

Анализ Дизайна Оформления Настольных Карточных Игр

Юлия Губницкая
кафедра Медиа систем и технологий
Харьковский национальный университет
радиоэлектроники
Харьков, Украина
julgub@ukr.net

Елизавета Одегова
кафедра Медиа систем и технологий
Харьковский национальный университет
радиоэлектроники
Харьков, Украина
elizavetta.od@gmail.com

Analysis of the Desktop Card Games Design

Julia Gubnitskaya
Department of Mediasystems and technologies
Kharkiv National University
of Radio Electronics
Kharkiv, Ukraine
julgub@ukr.net

Elizaveta Odegova
Department of Mediasystems and technologies
Kharkiv National University
of Radio Electronics
Kharkiv, Ukraine
elizavetta.od@gmail.com

Аннотация — Целью данной работы был анализ дизайна оформления в настольных карточных играх, для составления закономерностей, рекомендаций и советов для разработчиков игр, издателей, художников-иллюстраторов, дизайнеров, полиграфистов и иных специалистов задействованных в данной сфере. Было проведено исследование, определяющее зависимости между тематикой, целевой аудиторией и художественным стилем, используемым в оформлении игр.

Abstract— The purpose of this work was to analyze design of desktop card games, to draw up patterns, recommendations and tips for game developers, publishers, illustrators, designers, printers and other professionals involved in this field. A study was conducted to determine the relationship between the subject matter, the target audience and the artistic style used in games design.

Ключевые слова – настольная игра; дизайн; оформление; персонаж; стиль

Keywords – desktop game; design; decoration; hero; style

I. ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день настольные карточные игры стабильно набирают популярность во всем мире из года в год, что обусловлено многими факторами: приятный досуг для любого возраста и на любой вкус, возможность укрепить социальные связи посредством игры, живое общение, и, что не мало важно, обучение. Различные типы настольных игр, развивают память, реакцию, внимания и мелкую моторику рук. Карточные игры являются в основном стратегиями, которые мотивируют игроков для победы продумывать каждый ход и принимать различные по сложности решения.

Стиль — единство морфологических особенностей, отличающее творческую манеру отдельного мастера, национальную или этническую художественную традицию, искусство эпохи, цивилизации и т.д. [1].



Інформаційні системи та технології ІСТ-2018
Секція 5. Інформаційні технології в соціумі, освіті, медицині,
економіці, управлінні, цивільному захисті та поліграфії

В исследовании проанализированы 102 настольные игры, являющиеся самыми популярными и продаваемыми на сегодняшний день [2]. Иллюстративный материал в настольных играх оценивался по двум шкалам (рис. 1): детализация и упрощение, пропорциональность и стилизация.



Fig. 1. Шкала анализа настольной игры

Детализация и упрощение в нашем исследовании подразумевает качество исполнения изображения, его глубину, детальность прорисовки.

Пропорциональность и стилизация – подразумевает сохранение изначальных свойств (фактура, размеры, пропорции) предмета при передаче через изображение.

1. Изображение наиболее близко к реальным объектам, явлениям, реалистично и сохраняет пропорции.
2. Среднее между 1-3.
3. Изображение сохраняет оригинальные пропорции, но при этом имеет упрощенную рисовку.
4. Среднее между 3-5.
5. Изображение стилизовано и имеет упрощенную рисовку, многие пропорции не соответствуют оригиналу.
6. Среднее между 5-7.
7. Изображение детально прорисовано, при этом не сохраняет реальные пропорции объектов, может присутствовать преувеличение или приуменьшение некоторых деталей на изображении.
8. Среднее между 1-7
9. Не может быть однозначно причислено ни к одной группе.

На рис. 2 проиллюстрированы некоторые вышеизложенные положения для понимания разницы между различными стилями изобразительной информации и критериями оценки.



Fig. 2. Персонаж в разных стилях

II. ИТОГИ ИССЛЕДОВАНИЯ

В большинстве проанализированных игр возрастной категории 8+ преобладает иллюстративный материал типа 7-9. Детализированные, но не лишённые авторского видения изображения, являющиеся воплощением сказки.

Игры с возрастным ограничением 10+ используют наиболее упрощенную и стилизованную графику (стили 3-5) и зачастую являются стратегиями.

В играх связанных с экономикой, тактикой и стратегией чаще всего используется тип 1, как наиболее реалистичный и приближенный к реальности. Так же это игры с возрастным ограничением 12+.

Можно подытожить, что для игр, нацеленных на более юную возрастную аудиторию семейной направленности, больше всего подходят детальные, но при этом стилизованные изображения. Для игр более старшей аудитории, от 10 лет, наиболее оптимальным будет применение упрощенного стиля изобразительного материала. Для игр старшей возрастной аудитории подойдут более детализованные стили иллюстраций, как наиболее часто используемые, среди образцов, которые были проанализированы.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Стиль (искусство) [Электронный ресурс] // Энциклопедия Кругосвет – Режим доступа: http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/izobrazitelnoe_iskusstvo/STIL.html
- [2] Мировой рейтинг настольных игр для взрослых и детей [Электронный ресурс] // Клуб настольных игр. – Режим доступа: – <http://www.cbgames.kiev.ua/stati/mirovoj-rejting.html>
- [3] Диденко Глеб, Игровой арт: базовые принципы [Электронный ресурс] // DTF – Режим доступа: <https://dtf.ru/gamedev/5839-igrovoy-art-bazovye-principy>

