений опис гри та ілюстраціями показане наповнення гри. У нижній частині перелік елементів, що входять у комплект гри, штрих-код, іконки щодо гри, додаткова інформація та застереження. (Рис. 20)

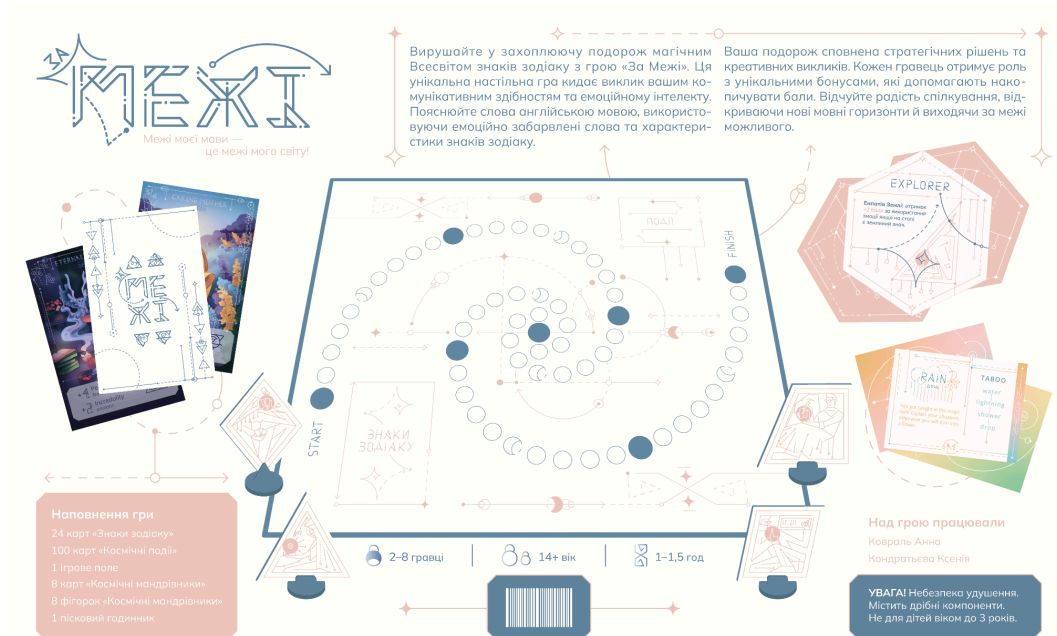


Рисунок 20 — Іконки віку, кількості гравців та часу

Також мною була спроектована внутрішня частина коробки. Щоб елементи не плутались між собою та весь зміст гри залишався в охайному стані, для кожного підготовлене своє відділення. Для економії місця та одночасно цікавого розміщення, два відділення мають два яруси. Такий ярусний метод відійшов до карток «Знаки зодіаку» та карток «Космічні події», і до карток космічних мандрівників разом з їх фішками. Для зручного виймання коток у відповідних слотах були зроблені виїмки під пальці. (Рис. 21)



Рисунок 21 — Внутрішня частина коробки

Для подальшого демонстрування коробки та розумінні її дієздатності, мною була створена 3d-модель з урахуванням всіх розрахованих завчасно розмірів. Також я створила невеликі анімації руху коробки у просторі, для створення додаткових вражень від проробленої роботи.

Додатково для максимального занурення у проєкт був створений у 3d додатковий елемент — пісковий годинник у фірмових кольорах, який розділений на три секції: 1, 2 та 3 хвилини. Такий незвичайний формат слугує чіткого контролю часу для коректного подальшого підрахування балів кожного із гравців.

Розділ 3. Просування

Сучасний світ має велику конкуренцію на ринку у тому числі настільних ігор. Тому продумане просування є важливим етапом для ефективного просування продукту. У цьому випадку у нагоді стають анімаційні ролики, що створюються для привернення уваги. Відео відіграє важливу роль у візуальній демонстрації гри. Воно допомагає передати атмосферу, пояснити правила та підкреслити ключові особливості продукту.

Трейлер. Мною був розроблений трейлер, який демонструє основні механіки гри, візуальний стиль та її ціль. Трейлер створений з метою створити гарне перше враження про гру та зацікавити потенційних покупців. Додатково для трейлера була створена 3d-анімація, що є потужним інструментом для покращення візуального представлення настільної гри.

Міні анімаційне відео. Також я підготувала невелике анімаційне відео, що коротко демонструє ігровий процес. Це дозволить глядачам отримати уявлення про механіки гри.

Критичний аналіз та висновки

Креативний підхід на всіх етапах розробки дизайну настільної гри «За межі» у результаті допомагає створити нашій команді продукт, що буде відрізнятися від інших коробок на полиці магазину та в домах гравців у всіх аспектах.

Сильні сторони проекту:

- Наявність чітко окресленої та впізнаваної айдентики, що виділяє на фоні конкурентів. Забезпечення гармонійного поєднання кольорів, стилістичних елементів, ілюстрацій та шрифтів.
- Яскраві, ідейно різноманітні та композиційно цікаві ілюстрації], які привернуть до продукту увагу як і дітей-підлітків, так і більш дорослої аудиторії
- Унікальність правил та лору, що дозволяє зануритись у гру з додатковим захопленням.
- Можливість кастомізовувати правила гри під потреби гравця. Використовувати не тільки для виходу за бар'єри в англійській мові, а й розширення висловлювати думки рідною.

Плани на майбутнє:

- Створення на основі готового дизайнерського каркаса комплекти карток «Космічні події» на різних рівнях англійської мови.
- Створення додаткової колоди карт «Знаки зодіаку» для цікавішого й різноманітного процесу гри.
- Розроблення додатка, який буде становити собою словник з усіма словами та їх перекладом розділеними за категоріями, які хоч раз згадувались у грі.
- Впровадження онлайн генерації карток, у якому буде представлений ширший асортимент. Таке рішення врятує гравців у випадку загублення частини колоди.
- Підготовка всіх розроблених елементів до друку

Використані ресурси

Сайти

- <https://chatgpt.com> - для гарного оформлення написаного тексту
- <https://gid.co.il/goroskop/zveti.html> - збір інформації
- <https://ukr.media/esoterics/346885/> - збір інформації
- <https://www.pinterest.com> - для пошуку ідей
- <https://www.behance.net> - для пошуку ідей

- <https://trello.com> - для управління проекту та командної діяльності
- <https://www.youtube.com> - корисні відео про анімацію та 3d
- <https://fonts.google.com> - підбір безкоштовних шрифтів
- <https://color.adobe.com> - для підбору кольорів
- <https://slovnyk.ua> - для перевірки українських слів

Програмне забезпечення

Під час створення варто використовувати наступні технології та інструменти:

- **Adobe Photoshop** — за допомогою растрової програми Adobe Photoshop були створені барвисті ілюстрації для карток гри. Використання растру дозволяє досягти різноманіття у передачі кольору. Ця програма має перевагу завдяки великій кількості пензлів від різних авторів, що значно полегшує та прискорює процес відтворення текстур, градієнтів, лайнів та заливок.
- **Adobe Illustrator** — векторна графіка дає можливість створювати зображення, які можна нескінченно масштабувати, зберігаючи плавні криві та чіткі лінії. Це дозволяє зручно маніпулювати об'єктами без втрати якості. За допомогою Adobe Illustrator було розроблено ігрове поле, зворотний бік карток та інші стилістичні елементи, які потім використовувалися у коробці та анімаційних відеороликах.
- **Adobe After Effect** — уся анімація настільної гри була виконана за допомогою Adobe After Effect. Це програмне забезпечення для анімаційного дизайну дозволяє відтворювати захопливу динаміку графіки та тексту, а також застосовувати візуальні спецефекти для створення дивовижних вражень. Використовуючи цю програму, були створені відео анімація презентації настільної гри та її проморолик, який може слугувати трейлером або використовуватися в рекламній.
- **Adobe Premiere** — професійна програма для відеомонтажу та редагування відеофрагментів. З її допомогою була здійснена обрізка підібраної мелодії та накладання ефектів для забезпечення плавних переходів.
- **Autodesk 3ds Max** — професійне програмне забезпечення для 3D-моделювання. Це зручний інструмент, який дозволяє створювати необхідні моделі-прототипи ігрових матеріалів з точними реальними розмірами та пропорціями, для таких як: коробку, пісковий годинник і ігрове поле.
- **Autodesk Maya** — остання програма, використана у проєкті, пропонує широкий спектр функцій для 3D анімації, моделювання та візуалізації. Моделі, попередньо створені у 3ds Max, були

затекстуровані та анімовані для подальшого використання у відеопрезентації настільної гри. Додаткова програма **UVLayout** для створення розгорток 3d-моделей.