

УДК 766:794:655

ДИЗАЙН ТА ГРАФІКА НАСТІЛЬНИХ ІГОР

К.О. ПАСАТЮК, О.П. СТРИЖОВА

Хмельницький національний університет

Настільні ігри – це колективні ігри, ігрові дії в яких здійснюються пересуванням, перекладанням ігрових предметів на ігровому полі [1]. Вирізняють різні види настільних ігор, розподіл яких заснований на різних «механізмах», принципах і меті гри, а саме: 1) карткові (азартні та розважальні) – викладання карт із яскравими виразними малюнками на столі, за певними правилами, з подальшими діями-завданнями чи без них; 2) блукачки – ігри з пересуванням фішок, предметів по намальованому ігровому полю; 3) рольові – розвивають фантазію, вміння імпровізувати, бувають дуже різноманітні в оформленні і дизайні; 4) стратегічні, економічні – де потрібно ретельно продумувати логіку і стратегію власної гри, виконуючи різні завдання, написані на фантах; 6) вікторинні – спеціальні розвиваючі та інші.

В залежності від виду гри, дизайнери підбирають і розробляють предмети, атрибути та їх графічні вирішення. Це можуть бути карти та картки, фанти, планшети, ігрові поля, фішки, фігурки (об'ємні пластмасові чи плоскі картонні), картонні модельки або індивідуальні авторські атрибути згідно із задумом гри (рис. 1).



Рис. 1 – Варіанти наповнення настільних ігор

Окрім складності розробки змісту, мети і сценарію гри, її тестування та коригування дій, рухів і правил, є досить складною й частиною проектування їх зовнішнього дизайну та устрою. Графічне оформлення настільних ігор залежить від виду самої гри та вікової категорії її гравців, адже у настільні ігри можуть грати як діти від 4-х років, так і тинейджери та дорослі, зазвичай, це молоді люди віком 20-35 років.

Як правило, дизайн дитячих настільних ігор має спрощено-стилізовані крупні зображення, відкриті кольори, часто, контрастні кольорові поєднання. Або для дитячих настільних ігор типовим є використання білого тла ігрових полів, карток із завданнями (рис. 1, а). Дизайн ігор для підлітків чи для дорослих, навпаки, вирізняється іронічними стилізаціями зображень атрибутів або персонажів, холодним відтінками, темними тонами складних кольорів (рис. 1, б).



Рис. 2 – Колористика і тональність графічних вирішень настільних ігор: а) дитячих; б) дорослих

Дуже продуманою є система позначень, піктограм, міток у настільних іграх, щоб максимально відображати зміст гри. Головним шрифтом, який наносять на пакувальну коробку від гри, часто є декоративний чи акцидентний шрифт, розроблений або стилізований саме під вид і зміст гри. Тексти інформативних вкладок, пояснень і правил є навпаки, дуже стриманими та легко читабельними.

Окрім дизайну внутрішнього наповнення гри: карток, ігрового поля, фішок, фігурок, інших атрибутів, дизайнер також має розробити графічне рішення інструкції та флаєрів, передбачені діями гри.

Найсильнішим емоційним та рекламним впливом на потенційного користувача повинна володіти коробка для пакування гри та її атрибутів (рис. 3). Коробка повинна справити враження мовчазного але красномовного чарівника, який ховає у собі багато секретів, які конче потрібно дізнатися гравцям. Графіка коробки повинна дуже точно відобразити головну ідею самої гри.



Рис. 3 – Приклади дизайну коробок для настільних ігор

При розробці і оформленні ігрових проектів, важливо враховувати рівень складності розуміння всієї гри: правил, мети гри та нюансів геймплею. Зміст і графічні рішення постійно потрібно тестувати за допомогою прототипів. Не лише моделювання ігрових ситуацій, а реальні ігрові тестування допоможуть уникнути ситуації, коли, здавалося б, завершена досконала графічна композиція під час гри стає на заваді процесу гри.

Сучасні тенденції в проектуванні настільних ігор направлені на підвищення якості як дизайну, так друку і виготовлення гри. Наймаються професійні дизайнери, які відповідають за ілюстрації для всієї гри, макетування набору, 3D-моделювання фігурок, атрибутики та фішок. Дешевий папір замінюється картоном і, нерідко, з ламінацією. Зусилля дизайнерів та паперових інженерів спрямовані на те, щоб кожна гра стала елементом дорогої та якісної колекції, яку хочеться мати і собі.

Графічному дизайнеру сфери настільних ігор є в чому постійно розвиватись та професійно зростати. Це цікава, багатогранна та комплексна робота, в якій потрібно все одночасно враховувати та бути готовим перероблювати, покращувати гру або її якусь частину знову і знову.

Література

1. Види настільних ігор [Електронний ресурс] / URL: <https://elfland.com.ua/blog/facts/vydy-nastilnykh-ihor-14-osnovnykh-katehori>
2. Як навчитися розробці настільних ігор [Електронний ресурс] – URL: <https://code.tutsplus.com/uk/як-навчитися-розробці-та-розробці-настільних-ігор--gamedev-11607a>
3. Українське видавництво настільних ігор [Електронний ресурс] / URL: <https://woodcat.com.ua>