

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Архитектурно-строительный институт

Кафедра «Дизайн и инженерная графика»

070601.65 «Дизайн»

Профиль «Графический дизайн»

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

на тему Разработка визуальной концепции сувенирной продукции для ФГБУ  
«Жигулевский заповедник имени И. И. Спрыгина»

Студент(ка)	<u>Н. А. Токарева</u> (И.О. Фамилия)	_____	(личная подпись)
Руководитель	<u>О. С. Степанова</u> (И.О. Фамилия)	_____	(личная подпись)
Консультанты	<u>Экономическая часть</u>		
	<u>Д. В. Антипов</u> (И.О. Фамилия)	_____	(личная подпись)
	<u>Конструкторско- технологическая часть</u>		
	<u>Ю. А. Хализова</u> (И.О. Фамилия)	_____	(личная подпись)
	<u>Нормоконтроль</u>		
	<u>Г. А. Шмидт</u> (И.О. Фамилия)	_____	(личная подпись)

**Допустить к защите**

Заведующий кафедрой к. биол. н., доцент О. М. Полякова  
(ученая степень, звание, И.О. Фамилия) \_\_\_\_\_ (личная подпись)

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_\_ г.

Тольятти 2016

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Архитектурно-строительный институт

Кафедра «Дизайн и инженерная графика»

УТВЕРЖДАЮ

Завкафедрой к. биол. н., доцент

О. М Полякова

(подпись)

(И.О. Фамилия)

«    »      20   г.

**ЗАДАНИЕ**

**на выполнение выпускной квалификационной работы**

Студент Токарева Наталья Александровна

1. Тема Разработка визуальной концепции сувенирной продукции для ФГБУ «Жигулевский заповедник имени И. И. Спрыгина»

2. Срок сдачи студентом законченной выпускной квалификационной работы 25. 03. 2016 г.

Исходные данные к выпускной квалификационной работе актуальность выбранной темы, история и виды сувенирной продукции, анализ аналогов, анализ целевой аудитории.

Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов, разделов) научно-исследовательский раздел; конструкторско-технический раздел; экономический раздел.

5. Ориентировочный перечень графического и иллюстративного материала аналоговый ряд 20 листов, поисковые эскизы 30 листов, итоговый вариант 20 листов.

6. Консультанты по разделам экономический раздел – Антипов Д. В.

Конструкторско-технический раздел – Хализова Ю. А.

Нормоконтроль – Шмидт Г. А.

7. Дата выдачи задания «26» октября 2016 г.

Заказчик

Науч. рук. ИТЦ ТГУ,  
к. т. н. профессор

Ю. С. Ройтбург

(подпись)

(И.О. Фамилия)

Руководитель выпускной  
квалификационной работы

О. С. Степановой

(подпись)

(И.О. Фамилия)

Задание принял к исполнению

Н. А. Токарева

(подпись)

(И.О. Фамилия)

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Архитектурно-строительный институт

Кафедра «Дизайн и инженерная графика»

УТВЕРЖДАЮ

Завкафедрой к. б. н., доцент

О. М Полякова

(подпись)

(И.О. Фамилия)

«    »      20   г.

**КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН**  
**выполнения выпускной квалификационной работы**

Студента Токарева Наталья Александровна

Тема Разработка визуальной концепции сувенирной продукции для ФГБУ «Жигулевский заповедник имени И. И. Спрыгина»

Наименование раздела работы	Плановый срок выполнения раздела	Фактический срок выполнения раздела	Отметка о выполнении	Подпись руководителя
Анализ аналогов, анализ исходной ситуации. Формирование целей и задач	24. 02. 2016 г.	24. 02. 2016 г.		
Разработка поисковых вариантов проектных решений	2. 03. 2016 г.	2. 03. 2016 г.		
Варианты итоговой графики и типа сувенирной продукции	9. 03. 2016 г.	9. 03. 2016 г.		
Утверждение состава проекта. Утверждение планшетного ряда	16. 03. 2016 г.	16. 03. 2016 г.		

Руководитель выпускной  
квалификационной работы

О. С. Степанова

(подпись)

(И.О. Фамилия)

Задание принял к исполнению

Н. А. Токарева

(подпись)

(И.О. Фамилия)

## АННОТАЦИЯ

В дипломном проекте разработана визуальная концепция сувенирной продукции для ФГБУ «Жигулевский заповедник имени И. И.Спрыгина». В качестве сувенирной продукции была выбрана настольная игра. На сегодняшний день у Жигулёвского заповедника отсутствует функциональный сувенир, способный вызвать устойчивый интерес целевой аудитории, поэтому актуальность темы не вызывает сомнений. Этим сувениром и должна стать разработанная настольная игра под названием «Стражи леса».

В рамках проектирования проанализированы аналоги современных игр, произведена адаптация игровой механики настольной игры. После выполнения эскизного проектирования были разработаны три концепции настольных игр и выбрана одна из них для разработки визуальной концепции.

В конструкторско-технологическом разделе описана разработка компонентов настольной игры «Стражи леса». Были выбраны материалы и технологические процессы для изготовления компонентов игры.

В экономическом разделе выполнены все необходимые расчёты. Учтены расходы на проектирование настольной игры, изготовление всех компонентов и другие расходы. В результате составлена плановая калькуляция на изготовление тиража продукции, по которой заказчик определит объём инвестиций в данный проект.

В результате проектирования разработан полноценный продукт, который выступает не только в качестве самодостаточного сувенира, но и, возможно, станет «ядром» для разработки других сувениров Жигулёвского заповедника.

## Содержание

Введение.....	6
1 Научно-исследовательский раздел.....	8
1.1 Аналитический раздел.....	8
1.2 Проектно-графический подраздел.....	25
2 Конструкторско-технологический раздел.....	46
2.1 Описание и характеристика дизайн-проекта.....	46
2.2 Технические требования к настольной игре.....	47
2.3 Этапы производства печатной продукции.....	48
2.4 Материалы.....	54
3 Экономический раздел.....	57
3.1 Характеристика дизайн-проекта.....	57
3.2 Экономическое обоснование дизайн-проекта.....	58
Заключение.....	65
Список использованных источников.....	66
Приложение А. Аналоги.....	69
Приложение Б. Эскизы.....	73
Приложение В. Итоговые варианты.....	89

## Введение

Тема выпускной квалификационной работы: «Разработка визуальной концепции сувенирной продукции для ФГБУ «Жигулевский заповедник имени И. И.Спрыгина».

Структура выпускной квалификационной работы состоит из введения, научно-исследовательского раздела, конструкторско-технологического раздела, экономического раздела, заключения, библиографического списка и приложений.

В научно-исследовательской части рассматриваются исходные данные к теме подарка, о Жигулевском заповеднике, о сувенирной продукции и ее разновидностях, выявляется целевая аудитория и проблематика проекта. На основе выбранного сувенирного продукта настольная игра рассматриваются виды настольных игр, особенности и характеристики игры для заповедника, предлагаются несколько вариантов механики игры и дизайн-концепция.

Работа над проектом включает в себя несколько этапов: постановка целей и задач, определение целевой аудитории, исследование исходных данных, определение проблематики, разработки вариантов концепций, проектирование и реализация продукта.

При создании сувенирного продукта следует учитывать факторы целевой направленности, уникальности дизайна, назначение и функциональность, совместимость с просветительской, природоохранной деятельностью заповедника, а также возможности развития в будущем.

Объектом исследования является Жигулевский заповедник, его история, легенды, туризм.

Предметом исследования – сувенирная продукция Жигулевского заповедника в виде настольной игры, рассчитанной на семейную аудиторию – родители и дети.

Основной проблематикой проекта является отсутствие функционального сувенирного продукта для Жигулевского заповедника, который вызывал бы положительные эмоции, всеобщий интерес и увлеченность.

Цель проекта привлечь внимание и популяризация заповедника, его истории и легенд. Через книжную графику показать красоту природы, тем самым побуждая к изучению биосферы заповедника и туризма.

Миссия данной настольной игры «Стражи леса» – сблизить детей и родителей, дать возможно работать и принимать решения в команде, сообща. Вовлечь в активную деятельность, развивая навыки коммуникации в игровой группе.

Общение и коммуникация сегодня уходит в виртуальную реальность. Люди все реже пользуются живым общением, происходит отдаление друг от друга, что в свою очередь приводит к равнодушию проблемам не только в обществе, семье, но и глобальным проблемам экологии.

Главная задача настольной игры – собрать людей разных возрастов и интересов для победы в игре против самой игры. Эта игра, возможно, станет отправной точкой для увлечения легендами, историей заповедника, даст возможность научиться принимать решения сообща и выйти из виртуальной реальности. Интерес к настольной игре позволит стимулировать развитие экотуризма заповедника.

На сегодняшний день Жигулевск один из самых красивых и экологически чистых городов Самарской области. Здесь активно развивается туристическая деятельность, к которой необходимо привлекать новые потоки туристов. Природное многообразие, горный ландшафт, а также историческая основа являются достоянием города Жигулевска. И поэтому возникает острая необходимость в создании продукта, способного раскрыть и рассказать в полной мере об этом удивительном крае Самарской области.

Отсутствие интереса к сувенирной продукции Жигулевского заповедника заключается в недостаточной проработке концепции общей линейки сувениров строго ориентированные на определенные целевые группы. Имеющиеся сувениры не становятся нужными вещами, в лучшем случае это «один из подобных» в доме декоративных предметов. Настольная игра «Стражи леса» станет «ядром», вокруг которого будут создаваться другие «нужные» сувениры.

## **1 Научно-исследовательский раздел**

### 1.1 Аналитический раздел

#### 1.1.1 Актуальность выбранной темы

Жигулевск – уникальный и единственный город на территории Самарской Луки. Более двадцати миллионов лет назад ледник не дошел и обошел стороной Жигулевские горы, тем самым сохранив удивительный доисторический облик и экосистему.

На сегодняшний день Жигулевск один из самых красивых и экологически чистых городов Самарской области. Здесь активно развивается туристическая деятельность, привлекая своей красотой и уникальностью все больше и больше посетителей. Природное многообразие, горный ландшафт, а также историческая основа являются достоянием города Жигулевска, и поэтому возникает острая необходимость в создании брендов способных раскрыть и рассказать в полной мере об этом удивительном крае Самарской области.

Как многие небольшие города, Жигулевск медленно угасает, существует отток жителей в крупные города. Также остро стоит проблема экологической загрязненности, браконьерства и незаконного вала леса. Для решения этих проблем необходимо пробудить в людях интерес к своему краю, воспитать бережное отношение и привязанность к уникальному природному богатству. Тема актуальна в современном развитии города и заповедника.

На территории Жигулевского заповедника произрастают редкие виды флоры, занесенные в Красную книгу. Фауна представлена большим разнообразием копытных, хищников, птиц и т.д. Главные цели и задачи заповедника изучение и сохранение дикой природы в первозданном виде.

Административное здание заповедника находится в селе Бахилова Поляна, там же находится музей природы с богатой коллекцией минералов, горных пород. Имеется экспонаты гнезд птиц. На открытой территории планируется возведение дендрария, визит-центра, вольеров для животных и первым из них стал уникальный дом-барсука, ведь барсук выбран талисманом заповедника.

Проект является реальным заказом ФГБУ Жигулевского государственного заповедника, что дает возможность реализовать его в реальной жизни и проследить оценку потребителей. Создание бренд-персонажа и сувенирной продукции в условиях туристической направленности Жигулевска позволит привлечь интерес к краю. Оригинальный продукт для Жигулевского заповедника привлечет любителей дикой природы и останется в памяти у туристов. Сувенирная продукция может стать частью туристического бизнеса и позволит Жигулевскому заповеднику и городу повысить уровень своего развития.

На сегодняшний день роль рекламно-сувенирной продукции значительно возросла. Для продвижения компании необходимость в собственной линии сувенирной продукции очевидна. Особенно эта тема актуально для компаний, которые не производят вещественных продуктов, которые занимаются просветительской деятельностью, научной, информативной, т.е. такие как Жигулевский государственный заповедник имени И.И. Спрыгина. Сувениры заповедника будут напоминанием посетителю, что мы в ответе за сохранение дикой природы, за экологическую чистоту.

Оригинальный сувенирный продукт с талисманом заповедника – барсуком, станет связью между разными поколениями, которые могут оценить, что было в прошлом и что есть сейчас в ситуации с экологией, а также поделиться опытом и сформировать международные отношения с иностранными туристами, экологами, коллегами.

Актуальность темы связана с преддверием Чемпионата мира по футболу в 2018 года. Ожидается большой приток туристов со всего мира, и Жигулевский заповедник может заявить о себе через продвижение сувенирной продукции и внести свой вклад в развитие города. Для иностранного туриста Жигулевский заповедник имени И.И. Спрыгина совершенно неизвестен и наличие сувениров, которые каждый сможет увезти к себе на родину, даст нашему краю положительный результат.

#### 1.1.2 Основные понятия и виды сувенирной продукции

Сувенир – это предмет, чаще всего выступающий в роли подарка, как напоминание о месте, событии или личности дарящего. Дарить подарки это древний акт уважения и подчинения хозяевам дома. Это древний обычай предписывал гостям дарить подарки хозяевам дома, в знак добрых помыслов, в ответ хозяева одаривали гостей, возможно при проводах. Обычно это были предметы роскоши: золотые украшения, монеты, дорогие ткани, платья, оружие. Одаривали князья не только знатных гостей, но и послов, вассалов, а также в дни празднования важных дат, свадеб, похорон знать дарила золото и платья нищим и монахам. Подарки были уникальными, так как сами дарители получали их возможно в дар из других стран и могли похвастать тем самым своими международными связями.

В древних сказаниях, эпосе и сагах описание дарения подарков занимала большую часть произведения. Теме дарения отводится столько места по нескольким важным причинам. Во-первых, акт дарения добровольный, безвозмездный, всегда по случаю и с пользой. Например, в русских народных сказках героя одаривают подарками в нужный момент, тем самым показывая следующему поколению слушателей, что даже в трудные жизненные обстоятельства имеет место помощь извне, подарка Судьбы, и что не следует отчаиваться и опускать руки. Во-вторых, описание самих подарков в некоторых источниках могут показаться современному читателю/слушателю монотонными и однообразными, но в ту эпоху средневековая аудитория

внимала к этим описаниям в полной мере. Для многих героические саги с многочисленным описанием подарков был единственный способ прикоснуться и познать нечто дорогое и прекрасное, того чего лишены простые люди.

Еще одна причина, по которой подарок имел такое большое значение, это тема судьбы, рока или везения. В сказаниях тех времён процесс одаривания князем/вождем своих подданных, вассалов, рыцарей имел сакральный смысл, в котором самый «удачливый», тот у которого везения было больше всего (вождь) делился им со своими придворными. Каждый из дружины мечтал не только о славе, но и вел борьбу за драгоценные подарки своего вождя. В древние времена подарок был символом счастья, везения, успеха и более «богатые» счастьем люди делились им с достойными окружающими.

Но еще в древнейшие времена язычества и культов редким «вещицам» отводилась важнейшая роль власти. А передача или дарение таких предметов украшения, фигурок или оружия считалась актом передачи трона. Сувенир или подарок имеет очень глубокие корни, и понимание смысла предметов и самого процесса дарения может быть очень полезным и в современном мире.

Сувенир в чистом виде с целью саморекламы появился еще в США в середине XIX века, когда коммивояжеры стали наносить на свои рекламные карточки календарные блоки.

В отличие от рекламной продукции, сувенир – это, скорее всего, акт внимания со стороны компании, который работает больше на имидж, чем на объем продаж.

Современный рынок сувенирной продукции дошел до такой ступени развития, что канцелярскими товарами с логотипами уже никого не удивить, а главной задачей стала оригинальность и уникальность. С точки зрения экономического роста рекламно-сувенирный рынок вырос в самостоятельную полноценную отрасль. В США и ряде европейских стран, а также в России рынок сувенирной продукции имеет высокие перспективы роста.

Сувенир является неотъемлемой частью делового общения и компании заказывают продукцию для деловых партнеров, сотрудников или клиентов.

Следует отметить разделение компаний специализирующихся на сувенирной продукции на два условных вида:

- те, кто самостоятельно производят данную продукцию, имеют собственную базу;
- и те, кто является посредником, не имеющие производственной базы, но у них налажены партнерские отношения с производителями продукции.

В том и другом варианте есть свои плюсы и минусы, которые следует учитывать, заказывая изготовление сувениров.

### 1.1.2.1 Виды сувенирной продукции и краткое описание

Во всех источниках слово «сувенир» переводят как «воспоминание» или его принято просто считать маленьким подарком на память.

Сувениры могут напоминать:

- о месте путешествия (туристические сувениры);
- о памятной дате (корпоративные сувениры).

Следовательно, сувениры бывают туристическими и корпоративными. Туристические сувениры не всегда можно подарить бизнес-партнерам, равно как и корпоративные подарки не дарят близким людям.

Отличие туристического сувенира от корпоративного может быть разительным и зависит от объема тиража. Каждый турист хочет увезти с собой частичку той страны, в которой он побывал. И желательно, чтобы этот сувенир был уникальным. Поэтому отдают предпочтение сувенирам ручной работы, выполненным местными мастерами из натуральных материалов: ракушка, камни, кости, дерево, глина и т.д. А также специфическим продуктам питания, производимым в этой местности. Любят туристы и предметы с символикой той местности, где отдыхают. Вызывают интерес «природные» сувениры в виде раковин, камней, кораллов, рогов и т.д. Из всего этого становится понятно, что туристический сувенир – это продукт, отражающий традиции, культуру, историю, политику и даже климатические условия определенной местности.

Туристическая сувенирная продукция является самостоятельной торговой ветвью, так как не регулируется и не ограничивается корпоративной культурой и не делится на промо-сувениры, бизнес-сувениры и VIP-сувениры. Такие сувениры может производить ограниченным малым тиражом местное население и такие товары могут выбиваться из единой линейки соседствующих товаров. Среди товаров ручной работы вы не найдете одинаковых сувениров. Но именно оригинальность и уникальность такого товара делает туристический сувенир самым востребованным. Туристический сувенир может быть частью корпоративной культуры в рамках одной компании, в этом случае такой сувенир разрабатывается в рамках фирменного стиля. Такой сувенир может быть в категории промо-сувениров, бизнес-сувениров и VIP-сувениров (выполненные по заказу компании местным заслуженным мастером).

Жигулевский заповедник имени И.И. Спрыгина уже имеет свой фирменный стиль и логотип. Основной деятельностью заповедника является научная, охрана и уход за территорией, а также предоставление туристических и экопросветительских услуг. Учитывая специфику учреждения следует отметить что сувенирная продукция будет относиться к туристическому типу корпоративной направленности: промо-, бизнес- и VIP-сувениры.

Корпоративный сувенир должен четко следовать предписанным правилам фирменного стиля и в полной мере отражать его символику, становясь рекламным объектом. Корпоративная

культура должна быть продумана до мелочей. Каждый предмет общего пользования в компании должен иметь фирменную символику, в качественном виде, облегчая служебные обязанности, тем самым показывая, что руководство заботится о своих сотрудниках и партнерах.

Качественная и продуманная со вкусом продукция обязательно даст положительный результат. Есть некоторые требования к общему смыслу продукции:

- сувенир должен показать, что бизнес развивается, что руководство вовлечено на 100 % в свою работу;
- сувенир должен стать воплощением имиджа компании, его статуса, соответствовать им;
- сувенир должен стать индикатором процветания компании (дешевые сувениры «говорят» о дарителе как о человеке, у которого дела идут не очень хорошо).

В первую очередь сувенирную продукцию классифицирую на три категории:

- промо-сувениры – эта категория продукции востребована в качестве рекламного материала на промоакциях, которую дарят в первую очередь клиентам и потребителям услуг. Чаще всего это ручки, блокноты, календари с символикой компании, ее заказывают большим тиражом и себестоимость довольно низкая;

- бизнес-сувениры – предназначены для бизнес-партнеров и сотрудников. Данный продукт не должен быть слишком тиражированным, а по себестоимости должен быть выше промо-сувенира;

- VIP-сувениры – это дорогие и эксклюзивные подарки, чаще всего в одном экземпляре. Их дарят высокопоставленным бизнес-партнерам для поднятия престижа и статуса компании.

Виды сувенирной продукции

Канцелярские товары – самый распространенный, простой и недорогой вид сувениров. Такой сувенир должен быть не только оригинальным, но и функциональным. Чаще всего такие сувениры как авторучки (45 % от всего объема сувениров), календари, блокноты, брелоки, зажигалки, значки, открытки, плакаты, постеры, коллекционные карточки, наклейки, магниты и т.п. Это универсальные предметы для широкого круга потребителей, которые продаются или раздаются в местах промо-акций.

Суда же можно отнести более дорогую категорию сувенирной продукции, используемую для дарения бизнес-партнерам и сотрудникам: настольные электронные устройства, часы, флешки, светильники и т.п.

Праздничные сувениры – сувениры, которые дарят на праздники. В преддверии больших праздников многие компании по производству сувенирной продукции не справляются с потоком желающих сделать у них заказ на партию сувениров, поэтому лучше заранее подумать еще весной или летом о заказе сувениров, например для Новогодних праздников. Тема для таких сувениров не ограничивается только направленностью компании, это могут быть елочные игрушки с тиснением,

которые будучи повешены на елку всегда напомнят о бизнес-партнере и будут работать прекрасным рекламным носителем. К новогодним сувенирам помимо прочего относятся календари в большом разнообразии, а также маски, бумажные фонарики, оригами, декоративные предметы.

Изделия из кожи и текстиля – это большая категория подарков, начиная от кожаных ежедневников и папок до вязаных игрушек ручной работы. Ключницы, визитницы, портмоне, кляссеры, ремни, браслеты, кисеты и т.п. вещи которые можно заказать как из натуральной кожи, так и из кожзаменителя.

Текстильная сувенирная продукция – лидер среди сувенирной продукции. Её доля на рынке – 42 %, схожа с долей канцелярских товаров. Особое место тут занимают футболки, бейсболки, толстовки, сумки и не зря. Ведь человек в такой одежде с логотипом компании становится бесплатным рекламным носителем. Текстиль не ограничивается только одеждой, тут могут быть представлены постельные принадлежности, полотенца, декоративный текстиль, платки, салфетки, шторы и т.п. Такую продукцию никто не захочет выбросить и будут активно ею пользоваться, особенно если она произведена из качественного сырья.

Пищевые сувениры – отдельная группа сувениров, заслуживающая внимание. Лидером в этой категории являются кондитерские товары. Многие производители сильно продвинулись в разработке разнообразных съедобных сувениров от конфет и шоколада с символикой компании до ленч-боксов и алкогольной продукции. Это не только фирменная упаковка, но и сами продукты становятся произведением искусства, которые могут стать отличным подарком бизнес и VIP-партнерам.

Керамика и стекло – разнообразная по своему применению категория. Тут могут быть представлены как недорогие, так и премиум-сувениры. Кружки с логотипом компании очень популярны среди сувенирной продукции и являются очень сильным рекламным носителем. Кроме фирменных элементов на керамических изделиях можно наносить адреса сайтов и неизменно пользователи пройдут по ссылке. Предметы из хрусталя и дорогой керамики, такие как статуэтки, вазы могут стать достойным подарком для VIP-гостей.

И наконец, VIP-сувениры – они должны отличаться от прочих, уникальностью, ручной авторской работой, ограниченной серией, редкими материалами. По негласным правилам этикета на такие подарки не наносят фирменную символику, а сопровождают дополнительными карточками, открытками или визитками с логотипом фирмы и подписью руководителя. Это делается по причине того, что руководитель другой компании не станет пользоваться портфелем с логотипом другой компании.

Не всегда сувениры должны указывать на деятельность компании, это могут быть совершенно не связанные с делом предметы/подарки, например применимые в домашнем быту,

личном пользовании: термометры, настольные игры, мячи, фрисби и т.п. Большую популярность набирают сувениры и игрушки – это могут быть не только мягкие игрушки, но и фарфоровые куклы, деревянные игрушки.

Некоторые сувениры можно отделить просто по декоративным функциям: картина, панно, статуэтка, кулон и т.п. не будут навязывать фирменный стиль другой компании, а будут просто напоминать о дарителе в положительном ключе.

Как звучит фраза из советских времен «Лучший подарок – это книга» и сувенир такого формата тоже может быть прекрасным подарком. Это может быть юбилейный каталог, история компании, края, страны. Появились сувениры аудио-формата: уникальные пластинки, диски и т.п. в подарочной упаковке.

### 1.1.3 Сувенирная продукция в России

Рынок рекламно-сувенирной продукции в России находится на стадии роста. Если сравнивать с рынками Европы и США, в котором эта доля составляет 20–40 % от всего рекламного бизнеса и в настоящее время остается на стадии стагнации, российский сегмент рекламно-сувенирной продукции активно развивается и набирает обороты.

Основные продажи сувенирной продукции приходятся на Москву и область (70–80 %). 5–10 % составляют в Ленинградской области и Санкт-Петербурге. 15–25 % в других областях России.

По целевому назначению российский рынок рекламно-сувенирной продукции делится на промо-сувениры, бизнес-сувениры и VIP-сувениры.

Подобную продукцию реализуют и поставляют небольшие рекламные агентства, в перечень услуг которых входит также брендинг, верстка печатной продукции, разработка логотипов и т.д. Услуги по сувенирной продукции ограничиваются только нанесением фирменной символики.

Крупных компаний, которые бы профессионально занимались разработкой сувениров, в России мало.

Но чаще всего сувенирная продукция поступает к заказчику через компании, поставляющие сувенирную продукцию по каталогам зарубежных производителей. Данные каталоги имеют тысячи товаров разного назначения, но при всем богатстве не отвечают всем требованиям и критериям заказчика.

Бизнес- и VIP-сувениры чаще заказывают в компаниях, которые в прошлом были ремесленническими и художественными мастерскими и преобразовавшиеся в коммерческие структуры. Продукция, производимая подобными фирмами, высокого качества и по индивидуальным требованиям, в единственном экземпляре, что в свою очередь является минусом таких предприятий.

В целом по стране популярны следующие туристические сувениры. На севере страны можно приобрести изделия из бересты: хлебницы, лапти, корзины. В Калининградской области популярны сувениры из янтаря: бусы, броши, мелкая пластика, панно. Санкт-Петербург славится не только своими открытками с видами города, но и аксессуарами с символикой футбольного клуба «Зенит». Ближайший к нему Выборг предлагает сувениры на тему средневековья: украшения, одежда, оружие. В центральной России можно купить сувенир на военную тематику: фляжки, пряжки, фигурки десантников ВДВ. В городе Мышкин, Ярославской области есть свой символ – мышь и персональный музей животного. Купить можно фигурки мыши, изображение мыши и т.д. На юге изобилует атрибутика казачества с сувенирами в виде папахи, оружия и вина. Новгород радует туристов расписными сувенирами: шкатулки, подносы, панно и даже клавиатуры. Оренбуржье известно своими пуховыми платками из пуха овец, который считается лучшим в мире. На Урале сувениры создают из камней яшмы и малахита. Кавказ славится своими изделиями из металла от кинжалов, до серебряной посуды. Алтай граничит с буддистским востоком и сувениры там характерные для этой тематики. В столице можно приобрести павловопосадские платки, советские плакаты и матрешки с изображением звезд Российского шоу-бизнеса.

Спрос на сувенирную продукцию носит сезонный характер, а основной объем продаж приходится на промо-сувениры: ручки, блокноты, футболки и т.д. Оригинальные и новые виды сувениров на российском рынке встречаются редко.

Как отмечают аналитики, основными проблемами тормозящими развитие рекламно-сувенирного рынка России являются недостатки в налоговой и внешнеторговой политике. Но при этом идет стимулирование роста производства собственных продуктов.

По прогнозам рынок сувенирной продукции будет уходить от стандартных «ручка, блокнот» к более оригинальным, дизайнерским и функциональным продуктам.

#### 1.1.4 История настольной игры

Определения как такового для настольной игры не существует, и можно лишь выделить основных критерий игры, при котором на поверхности стола происходит манипуляция с небольшим набором предметов способных полностью разместиться на ограниченном поле. Это могут быть игры с карточками, костями, фигурками, игровым полем. Настольные игры не требуют большого помещения и особого инвентаря. Играть можно в любом месте, где есть стол. К игрокам не ставятся особые требования по физической подготовке, и они могут оставаться на своем месте. Чаще всего игроков несколько человек, хотя может быть и вовсе один (игра в «пазлы»).

Первые игры стали появляться в Древнем Египте еще до нашей эры. В 4 тысячелетии до нашей эры там появилась игра «Сенет». Основным сюжетом игры стала ассоциация с путешествием в потусторонний мир. Игроков было двое, в состав игры так же входили счетные

дощечки, фигурки конусов и катушек, игровое поле и ячейками ходов. Целью игры было вывод всех своих фигур с поля быстрее противника.

Нарды появились в 3000 году до н.э. Игра дошла до наших дней в немного измененном виде. Это игра шашечного типа с игральной костью. Стоит отметить, что нарды положили начало множеству видам шашечным играм и со второго тысячелетия до нашей эры данная категория переросла большое семейство.

С пятого века нашей эры стали в Индии появляются Чатуранга – шахматы в своем первозданном виде и дошли до нас, лишь немного изменившись только в деталях фигур.

В 12 веке впервые появились игральные карты, и наступила новая эпоха в развитии настольных игр, произошло это на востоке. Также с востока в мир пришли домино, маджонг. В средние века некоторые настольные игры под давлением духовенства попадают под запрет: шахматы, карты, игральные кости. Шашки в то время не запрещали и они стали процветать.

В 19 веке Европа предлагает миру свою игру, и из Великобритании приходит игра реверси, схожая с шашками и шахматами стратегическая игра для двух человек. В состав игры входит поле из клеток 8 x 8 и 64 специальные фишки, раскрашенные в контрастные цвета с разных сторон.

В 1934 году Чарльз Дэрроу создаёт знаменитую настольную игру монополия. Это экономическая стратегия, где два или более игроков имея условный начальный капитал стараются добиться банкротства других игроков. У этой игры много названий: «Бизнесмен», «Империя», «Менеджер». Игра состоит из поля разделенное на квадраты, по которым должны пройти все игроки по кругу. Количество шагов задается игральной костью. Основная задача игроков — стать монополистами одной отрасли, получив при этом все активы, имеющиеся на поле. Кроме фишек игроков «Монополия» сопровождается игровой валютой, карточками отраслей и активов. В настоящее время эта игра имеет он-лайн вариант.

Настольная игра «Скрэббл» считается классикой настольных игр. Создал ее архитектор Альфред Баттс в США в 1938 году. Игроки соревнуются в умении составлении слов из набора имеющихся букв в виде деревянных фишек. На сегодняшний день это одна из самых популярных словесных настольных игр.

Одна из первых тактических игр стала «Риск». Изобрел ее француз Альберт Ламоросси в 1957 году. Позже права на нее приобрела компания «Hasbro». Действия стандартной игры разворачиваются на политической карте Мира наполеоновских времен. Игроки управляют армией, сбрасывая кубики, и стараются занять территорию других игроков. Выигрывает тот, кто занял всю карту.

1986 год ознаменован созданием игры «Мафия» студентом МГУ Дмитрием Давыдовым и его другом. Сюжет игры завязан на истории о том, как жители некоего города решают пересадить в тюрьму всех до одного мафиози (из-за разгула преступности), в ответ мафиози объявляют войну

горожанам. Мафия – это командная пошаговая психологическая игра с детективным сюжетом. В ходе игры моделируются взаимоотношения и противоборство организованного меньшинства с неорганизованным большинством. Выйдя за пределы студенчества, игра приобрела мировую популярность и вошла в образовательные программы школ полиции МВД России, как средство перевоспитания «трудных» подростков в США, обучению суду присяжных в Японии и признана одной из 50 наиболее исторически и культурно важных игр появившихся с 1800 года.

С 1993 начинают развиваться игры фэнтезийной тематики, и началу этому положила игра «Magic: The Gathering». Кроме того что это карточная логическая и стратегическая игра, это еще и первая коллекционная игра. Тысячи фанатов ролевых игр, стратегий и мира фэнтези скупают карточки игры для своей коллекции. Ценность заключается не только в прекрасном иллюстративном материале и оформлении, но и ограниченные выпуски карт (например на подложке из фольги), особенные карты (по силе воздействия при игре, например, неуничтожаемая карта), карты без текстового поля, карты с «браком» при печати, единичные карты и т.д. Карты игры «Magic» основаны на едином сюжете – мультивселенной, состоящей из разных миров, населенных различными народами и существами: эльфами, гоблинами, гномами, людьми, говорящими животными и механическими существами. Игра рассчитана на двух и более игроков. У каждого из игроков своя колода карт, стандартная или расширенная. В ходе партии игроки по очереди разыгрывают свои карты: земли, существа, заклинания. В начале игры у каждого участника по 20 жизней, и если в ходе игры жизни у противника заканчиваются, то оппонент одерживает победу. Самое необычное в этой игре то, что у каждого игрока будет своя собственная колода карт, с таким набором, который избрал он сам. Собственную колоду можно пополнять новыми выпусками оригинальных, особенных карт. Производитель делает выпуски наборов дополнительных карт и заранее не сообщает об их содержании – покупая бустеры, игроки не знают что внутри. Каждая игра в «Magic» не похожа на предыдущие партии. Это настолько популярная игра, что в мире ежегодно проходят соревнования, а особенным игрокам и победителям компания-производитель дарит единичные карты игры.

Через два года в 1995 после долгого затишья и усталости от игр «монопольного» типа, где проигравший участник остается с досадным чувством, а игра не приносит радости, появляется первая игра «немецкого стиля» – «Catan» ( на российском рынке «Колонизаторы»).

Игры «немецкого стиля» часто называются «дизайнерскими или авторскими», где имя автора игры занимает видное место. Высокое качество проработки иллюстраций и оформления, материалы игры (картон, древесина и т.д.) тоже выделяют эти игры из группы предшественников. Отдельная категория немецких игр сформировалась по следующим характерным критериям: простые правила, средняя продолжительность по времени (10–60 минут на игру), абстрактностью подачи миров и персонажей, плотным взаимодействием игроков и ориентированностью на

семейный досуг. Стандартная игра «Catan» рассчитана на трёх или четырёх игроков. Игроки выступают в роли колонизаторов острова «Catan» и по мере ходов стараются освоить всю территорию и набрать наибольшее число очков. В игре представлены карточки ресурсов, самой большой дороги и войска, а также фигурки поселенцев, дорог, городов и т.д. Особенность игры в том, что никто в процессе не скупает, а проигравшие могут от победителя отставать всего на пару очков и не испытывают разочарования.

Виды настольных игр отличаются друг от друга по содержанию, характеру, использованию, количеству игроков и т.д.

#### 1.1.5 Виды настольных игр

Существуют десятки видов настольных игр. Основное развитие они получают в США и Европе. Ниже приводятся самые популярные виды настольных игр.

Игры миниатюр или настольно-тактические – это игры, где каждый игрок приобретает или делает самостоятельно фигурки действующих персонажей, например армию солдатиков, и в условиях миниатюрных декораций ведет бой с противником, сбрасывая кубик. К этому типу относятся игры под общим названием «Варгеймы» (от англ. Wargame). Правила сложные, по времени одни из самых длительных. Количество игроков не ограничено.

Печатные настольные игры – это классические настольные игры 20 века, тиражируемые с помощью печати в типографии. В этом варианте игра может иметь готовое игровое поле, или поле нужно будет собрать в процессе игры, или поле вовсе отсутствует, а игроки пользуются картами. Это могут быть пошаговые игры, с пошаговыми действиями, сражениями, сбором артефактов и т.д. Классические варианты «Монополия», «Catan», «Каркасон» и т.д. По количеству игроков могут быть от двух до восьми человек.

Коллекционные карточные игры – это игры, состоящие из не полного набора карт, а из постоянно обновляющегося потока. Классический вариант «Magic: The Gathering». Имеют общее название «файтинг» (от англ. fight – борьба). Игра строится по типу обычных карточных игр – нужно побить своей картой чужую с указанным свойством на карте. Количество карт неограниченно.

Словесно-логические игры – это могут быть «ролевки» или словесные классические игры. Действие может происходить на словах, а может и сопровождаться картами, сбросом кубиков, книгами и т.д. Это игры «Мафия», «Контакт» и т.д. Количество от двух человек.

По области использования игры могут быть:

- обучающими;
- для развлечения и досуга;
- для общения;
- азартными;

- головоломки для разминки мозгов.

#### 1.1.6 Критерии оценки настольных игр

На сегодняшний день насчитывается тысячи настольных игр по всему миру, и выбрать самые популярные очень трудно. Ежегодно в Германии проходит отбор и церемония награждения разработчиков тех игр, которые, по мнению компетентного жюри, произвели прорыв в индустрии настольных игр. Оцениваются игры по следующим критериям:

- продуманная внутриигровая механика;
- концепция, должна быть «играбельная», оригинальная;
- дизайн, должен быть функциональным и профессиональным (в т.ч. иллюстрации);
- правила, должны быть понятными, ясными, простыми;
- упаковка, должна быть качественной, также оценивают игровое поле, оформление правил и т.д;
- взаимодействие игры с игроком;
- общие ощущения игрока в ходе игры под воздействием графики, звуков, сюжета;
- «играбельность», сбалансированность, привлекательность.

Как и во многих областях искусства и культуры, среди разработчиков игр существуют наивысшие награды в игровой индустрии. Три основные премии:

- *Spiel des Jahres* – ежегодная премия для семейных настольных игр немецкого стиля. Поощряет новый опыт и помогает продвижению высококачественных игр. Основные виды игр для номинации: варгеймы, ролевые игры, коллекционные карточные и детские игры;

- *Deutscher Spiele Preis* – ежегодная немецкая премия, отличающаяся от премии *Spiel des Jahres* тем, что награждение происходит по иным критериям, главные из которых – это хороший и оригинальный геймплей (игровой процесс). Этот процесс рассматривается и оценивается с точки зрения игрока;

- *Essen Feather* – премия на ежегодной выставке *Internationale Spieltage* в городе Эссен (Германия). При этом отбор победителя происходит по критериям простоты правил, понятности механики и т.д.

#### 1.1.7 Аналогии современных игр

В предпроектном анализе были рассмотрены несколько популярных и подходящих для данных целей и задач аналоговые игры. Для настольной игры Жигулевского заповедника был выбран печатный настольный вид игры с игровым полем, отражающим территорию заповедника. В связи с этим рассматриваются пять самых популярных настольных игр с полем.

### **«Catan» («Колонизаторы»)**

Сюжет игры о том, как поселенцам приходится непросто при заселении новых земель острова Catan. Игра пошаговая, стратегическая. Механика оригинальная, дизайн и иллюстрации высокого качества. Возраст 10+, длительность 60–90 минут (рисунок А.1).

### **«Каркасон»**

Механика игры заключается в том, чтобы игроки в свой ход открывали новые земли Средневековья, прокладывали дороги, основывали города и поселения, получали доход с завоеванных мест, за которые получают очки. Механика простая, стратегическая, материалы качественные. Возраст 10+, время 90–120 минут (рисунок А.2).

### **«Запретный остров»**

Командная игра против самой игры. Сюжет повествует об искателях артефактов, которые они должны собрать все до затопления острова и успеть улететь. Правила и механика простые, иллюстрации высокого качества, «играбельная». Возраст 7+, время – 60 минут (рисунок А.3).

### **«Ниагара»**

Претендует на название самой красивой игры. По сюжету игрокам необходимо собрать все драгоценные камни по течению реки и, не сорвавшись в пропасть, вернуться в лагерь с «добычей». Оригинальная простая игра с увлекательной механикой и качественными материалами. Возраст 7+, время – 90 минут (рисунок А.4).

### **«Такеноко»**

Игра о взаимодействии садовника и панды. Игрокам в свою очередь предстоит собрать карту сада, проложить водные каналы, вырастить и собрать бамбук. Добрая и спокойная игра с интересной механикой и качественными материалами. Возраст 7+, время – 90 минут (рисунок А.5).

#### 1.1.8 Искусство и настольные игры

Огромное влияние на разработку настольных и компьютерных игр оказывают кинофильмы, анимация и книги. В таком случае фильм определяет сеттинг игры, и разработчикам уже есть на что опираться – это многом упрощает задачу при моделировании механики игры и ее правил. За основу могут брать весь сюжет фильма с аналогичным финалом, или механика выстраивается вокруг одной сцены, а концовка будет отличаться от оригинала. Кроме того к уже имеющимся по сюжету персонажам могут добавляться сторонние способности для «играбельной» механики.

Киностудии, прокатчики и создатели фильмов или мультфильмов самостоятельно выпускают настольные игры по мотивам своих лент. В этом случае игра считается официальной и особо цениться игроками.

Особое влияние на игры оказывает исходная графика и визуализация персонажей в фильме. Художникам работающими над дизайном и иллюстрациями к играм приходится постоянно совершенствоваться и поднимать уровень своего мастерства, поспевая за киноиндустрией с ее

передовыми технологиями. Графика современных игр поражает своей детализацией и сложностью. Иллюстрации яркие, объемные, объекты с реалистичной текстурой: камень, дерево, металл. Если учитывать относительно небольшие размеры иллюстраций и уровень детализации, то при всем при этом читабельность изображения на высоком уровне.

Для оформления настольных игр по мотивам кино или сериалов в качестве иллюстративного материала используют кадры или промо-фото (рисунок А.6). Всю инфографику также оформляют в соответствующей фильму стилистике. Чаще всего такая графика сложная, цвета приближены к естественным, пропорции персонажей реалистичные. В свою очередь это делает игры более серьезными, повышая возраст игроков и их увлеченность. Правила и механика в таких играх тоже сложные, и чтобы понять их необходимо знать все детали самого фильма почти наизусть.

Если для игры выбирают мультфильм, то вся визуализация будет зависеть от стилистики самого мультфильма, и это не всегда фотографические изображения со сложной детализацией и проработкой. Возможны варианты с простыми формами и локальными заливками, в этом случае игра скорее всего будет рассчитана на меньший возраст.

По мотивам комиксов игры так же полностью совпадают по графике с оригиналами (рисунок А.7). Отличие есть только в том, что изначально комиксная графика создается для восприятия ее на плоскости бумаги и адаптировать такую графику легче. Хотя правила и механика могут быть весьма сложными. Кроме того комиксы в своем привычном виде могут сопровождать игры. Мини-комиксы раскрывают сюжет игры, рассказывая ее предисторию.

Если игра разрабатывается по мотивам фильма, анимации или комикса в этом случае внешность персонажей, одежда, атрибуты будут аналогичны оригиналу. Делается это с целью узнаваемости и увеличения популярности. Наиболее востребованные такие игры в среде фанатов фильмов, сериалов, книг, комиксов и т.д.

#### 1.1.9 Механика игры

Выделяют два способа разработки игры: новички начинают с разработки темы (сюжета), которая подпитывает их интерес, опытные игроделы начинают с механики.

Игровая механика может иметь несколько определений. Но главное определение в том, что механика является абстракцией и не связана с темой, сценарием или графикой. Иными словами это те действия которые совершают игроки на входе в игру, в процессе игры и действия, совершаемые для победы. Кроме действий игроков в механику входят правила игры.

Общая модель игромеханики для всех игр заключается в следующих актах:

- акт 1: вход в игру – объяснение правил и общей истории игры, распределение ролей, раскладываются карты, фишки, формируется игровое поле, распределяются ресурсы;
- акт 2: игроки анализируют расстановку и принимают решения, изменяя состояние игры;

- акт 3: игроки совершают действия – двигают фишки или сбрасывают карты в соответствии с правилами;

- акт 4: ответ игры на действия игроков, последствия;

- акт 5: выход из игры на победе.

Игра «Монополия» основана на простых действиях: сделать ставку, сбросить кубик, купить активы и провести торги. Это упрощенная версия экономического симулятора биржи. На уровне механики это выглядит, как передвижение по полю вашей фишки и сбор карточек.

Механика популярной игры «Angry Birds» заключается в бросании предметов в цель и является ремейком игры «Городки» только с разным сеттингом (время и место действия).

Механика игры может быть обличена в любую форму с любым сеттингом, но все же играбельней будет та игра, механика которой сочетается и отражает ее главную тему.

Механика определяет степень удовольствия получаемого в процессе игры игроками и напрямую влияет на популярность игры. Различные группы игроков способны получать удовольствие от разного типа игр. «Мастера» любят долгие игры с возможностью обдумать планы противника. Например, в шахматах игроки получают удовольствие не от передвижения фигур по доске, а от понимания замыслов противников, от того, что оказались умнее и разгадали план. Для группы «дети», наоборот, важны механические действия, задействование мелкой моторики, т.е. передвижение фигур, изменение игрового поля и т.д. Самая обширная группа «средний игрок» любит видеть свое воздействие на игру, и особенно популярны у такой группы игры кооперативного вида, когда игроки играют против самой игры.

При разработке игромеханики следует учитывать:

- степень сложности. Не рекомендуется слишком усложнять игру нагромождением правил. Чем сложнее правила, не означает что игра хорошая. Наоборот самые популярные игры имеют довольно простые правила и ценятся не только потребителями, но и профессионалами разработчиками. Усложнение правил игры частая ошибка новичков-разработчиков и делается это в угоду сюжета и сеттинга. Если во время тестирования разработчики замечают что некоторые действия игроков (в соответствии с правилом) не приводят к ровному счету ни к чему, ни к продвижению фишки, ни к победе, а только отнимают время, усложняют процесс, то такое правило лучше удалить из игры;

- время (продолжительность актов, раунда, игры в целом). На каждый ход игрока отводится в среднем по 10–15 секунд, большее по длительности время приводит к провисанию игрового процесса и снижение степени удовольствия игроков. В самом начале игры, на втором акте, время на анализ действий у игроков уходит больше, но чем дальше продвигается игра, тем течение времени ускоряется, и многие действия игроки совершают интуитивно, на автомате. Привести

игроков в такое состояние тоже входит в понятие игромеханики и является одной из главных задач разработчика;

- определение победителя. Основная система, определяющая победителя почти во всех играх – это подсчет очков;

- стандартная расстановка. В механике вашей игры следует учитывать стартовую позицию всех игроков, которая давала бы равные шансы на победу. Не всегда игроки знают, куда поставить свою фишку в начале игры, и чтобы облегчить вход в игру, обозначьте место первичной расстановки;

- ограничение. Касается количества карт, фишек, жетонов и т.д. на руках у одного игрока. Делается это для того, чтобы один из игроков не сильно вырывался вперед и позволяет продлить время игры. Если кто-то первым наберет победное количество очков (имея на руках большее количество карт, фишек), то игра быстро закончится и не все игроки получат удовольствие;

- тема игры (сценарий, сюжет). Следует использовать ее как инструмент при разработке механики. Пусть ваша механика опирается на решения персонажей, как если бы они реагировали в действительности;

- теория вероятности. Нужно учитывать как математика и теория вероятности влияют на игровой процесс и механику игры;

- визуальное оформление. Если внешне игра непривлекательна, то рассчитывать на успех не приходится. Качественный дизайн, материалы игры, полиграфия создают еще до начала игры приятные и положительные эмоции у потребителя.

В начале разработки следует ответить на следующие примерные вопросы:

- кто будет играть?

Семья, веселая компания, дети, игроманы, школьники, студенты, профессионалы сферы деятельности, пожилые люди и т.д.

- где будут они играть?

В поездке, на улице, в школе, в клубе и т.д.

- будут ли у игры продолжения?

Популярные игры имеют дополнения, расширения и продолжения. Возможно ли, что игра будет вне времени и трендов?

- как научиться играть?

Нужно ли обучать новичков, или правила просты и будут понятны всем?

На продвижение игры влияет фактор внешней привлекательности сюжета только на этапе рекламы и анонса. Далее игра продвигается по «вирусному» принципу от игравших людей к

новичкам. Именно поэтому качественная, оригинальная, цепляющая игромеханика позволяет сделать игру успешным продуктом.

#### 1.1.10 Анализ целевой аудитории

Целевой аудиторией заповедника и музея природы являются разные возрастные группы. Но основу ее составляют школьники средних и старших классов. С данной группой проводят экскурсии на территории музея природы «Бахилова поляна», приюта для диких животных «дом-музей Лисы», дендропарка и т.д. Основная задача подобных экскурсий – экопросветительская. Термин экотуризма возник в 80-е годы XX века на одной из конференций. Эколог Эктор Себальос-Ласкурайн предложил данный термин для обозначения туризма, при котором отказываются от комфортных условий пребывания, отдавая предпочтение простому созерцанию дикой природы, оставляя ее нетронутой и способствуя охране природного наследия. При такой форме туризма определенная природная рекреация оснащается тропами, по которым можно передвигаться туристам, ступать за тропы запрещено. Экопросветительская деятельность способствует прививанию у подрастающего поколения местного населения бережного отношения к дикой природе. С группами учащихся школ проводят экскурсии, игры, викторины, устраивают тематические праздники.

Также на популярные туристические маршруты заповедники собираются группы из взрослой категории. Местные жители обеспечивают активное социально-экономическое участие и получают от этого ряд преимуществ. На территории заповедника действуют определенные маршруты и тропы для разного рода туризма: пешего, велосипедного, конного, водного, воздушного.

В отличие от туризма в игровой индустрии целевая аудитория намного шире. Современные настольные игры делятся на игры для самых маленьких, учащихся школ и взрослого населения. Некоторые игры более универсальны и в состоянии вызвать интерес как у малышей, так и у взрослых.

Учитывая просветительскую специфику настольной игры для Жигулевского заповедника, можно считать основной целевой аудиторией школьников 3–11 классов.

Детская аудитория самая открытая к новым знаниям. Животные и рептилии, птицы и насекомые, растения и минералы, история и легенды привлекают детей своей простотой, яркостью и богатством. Обычно такие дети спокойны и усидчивы, они любят читать и слушать истории, изучать естественные науки. Многие из них физически сильные, способные на дальние пешие прогулки. От их внимательности не ускользает ни одна мельчайшая деталь: будь то окрас насекомого или форма листьев редкого растения. Это вдумчивые и неторопливые ребята, для которых тишина и умиротворение природы на первом месте. Именно для такой категории подходят настольные игры.

Также подобная игра будет интересна и взрослой аудитории, например, родителям, чьи дети интересуются дикой природой, туристам, совершающим самостоятельные походы.

Взрослые, играя с детьми в подобную игру, могут не только поделиться своими знаниями, но и узнать много нового. Это семейная игра, которая собирает родителей и детей вместе за одним столом в живом общении. Сложность игры подходит и для взрослой аудитории, они по достоинству оценят механику игры с ее логическими ходами для достижения поставленной цели.

Иностранным гостям переведенная настольная игра будет интересна не только по прямому своему назначению, но станет сувениром с прекрасным набором иллюстративного материала изображающего природу, историю и легенды Самарской области.

## 1.2 Проектно-графический подраздел

### 1.2.1 Эскизное проектирование

На этапе эскизного проектирования происходит поиск идей и вариантов концепций с разработкой общей механики игры, построение образа персонажей, поиск стилистического и колористического решения для создания оригинальной и функциональной настольной игры.

Графика настольной игры должна стать запоминающейся, основными элементами игры являются: игровое поле, фишки игроков, карты колоды, элементы природы. Все эти элементы игры должны напрямую ассоциироваться с заповедником его спецификой.

Графический стиль игры должен позволять легко считывать участниками игры все элементы и объекты на поле, карточках, фишках. Слишком сложные изображения изобилующие деталями могут отвлекать внимание и нарушать целостное восприятие всего поля и дополнительных элементов игры. Но в тоже время иллюстрации должны быть качественными и масштабируемыми чтобы использовать их на других носителях: почтовые открытки, плакаты, карманные календари, закладки для книг, дисконтные карты, обложки блокнотов и тетрадей, пакеты и т.д. Также по образу печатной продукции игра может быть интегрирована в интернет-пространство в качестве сайта или он-лайн игры.

Цветовая гамма объединяет весь стиль в общий образ и информирует о назначении игры, ее локации и сюжете. Яркие, качественно подобранные цвета привлекают больше внимания и вызывают положительные эмоции, а цветовое кодирование элементов интерфейса (пиктограммы) игры позволяет легче ориентироваться в процессе самой игры.

На графическое и стилистическое решение непосредственно влияет механика самой игры и ее правила. Хотя разработка игр это командная большая работа, но на этапе эскизного проекта продумать общую концепцию со стартовой сюжетной линией возможно одному специалисту.

Целевая направленность игры характеризуется следующими критериями. Игра должна состоять из игрового поля, образом которого служит сам заповедник и русский лес с целом.

Наличие персонажей в игре обязательно, с целью использования существующего талисмана заповедника - барсука. Игра должна быть понятной и увлекательной.

В качестве примеров были выбраны несколько существующих игр и на базе их механики разработаны следующие концепции.

## 1.2.2 Концепции игр

### 1.2.2.1 Концепция 1. Поиски редких экспонатов

Механика игры этой концепции основана на настольной игре «Охотники за реликвиями». В переосмысленном виде игра повествует о персонажах-животных, которые являются исследователями заповедника (рисунок Б.1). Они прокладывают собственные тропы в лесу, горах, под землей с целью изучения видов и популяции животных, растений и т.д., а также сбор исторической информации. Задача игроков – открыть все фишки объектов и ответить на все вопросы, связанные с деятельностью или обитателями Жигулевского заповедника по биологии, зоологии, истории, экологии и т.д. Цель игры – познавательная, ходы выстраиваются логически-стратегически. Возраст 10+.

Игра состоит из:

- игрового поля (карты заповедника);
- пяти фигурок персонажей-животных;
- 20 фигурок экспонатов;
- 30 трехуровневых фишек объектов с номером вопроса;
- 30 фишек троп;
- 60 иллюстрированных карточек с вопросами;
- 13 энциклопедий;
- 12 инструментов;
- 50 фишек очков;
- 150 объемных дорог.

Игра начинается с расстановки всех элементов на игровом поле. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, стартуют все из базового лагеря. У каждого участника имеются при себе планшеты персонажей, три энциклопедии, а в базовом лагере находятся по два набора инструментов на каждого из игроков. Трехуровневые фишки и фишки троп перетасуйте и расположите в указанных местах одна поверх другой и третьей. В свой ход игроки могут совершить два действия: передвижение или исследование. Передвигаться можно лишь через один отрезок дороги или реки, но в процессе игры можно выкладывать за свой ход тропы своего цвета и в последующие ходы совершать передвижение через несколько отрезков троп или рек. Тропу своего цвета можно проложить, исследовав фишку троп, «расплатившись» при этом фигурками

инструментов (возвратив их в лагерь). Сквозь лагерь передвигаться запрещено, и игрок должен в нем остановиться, и там же он получает три энциклопедии. Закончив передвижение, исследователь может потратить одну энциклопедию на исследование фишек объектов.

Под каждой фишкой объекта находится вопрос на соответствующей карточке расположенной у игрового поля. Карточки с вопросами группируются к каждому набору фишек и идентифицируются цветом рубашки и оформления. Снимая фишку с вопросом и отвечая на него, игрок получает очки, в случае «без ответа» – пропускает ход или получает ответ, заплатив за нее фишками очков. Вопросы под фишками соответствуют их назначению, например, под фишками назначения «дерево» вопросы о флоре, фауне или историческом явлении, легенде, связанной с понятием «дерево». Ответив на все три вопроса фишек, «дерево» открывает редкий экспонат. Начав следующий ход с этого места, игрок объявляет о начале экспедиции и, если он сможет добраться до такого же экспоната в другом месте за одно действие (по своим тропам), получает экспонат и удвоенное количество очков равное отрезкам пройденного пути. Игрок, который набрал большее количество очков, считается победителем. Перед участниками игры ставится задача не просто набрать победные очки, но и получить полезные знания в ходе этой игры.

В данной игре полем взаимодействия становится стилизованная, абстрактная карта Жигулевского заповедника, с его характерными и популярными маршрутами, историческими объектами и местами событий, легендами и природными достопримечательностями.

Фишки с вопросами также соответствуют этим пунктам. Вот их виды:

- «дерево», «луг», «горы», «карьер», «водоем» – это фишки природы, тут ставятся вопросы о дикой природе, ее обитателях, редких растениях, экологии и т.д.;

- «каменная чаша», «гора Стрельная», «штольни», «дом-музей Репина», «молодецкий курган» – это фишки историй и легенд, для них характерны вопросы, связанные с событиями, произошедшие в прошлом, или разыгрывается легенда.

Карточки с вопросами разделены на колоды в соответствии с темами фишек, их цветовой кодировкой и количеством. С одной стороны имеется рубашка с цветом и стилем по назначению, с другой стороны иллюстрация с изображением-подсказкой и текстом вопроса. Часть иллюстраций выполнены в стиле ботанической акварели, подробно с соблюдением всех морфологических особенностей животного, насекомого или растения. Историческая часть карточек стилистически гармонирует с ботанической иллюстрацией в спокойной цветовой гамме наполненной воздухом. Также на карточках расположены пиктограммы очков и дополнительные элементы.

Фигурки игроков выполнены в мелкой пластике и идентичны графическим изображением персонажей в сопутствующих материалах, но более упрощенно с учетом масштаба. Фигурки редких экспонатов также выполнены в объеме и имеют яркий и привлекательный вид (по образу сокровищ). Энциклопедии и инструменты тоже имеют объем.

Игра может быть представленная на разное количество игроков, или иметь версии с иной тематикой заповедника. Кроме того сюжет игры может быть передан через мини-комикс рассказывающий о событиях предшествующих, знакомстве персонажей или о любом другом событии заповедника.

#### 1.2.2.2 Концепция 2. Барсук vs Нарушитель

Основой для этой концепции послужила игра «Такеноко». Сюжет представляется взаимодействием двух главных персонажей барсука, которые охраняет лес, заботясь о чистоте и порядке и туриста-нарушителя, он загрязняет лес мусором (рисунок Б.2).

Игроки ведут действие и за барсука и за туриста, не выбирая своего персонажа. Участник игры может направить туриста на сегмент карты, чтобы увеличить количество мусора, чтобы в следующий ход направить туда же барсука для сбора мусора. В то время другой игрок может собрать мусор, который предыдущий игрок приготовил для себя. Это шуточная игра-соревнование. При этом цель игры благородная – собрать как можно больше мусора.

Состав игры:

- 13 наборов шестигранных сегментов карты заповедника, главный из которых — один сегмент «город», затем идут по три сегмента «зеленый лес», «синие горы», «желтые песчаники», «голубые водоемы»;

- фигурки барсука и туриста;

- 46 карточек с заданием трех видов:

- а) задание на собирание сегментов карты заповедника по заданной форме;

- б) задание на количество собранных банок;

- в) задание на выстраивание банок в заданной последовательности на сегменте карты;

- четыре планшета игроков с полем погодных условий, полем действий, полем для резервов дорог и улучшений (ухудшения), и полем для мусора;

- один кубик погоды;

- 36 наборов фигурок-мусора, в виде железных банок из-под напитков разного цвета в соответствии с цветом сегментов карты заповедника;

- 31 набор автомобильных дорог;

- 24 набора жетонов улучшения (ухудшения), наделяющих данный тип местности определенными свойствами;

- одна карточка природоохранного инспектора.

Начинается игра с помещения шестигранника «город» в центр стола, на него устанавливаются фигурки барсука и туриста. Вокруг раскладываются перевернутыми рисунком вниз остальные шестигранники карты, три колоды с заданиями, резервы дорог и улучшений

(ухудшения), наборы банок (мусора) разбитые по цвету. Каждый из игроков ставит перед собой планшет с полями.

Игроки ходят по часовой стрелке, начинает самый младший. Первое действие, которое должен совершить игрок, это сбросить кубик погоды, а затем выбрать два действия, которые он хочет совершить из любых пяти возможных. В соответствии с этими действиями игрок манипулирует объектами игры. Например, игроку выпал символ «солнца» на одной из граней кубика, в этом случае ему позволяется поставить первую банку мусора на сегмент карты с лесом, горой или водоемом. Взяв одну банку, игрок помещает ее в резерв до следующего хода и совершает первое действие, выбрав сегмент карты заповедника из колоды сегментов и примыкает ее к сегменту «города». В следующий свой ход он сможет поместить банку на своем участке. Все игроки по очереди сбрасывают кубик и выбирают действия. Также игрокам перед началом игры раздают по три карточки с заданием, совершая которое игрок получает очки. Например, необходимо собрать три банки, или собрать определенную конфигурацию карты заповедника из трех-четырех сегментов и т.д. Банки с мусором «вырастают» только на тех сегментах карты, к которым примыкают автомобильные дороги. Барсук и турист могут совершать передвижение только по прямой через любое количество сегментов, в т.ч. и через «город». Они не могут передвигаться в случае, если между сегментами пустое место. Турист не может останавливаться на сегменте, где есть запрещающий знак, и оставлять там мусор. Во время остановки барсук или турист совершают действие: барсук убирает банки, турист их оставляет. Игрок завершающий последний раунд берет карту инспектора и получает за это два очка. Побеждает тот игрок, у которого больше очков.

### 1.2.2.3 Концепция 3. Стражи леса

Механика игры «Стражи леса» представляет собой адаптацию механики игры «Запретный остров» (рисунок Б.3).

Некогда на территории Самарской Луки, когда еще не было заповедника, древние стражи лесов, гор и рек спрятали четыре элемента природы. В этих элементах была заключена сила природы всей Земли. Но люди стали все дальше заходить в густые леса, все глубже копать шахты в горах и загрязнять воду. Стражи забеспокоились, что люди найдут элементы, и они попадут в недобрые руки. В этом случае миру природы будет нанесен непоправимый вред.

До сегодняшнего дня стражи сторонились людей, но пришло время собрать элементы природы вместе...

Будет ли ваша команда стражей, кто сможет преодолеть все препятствия и собрать древние элементы?

Цель игры: команда стражей должна действовать сообща. Не дайте природе погибнуть и выиграйте достаточно времени, чтобы добыть четыре элемента природы, а потом успеть добраться

до Музея природы, где элементы выполняют свою защитную силу. Однако если заповедник погибнет раньше, чем вы сможете выполнить свою задачу, ваша миссия закончится провалом!

Этот вариант приключенческой командной игры против самой игры.

Начинается игра с расстановки всех объектов и элементов игры в положенном порядке. Карта леса-заповедника формируется в случайном порядке. Затем игроки выбирают наугад своего персонажа с определенными ему способностями. Также игроки получают по две карты элементов и специальных действий. После этого на шкале «загрязнения» выставляется начальный уровень, и вытягиваются из колоды шесть карт «загрязнения». Те участки, которые изображены на картах «загрязнения», переворачиваются серой стороной, а карты «загрязнения» перемешиваются и кладутся поверх колоды (позже они снова будут использованы, и тогда участки погибнут окончательно и будут сняты с игры, а на их месте окажется пропасть).

Игра состоит из:

- 24 двусторонних карт игрового поля. Одна сторона с иллюстрациями пышной зелени и прекрасных лесных пейзажей, обратная сторона серая и загрязненная от воздействия города. Из них восемь участков последнего пристанища элементов природы (по два участка на каждый элемент): красивый камень, перо, ракушка и желудь с пометками в виде пиктограмм. И шесть участков старта игроков (ворота) и их фигурок;

- участка «спасательного» с изображением Портала для окончания игры;

- 58 карт колоды. Сюда входят 28 карт с изображением элементов природы: красивый камень, перо, ракушка и желудь. Также в этой колоде есть три карты со специальными действиями: «портал» — позволяет переместиться за один ход в любое место карты, «озеленение» — дает возможность озеленить погибший участок, «город наступает» — принуждает поднять маркер на шкале гибели и снять определенное количество карт с колоды гибели. Плюс 24 карты «загрязнения» с изображением участков, подвергающихся загрязнению, и шесть карт персонажей игры: медведь, барсук, олень, казак, хозяйка гор, дуб.

- одной шкалы «загрязнения». На ней указано количество карт, которое надо взять из колоды «загрязнения».

- четырех фигурок элементов природы.

Подробнее о свойствах персонажей и элементах природы

Персонажи «Стражи леса» — это герои легенд и животные, наиболее популярные на территории Жигулевского заповедника. Казак создан по образу Федора Шелудяка — он был ближайшим сподвижником Степана Разина. Про него ходят несколько легенд. Одна из самых распространенных гласит, что, будучи захваченным в плен, он спрыгнул с обрыва, но не разбился, а попал в пещеры Хозяйки Жигулевских гор, которая его не выпускала на волю, одаривая лаской и

золотом. Хозяйка гор, собирательный образ из множества исторических личностей, также распространена в легендах Жигулей. Барсук является талисманом Жигулевского заповедника и его роль необходима в игре. Дуб имеет реальный прототип – это 500-летний дуб возле села Сосновый Солонец. Медведь – негласный символ России, герой многих сказок, легенд. Олень – изящный и благородный персонаж, является контрастным дополнением как в построении базовых форм, так и по характеру. У каждого из персонажей имеются свои отличительные способности, которые по-разному влияют на механику игры. Казак способен передвигаться за один ход на любой участок леса. Медведь способен переместить других игроков на два смежных участка за один ход. Олень может передвигаться по диагонали. Барсук способен проходить (по сети нор) через погибшие участки и даже через несколько тотально погибших участков. Дуб может озеленить до двух участков за один ход. Хозяйка гор может передать элемент другому участнику, даже если он находится на другом участке.

Участники игры ходят по часовой стрелке по очереди и должны в свой ход произвести три шага:

- выполнить одно из трех действий:

а) перемещение по участкам леса по горизонтали или вертикали (некоторые персонажи могут передвигаться по диагонали, через погибшие участки или участки, которые исчезли с поля игры вовсе);

б) «озеленение» участка леса – переворачивание цветной стороной вверх;

в) передача карты элемента природы игроку, чья фишка стоит на одном с ним участке.

- вытянуть две карты из колоды элементов и специальных действий;

- вытянуть столько карт «загрязнения», сколько указывает маркер на шкале.

Получение фигурки элемента является ключевым для победы и поэтому, собрав четыре карты одного элемента, игрок, чья фигурка уже стоит на участке на месте, где прячется элемент с пиктограммой, получает аналогичный элемент в объеме. Затем игрок снова вытягивает карты элементов и специальных действий. Если из колоды элементов и специальных действий достается карта «загрязнения», то маркер на шкале «загрязнения» поднимается на один пункт, а из колоды «загрязнения» снимаются карты равные цифре на шкале. Участок, который уже ранее подвергся начальному «загрязнению», при повторном воздействии загрязнения полностью уничтожается и снимается с игры, на его месте остается пустота, которую не просто будет преодолеть участникам игры.

Для победы в игре, спасатели должны собрать все элементы природы и добраться до спасательного корабля.

Игра считается проигранной если:

- один из участников не может передвигаться к месту спасения (отсутствуют участки карты);
- участок со спасательным кораблем подвергся тотальному загрязнению (отсутствует участок);
- участок с местом обитания элемента природы подвергся тотальному загрязнению (отсутствует участок)
- не были собраны все элементы природы.

Игра рассчитана на 2–4 игрока, но есть возможность расширить карту и увеличить количество игроков. Так как это командная игра, за одного персонажа могут играть несколько человек, помогая друг другу в принятии сложных решений.

### 1.2.3 История игры или сценарий игры

#### 1.2.3.1 Элементы истории

История игры прорабатывается после механики игры. История задает тему и стилистическое направление. Именно история влияет на выбор графического стиля. Любая история должна быть убедительной, логичной, а характеры персонажей – яркими и запоминающимися.

Следующий элемент истории для игры – сеттинг, т.е. время и место действия. Местом действия в этой игре является Жигулевский заповедник – это не только природная резервация, но и история, культура древности, легенды. Время действия игры – вне времени или современный мир.

Выбор жанра является основным критерием влияющим на графический стиль. Жанр – это тип художественных произведений, совокупных по форме и содержанию, единство особенностей. Выделяют несколько десятков жанров кино, литературы и т.д. Самыми популярными или мегажанрами можно назвать следующие: исторический, боевик, вестерн, драма, криминальный, комедия, фэнтези, биографический, приключенческий, военный, спортивный, научно-фантастический, современный эпический, ужасы, любовная история.

Для настольной игры, базирующейся на природоохранной тематике, на сохранении культурных и фольклорных традиций, где основной аудиторией являются дети в возрасте 10–15 лет, а также их родители, можно выделить несколько подходящих жанров:

- сказка (фэнтези);
- приключения;
- современный эпический (герои, против государства, урбанизации, корпораций).

Для создания прочной истории необходим сюжет, который будет содержать в себе яркое событие (с конфликтом, сутью и изменениями в жизни героев). Сюжет отвечает на вопрос «что случится если...?».

#### Фэнтези (сказка)

Что случится, если пробудятся сказочные (фольклорные) хранители лесов, полей, гор, рек и озер и осознают, что пора вмешаться в дела людей и защитить заповедник? Но чтобы сохранить культуру прошлых лет, знания и уникальную природу, они должны собраться в последний поход за четырьмя древними артефактами, которые своей силой защитят заповедник...

#### Приключения, Индиана Джонс

Что случится, если шестеро искателей приключений пойдут на поиски четырех артефактов в дремучие леса? Эти артефакты являются хранителями древней культуры, знаний о природе и могут быть потеряны при быстром росте городов и вырубке лесов.

#### Современный эпический сюжет (герой против власти)

Что если современные промышленные корпорации и тресты задумали уничтожить заповедник ради ископаемого топлива и минералов? Тогда шестеро защитников природы пускаются в путь, чтобы найти четыре артефакта и доказать, что эти места не просто источник сырья, а уникальное место, хранящее в себе культурное и природное наследие.

Следующим главным элементом любой истории является герой или персонаж. Создание главных героев и их характеров зависят от выбранного сюжета, сеттинга, жанра и приступать к его проработке следует только после вышеперечисленных пунктов. Характер персонажа включает в себя характеристику, т.е. пол, возраст, профессию, манеру речи, жесты, этнической или видовую принадлежность. Кроме характеристики важное значение имеет «истинный характер» – это те действия и поступки, которые герой совершает при выборе под давлением ситуации. Истинный характер можно выразить словами: честный, трусливый, храбрый, беспечный и т.д. Аудитория должна идентифицировать себя с персонажем, иметь эмоциональную связь.

Существуют ряд критериев, которые необходимо соблюдать при создании персонажей.

Силуэт возникает первым при создании персонажа. Также черный силуэт используется для проверки «читаемости» персонажа, его узнаваемости, индивидуальности.

Выразительность форм (базовые формы) – означает использование при разработке простых, лаконичных форм раскрывающие характер персонажа. Персонажи с выразительными формами легче воспринимаются и чаще вызывают ответные эмоции у зрителей. (Например, миньоны). Создание персонажей базируется на простых формах: овал, окружность, «фасолины», квадрат, треугольник и т.д.

Контраст форм может быть не только у одного персонажа между частями тела, лица, но и контраст между группой персонажей между собой.

Пропорции – это соотношение частей тела, рост, возраст, род деятельности. Пропорции должны быть гармоничными, также необходимо учитывать пластику движений.

Анатомия – необходимо учитывать анатомию животных и людей, даже при создании фантастических существ, и отвечать на вопросы «как ходит? как питается? как дышит?» и т.д.

Прямые ассоциации могут помочь при создании ярких форм. Такие ассоциации, как правило, отражают род деятельности, например, персонаж человека, который любит копать, может ассоциироваться с кротом, властный человек – со львом и т.д.

Характерная поза – дополняет и полностью раскрывает характер персонажа, привычки, поведение. Позы бывают:

- привычные. Такие позы принимают в соответствии с физическим состоянием на данный момент;
- непринужденные. Позы в спокойном, расслабленном состоянии (в положении стоя обычно с опорой на одну ногу);
- постановочные. Это те позы, которые персонажи принимают в присутствии других, нарочитые позы, выражающие намерения.

На общее восприятие и читаемость силуэта влияет осанка персонажа. Как правило, для персонажей женского пола используют вогнутую осанку, неестественную в обычной жизни. Такая осанка позволяет подчеркнуть женские формы, талию. Прямую осанку имеют военные, политики, спортсмены, фермеры – то есть люди сильные и выносливые, имеющие выправку. Сутулая осанка свойственна худым, долговязым персонажам: ученым, старикам, злодеям.

Аксессуары и цвет – разрабатываются и добавляются персонажу самыми последними. К ним относятся: одежда, орудия труда, оружие, украшения. Цвет, как и аксессуары, отражает характер персонажа, его импульсивность или сдержанность.

При разработке группы персонажей необходимо учитывать те же критерии: выразительность форм, контраст по отношению друг к другу, пропорции. Также в сравнительной линейке следует проверить силуэты персонажей в группе на индивидуальность и читаемость каждого. Главное требование – персонажи не должны путаться между собой, но иметь общий, базовый принцип построения или схожие элементы, например форма и расстановка глаз.

Для написания сюжета могут быть использованы трехчастные, пятичастные, шестичастные и т.д. структуры сюжета. В данном случае можно употребить шестичастную структуру сюжета, так как она отвечает общим актам игромеханики: пролог, завязка, развитие действия, кульминация, развязка, эпилог.

Пролог – история «до» развития главного конфликта, это предыстория. Пролог соответствует первому акту общей игромеханики, в этой части игры происходит вход в игру, раскладываются карты, фишки, формируется игровое поле, распределяются ресурсы.

Завязка – в этой части завязывается главный конфликт и ключевой момент сюжета. Также как и пролог, завязка является частью первого акта игромеханики, но в этой части раскрывается история, распределяются роли, и определяется конфликт.

Развитие действий – реакция на главный конфликт и постановка целей. Эта часть соответствует второму акту игровой механики, где происходит анализ ситуации и принятие решений (правильных или не правильных)

Кульминация – процесс решения конфликта, наивысшее напряжение. Кульминация – это третий акт игровой механики, в котором совершаются действия в соответствии с принятыми решениями и правилами игры.

Развязка — последствия, исход событий, результат процесса. В этой части виден ответ игры на действия игроков и последствия, которые ведут к проигрышу или выигрышу.

Эпилог — история после главного события, будущее. Последний акт игромеханики – выход из игры на победу или проигрыше в соответствии с правилами.

#### 1.2.4 Описание основных компонентов настольной игры «Стражи леса»

##### 1.2.4.1 Описание поля игры

Местом действия в игре является территория заповедника с умеренно континентальным климатом. Общий пейзаж характеризуется смешанным лесом (дуб, сосна, клен, березы), покатыми горами, ясным небом. Кроме того, встречаются озера, ручьи, мелкие реки которые впадают в реку Волга.

Туристические маршруты Жигулевского заповедника графически отражены в игровом поле. Это не только территория обитания и произрастания уникальных фауны и флоры, также здесь находятся исторически важные места и туристические маршруты.

Разрабатываемая игра несет популярно-просветительскую функцию и для этого разнообразными пунктами на игровом послужат места и достопримечательности заповедника. Из них можно выделить самые популярные.

**Село Ширяево.** Главными объектами для посещения являются гора Стрельная. Это самая высокая вершина национального парка Самарская Лука доступная для туристов, ее высота над уровнем моря составляет 351 метр. Хребет горы начинается в центре массива Жигулей сначала понижаясь в середине, а затем возвышаясь и образуя открытую смотровую площадку. На самом краю и находился когда-то пост «казаков-разбойников» с которого они осматривали на много верст вокруг местность с целью разграбления купеческих караванов. Экскурсии на гору Стрельную начинаются с музея Жигулевского заповедника в селе Бахилова Поляна, также на гору

можно попасть на своем автомобиле. Современная гора оснащена стальной тропой и удобными смотровыми площадками. Гора Стрельная популярная не только своими прекрасными панорамными видами на окрестности, но является уникальной биосферой с видами растений которые нигде с мире больше встречаются (рисунки Б.4–Б.6).

**Молодецкий курган** официально не является частью Жигулевского заповедника, но входит, как и сам заповедник, в состав национального парка Самарская Лука. Это самая известная и живописная вершина Жигулей. Высота ее 320 метром над уровнем моря, со стороны Волги курган обрывист, сложен он из огромных известняковых пластин. Как и на горе Стрельной тут произрастают редкие растения. Курган окутан множеством сказок и легенд. Подъем на его вершину может занять 1,5–2 часа. В процессе разработки графического стиля были выполнены акварельные эскизы и растровые данных пейзажей.

**Штольни, Ширяево.** Разработка штолен по добыче известняка началась еще в дореволюционное время, но основные разработки и углубления произошли в период с 20-х по 50-е годы 20 века. В результате ширяевские штольни представляют собой целый подземный город с многочисленными галереями и тоннелями, высота потолков иногда превышает 10 метров. В пещерах живет редкий вид летучих мышей. К штольням регулярно водят туристов организованными группами. Также были сделаны акварельные эскизы видов штолен (рисунки Б.7–Б.8).

**Каменная Чаша** – это природная достопримечательность Жигулевского заповедника имени И.И. Спрыгина и национального парка Самарская Лука. Находится это место на границе двух заповедников и представляет собой чашеобразное расширение Ширяевского оврага. В этом месте бьют три родника, ниспадая с верху несколькими водопадами. К родникам ведет узкая и крутая пешеходная дорога. У самого родника находится часовня Николая Чудотворца, скамьи и родниковый комплекс, где паломники и туристы набирают воду. Вокруг возвышаются скалы, как бы образующая стены, густой лес также способствует созданию таинственной атмосферы. Сюда организовывают школьные экскурсии. Как и многие достопримечательности, Каменная Чаша окутана легендами о происхождении этого места. Многие экологи убеждены, что такая популярность губит редкую флору и фауну уникального места.

#### 1.2.4.2 Описание персонажей

Для настольной игры «Стражи леса» были выбраны персонажи: медведь, олень, казак, барсук, хозяйка горы, дуб.

Медведь добрый, скромный, простодушный, иногда на ум ему приходят блестящие идеи. Самостоятельный, открыт к новым знаниям, огромный, сильный, с большими лапами, добрыми глазами. В игре способен переместить других игроков на два смежных участка за один ход.

Олень мечтателен, немного печален. Может точно подметить совсем незаметную деталь, склонен иронизировать. Он изящный, с гордой осанкой. Глаза прикрытые, задумчивые. В игре может передвигаться по диагонали.

Казак – молод и энергичен. Любит соревноваться, мерится силой. Обладает высокой самооценкой. Имеет выправку и прямую осанку. Может перепрыгивать большие расстояния. В игре способен передвигаться за один ход на любой участок леса.

Шишига (была заменена барсуком) – самый маленький персонаж. Спокойный и рассудительный. Способен быстро скрываться в норах. В игре может проходить через погибшие участки и даже через тотально загрязненные участки.

Хозяйка гор – важная и строгая. Любит порядок, тишину и покой. Любит сидеть в своих пещерах. Осанка вогнутая, женственна и изящна. Может передать элемент другому участнику, даже если он находится на другом участке.

Дуб (500-летний) – очень мудрый и самый старший, любит говорить о своих родственниках деревьях. Имеет «лицо», корнями зарыт в землю. Кожа коричневая с текстурой коры, крона редущая. Глаза полуоткрытые, взгляд спокойный. Может озеленить до двух участков без вопросов из карт «озеленения».

Для каждого персонажа в соответствии с описанием были предложены первые эскизы на основе контрастных базовых форм. В данных эскизах рассматривались зооморфные персонажи, т.е. прямоходящие, с пальцами вместо лап (если это животное), активной мимикой и т.д. Позы персонажей были выбраны по их игровым свойствам описанных в концепции и механике. Варианты представлены в акварельной технике и растровой (рисунки Б.9–Б.17).

В процессе поиска формы, позы, мимики, жестов и общей концепции для стиля игры были созданы другие версии этих же персонажей и цветовой палитры. На рисунках Б.18–Б.21 представлены более упрощенные варианты, но рассчитанные на детей дошкольного возраста.

#### 1.2.4.3 Описание «Элементов природы»

За основу для «элементов природы» был взят образ «детских сокровищ», т.е. такие предметы, которые в действительности не несут настоящей ценности, но вызывают у детей сильный интерес своей красотой и необыкновенностью. Небольшие предметы являются знаковыми объектами во многих фольклорных культурах, сказках, былинах и т.п. – перо жар-птицы, всевозможные драгоценные камни с необычными свойствами, семена, скорлупки, раковины, палочки-выручалочки и т.д. Эти предметы дороги детям, у каждого из которых найдется подобный в кармане, и могут являться своеобразной «детской валютой». Красивый камень, ракушка, желудь или перо – это маленькие сокровища, которые в тоже время являются частью большого мира дикой природы.

Желудь не обходят своим вниманием даже взрослые. У него гладкая, лаковая поверхность, а шляпка очень напоминает берет. Желуди – это семена дуба. Силуэт желудя похож на богатырский щит. Всё это создаёт эффект силы, защиты и прочности. Желудь имеет различные оттенки в зависимости от сезона.

Красивый камень – самый популярный из «детских сокровищ». Детей привлекает не столько его настоящая ценность (это может быть обычная галька), а его свойства и особенности, например окрас, фактура, блеск, рисунок и т.д.

Ракушка – редкая и хрупкая. Добыть красивую раковину от улитки, речной мидии или ракообразного не так просто. Поэтому они ценятся особенно высоко в детских играх.

Перо необыкновенной красоты, от редкой птицы (все, кроме голубя и вороны) может вызвать у детей неподдельное восхищение. Такое сокровище будет особенно беречь, ведь его можно легко сломать. Оно мягкое, нежное и легкое.

#### 1.2.5 Формулировка целей и задач дизайн-проекта

Цель проекта привлечь внимание и популяризация заповедника, его истории и легенд. Через книжную графику показать красоту природы, тем самым побуждая к изучению биосферы заповедника и туризма.

Проект нацелен на создание функционального и оригинального корпоративного сувенирного продукта, который бы выделялся среди стандартной сувенирной продукции заповедника.

Миссия данной настольной игры «Стражи леса» – сблизить детей и родителей, дать возможность работать и принимать решения в команде, сообща. Вовлечь в активную деятельность, развивая навыки коммуникации в игровой группе. Общение и коммуникация сегодня уходит в виртуальную реальность. Люди все реже пользуются живым общением, происходит отдаление друг от друга, что в свою очередь приводит к равнодушию к проблемам не только в обществе, семье, но и глобальным проблемам экологии.

Главная задача настольной игры – собрать людей разных возрастов и интересов для победы в игре против самой игры. Эта игра, возможно, станет отправной точкой для увлечения легендами, историей заповедника, даст возможность научиться принимать решения сообща и выйти из виртуальной реальности. Привлечение интереса к настольной игре позволит стимулировать развитие экотуризма заповедника.

Основными задачами проектирования в разработке настольной игры являются:

- адаптация механики игры под целевую направленность проекта, адаптация правил;
- создание визуального образа для шести основных персонажей;
- создание четырех элементов;
- создание игрового настроения;

- создание серии пиктограмм для персонажей и элементов;
- варианты названия и его оригинальное начертание;
- оформление упаковки;
- создание вариантов рубашки;
- верстка буклета.

### 1.2.6 Варианты названия игры

Для настольной игры было предложено несколько вариантов названия, которые бы точнее всего передавали сюжет и смысл игры.

- «Запретный лес»;
- «Чудесный лес»;
- «Потайна»;
- «Незримый лес»;
- «Новая легенда Жигулей»;
- «Элементы природы»;
- «Стражи леса».

Из предложенных вариантов был выбрано название «Стражи леса», так как именно стражи являются главными персонажами игры, с которыми впоследствии в процессе игры будут ассоциировать себя игроки. Также такое название указывает на природоохранную деятельность сотрудников и добровольцев заповедника.

### 1.2.7 Структура настольной игры

Главными компонентами настольной игры «Стражи леса» являются игровое поле из 24 двусторонних карт и две колоды карт. Состав игры:

- 24 двусторонние карты поля;
- 28 карт «Элементов природы и специальных действий»;

Из них:

- а) 20 карт «Элемент природы»;
  - б) три карты «Портал»;
  - в) две карты «Озеленение»;
  - г) три карты «Город наступает».
- 24 карты «Загрязнение»;
  - шесть карт «Стражей леса».
  - шесть деревянных фишек игроков с пиктограммами персонажей;
  - четыре фигурки элементов природы;
  - шкала уровня загрязнения;

- маркер уровня загрязнения.

В набор с игрой входит буклет с правилами игры. Игра упакована в коробку типа «крышка-дно».

#### 1.2.8 Описание визуальной концепции компонентов настольной игры

Главным графическим приемом визуальной концепции является стиль книжной графики.

Графический стиль игры выстроен таким образом, чтобы передать естественную красоту природы. Легкая, полупрозрачная иллюстрация, с имитацией «акварели» и текстурой бумаги. Как и все в природе, где растения и животные не стремятся к ярким цветам, стараются не привлекать к себе лишнего внимания, так и в иллюстрациях игры графика выглядит сдержанной, простой. Но в то же время, если приглядеться в лесу можно увидеть удивительные по форме и яркости цвета растений, птиц и животных. Принимая во внимание эти особенности дикой природы, иллюстрации раскрываются перед зрителями со временем: можно рассмотреть то, что не видно было с первого взгляда, найти что-то скрытое от глаз, незримую красоту.

Базовые формы персонажей и элементов сохраняют свою эскизную простоту, контур отсутствует, а края объектов иллюстраций имеют «рубленный» или «геометризованный» характер. Объем объектов условный, ближе к плоской передаче. Такая подача обусловлена небольшими размерами карт, способностью игроков быстро считывать информацию иллюстраций и различать карты между собой.

Графический образ персонажей, описанный в концепции, выражен свойствами персонажей в игре и особенностями естественного поведения в природе. В иллюстрациях подчеркивается сказочность персонажей, их величие и образность.

##### 1.2.8.1 Карты персонажей «Стражи леса»

У медведя преувеличен рост, сила и уверенность – он может спасть веками и не бояться ничего, настолько он могуч. Его способность перемещать до двух игроков отображена образом оленя на спине и «островком леса» (рисунок В.1). Сам олень так же увеличен в размере, а его рога похожи на ветви деревьев. Его способность передвигаться по диагонали в игре была выражена в позе ног (рисунок В.2). Барсук является талисманом Жигулевского заповедника, это скрытный, норный зверь. Сеть туннелей проходят под лесом и дают барсуку возможность миновать опасные участки игры. Композиционно барсук на иллюстрации находится в норе в состоянии спокойствия и уравновешенности (рисунок В.3). Дуб является символом мудрости и знаний, для иллюстрации был использован простой и в тоже время очеловеченный образ дерева-персонажа. Его способность озеленить загрязненные участки (рисунок В.4). Хозяйка гор предстает на иллюстрации в образе «королевы» или «царицы». Ее мир – это подземный дворец с коридорами и лестницами. Она держит в руках элемент природы – камень, но способна передавать любой из элементов другим игрокам согласно правилам (рисунок В.5). Казак, как и предыдущие герои, больше обычного

человека, он способен перемещаться на любой из участков игрового поля, для этого у него расставлены широко ноги, а фоновый пейзаж указывает на дальность расстояний (рисунок В.6).

#### 1.2.8.2 Карты «Элемент природы»

Основная целевая аудитория игры – дети школьного возраста (7–15 лет), именно поэтому элементы природы – это «детские сокровища», которые хранятся в карманах любого ребенка: красивый камень, желудь, перо и ракушка. Эти элементы не относятся ни к одному из персонажей, они, как и персонажи, часть дикой природы, их пути неоднократно пересекаются в процессе жизни. В иллюстрациях элементы природы в заданной общей стилистике, простыми формами, не изобилующие мелкими деталями. Объекты композиционно подвешены в воздухе, подчеркивая условность «сокровищ». На рисунках В.7–В.8 представлены варианты визуального решения карт «Элементов Природы»: желудь обыгрывается как щит или герб на фоне листвы, для ракушки был выбран вариант раковины большой виноградной улитки, камень это не просто булыжник, это сверкающий волшебный кристалл, а перо на фоне неба символ чистого лесного воздуха.

В колоде карт «Элемент природы и Специальное действие» находятся три карты позволяющие воздействовать на ход игры в положительную или отрицательную сторону. Визуализации карт «Город наступает!», «Озеленение», «Портал» представлены на рисунке В.9.

#### 1.2.8.3 Карты игрового поля

Карты игрового поля является ключевым компонентом игры. На основе предыдущих эскизов были выработаны некоторые виды пейзажей: сосновый лес, дубовая роща, покатые горы, водоем, река, штольни. В колоде «Загрязнение» эти карты показаны в размере 8x11 см (рисунки В.10–В.12). Согласно механике игры все карты игрового поля дублируются в черно-белой гамме на оборотной стороне карт размером 8x8 см (рисунки В.13–В.18). На рисунках В.19-В.20 можно видеть некоторые карты «Врат» – это карты входа игроков в игру, их начальная позиция. Принадлежность к персонажу обозначена пиктограммой в нижнем правом углу. Также как и карты пейзажей имеют вариант с размером 8x8 см и черно-белой оборотной стороной (рисунок В.21). Карты «Ареалов» элементов природы также относятся к картам игрового поля (по две карты на один элемент) и являют собой «место, тайник» где спрятаны эти элементы природы, так же обозначены пиктограммами, представлены в полном размере колоды «Загрязнение» (рисунки В.22–В.25). Как и все карты игрового поля дублируются в черно-белой гамме на оборотной стороне карт размером 8x8 см (рисунки В.26–В.33). Графически карты решены имитирующие акварельную технику.

#### 1.2.8.4 Остальные компоненты настольной игры

Для серии пиктограмм была взята базовая форма желудя-щита. Эта форма была преобразована в «головы-лица» персонажей (рисунки В.34–В.35).

В процессе написания выбранного названия «Стражи леса» были проработаны другие варианты названия «Чудесный лес» и «Запретный лес» (рисунки В.36–В.37). Название игры «Стражи леса» графически обыгрывает переплетение веток и растений в чаще леса. Это оригинальное начертание названия в стиле леттеринга или каллиграфии. Базовой формой стал желудь, который обыгрывается в вариантах иллюстрации для крышки коробки (рисунок В.38). Изначальной темой для оформления крышки коробки была растительная орнаментальная композиция, которая располагалась вокруг главного элемента желудя с написанием названия и логотипом Жигулевского заповедника (рисунки В.39–В.41). Позже, исходя из самого названия «Стражи Леса» для иллюстрации крышки коробки был выбран сюжет с персонажами игры (рисунки В.42–В.44). Итоговой иллюстрацией стала композиция главных героев на белом фоне, которая стала более лаконичной, отображающая важность персонажей, без растительного орнамента. Ниже пущена белая упрощенная геральдическая лента с текстом, которая является подложкой для пиктограмм на картах (рисунок В.45). Также как и во всех иллюстрациях, написание имитирует легкую «акварель», имеет неравномерность заливки, рубленые края и прозрачность.

На рисунке В.46 шкала «Загрязнения» имеет градиентную заливку от зеленого к серому, показывая тем самым переход от леса к городу, от чистоты к загрязнению. Шкалы показаны полосами от автомобильных шин (от мотоцикла и легковых автомобилей до тяжелой грузовой техники).

Рисунок рубашки карт основывается на трех различных концепциях имеющих общую композиционную структуру – паттерн, орнамент, раппорт. На картах «Загрязнения» показан след от автомобильных шин имитирующий орнамент (рисунок В.47). Тот же принцип на картах «Элементов природы и специальных действий», только в качестве орнамента используются растения (рисунок В.48). На картах «Стражей леса» создан паттерн из пиктограмм, каждая карта идентифицируется цветом персонажа (рисунок В.49).

«Элементы природы» для игры выполняются из залитых в эпоксидную смолу или прозрачный пластик желудя, ракушки, пера и камня. В рамках проекта вид предметов в смоле визуализирован для примера на рисунке В.50

Деревянные фишки игроков с нанесенными пиктограммами персонажей визуализированы на рисунке В.51.

Буклет с правилами игры имеет простую верстку, чтобы информация была максимально доступной. Верстка повторяет природные мотивы карт игрового поля, иллюстрации крышки коробки и т.д. Были разработаны и визуализированы некоторые страницы буклета: обложка (рисунки В.52–В.57).

### 1.2.9 Процесс игры: основные шаги

Перед началом игровой партии формируется сам Заповедник из случайно расположенных 24 участков леса.

Четыре фигурки «Элемент природы» располагаются по краям поля.

Шесть карт стражей леса, каждая из которых со своими свойствами, перемешиваются. Все игроки получают по одной карте случайным образом.

Затем игрок располагает фишку со своей пиктограммой на соответствующих воротах и получает две карты из колоды Элементов природы и специальных действий.

Затем устанавливается уровень загрязнения в соответствии с желаемой сложностью игры и лес начинает медленно погибать.

Для этого перемешивается колода загрязнения и вытягиваются первые шесть карт, соответствующие им участки леса переворачиваются загрязненной стороной вверх.

За один ход игрок может выполнить:

- перемещение, т.е. шаг с одного участка острова на соседний по горизонтали или вертикали;
- озеленение данного участка леса или соседнего по горизонтали или вертикали (т.е. перевернуть участок незагрязненной стороной вверх);
- передача карты «Элемент природы» игроку, чья фишка находится на одной клетке с фишкой этого игрока.

Получение Элементов природы — это очень важное действие, без которого невозможно добиться победы в этой игре. Собрав четыре карты одного итого же Элемента природы и придя в один из двух соответствующих участков можно обменять эти четыре карты на Элемент природы.

Как только игрок выполнил три своих действия, он должен вытянуть две новые карты из колоды Элементов природы и спец. действий.

Среди них, помимо обычных карт Элементов природы могут попасться карта Портала, которая позволяет покинуть лес или переместиться на любую клетку леса, не тратя очков передвижения, или карта Озеленение, которая дает возможность также без траты действия озеленить участок леса

Но если из этой колоды достается карта город наступает — это не сулит игрокам ничего хорошего. Для начала поднимается уровень загрязнения, а затем все карты загрязнения из стопки сброса перемешиваются и кладутся наверх колоды загрязнения.

Наконец, в конце хода каждого игрока, независимо от его действий, происходит загрязнение леса.

Сверху колоды загрязнения, тянется столько карт, каков текущий уровень на шкале и соответствующие участки леса переворачиваются загрязненной стороной вверх. Но если участок

леса уже был загрязнен, он убирается из игры и на его месте оказывается пустота. Преодолеть которую обычным способом невозможно и придется ее обходить.

Для победы в игре стражам леса предстоит собрать все четыре Элемента природы, а затем добраться до музея природы, используя карту портал.

Игроки проигрывают, если:

- не осталось возможности получить один из элементов природы (погибли участки с ареалом);
- уровень загрязнения достиг критической отметки;
- погиб участок с Порталом;
- хотя бы у одного из игроков нет возможности перебраться на другой участок леса.

#### 1.2.10 Базовые элементы визуальной концепции настольной игры

К базовым элементам визуальной концепции относятся: иллюстрация, орнамент, шрифт, цветовой набор.

Для иллюстрации характерно единое композиционное решение. Вертикальная ориентация обусловлена картами игры. Карта условно делится на три плана:

- на дальнем плане располагается «фон» карты с изображением гор, массива лесов, неба;
- средний план на картах «стражей леса» занимают персонажи, на картах игрового поля и загрязнения другие главные объекты (трава, деревья, камни, ворота и т.д.);
- на переднем плане размещаются орнаментальные растительные элементы и повторяющиеся волнообразные линии, подчеркивающие текстуру природных материалов, поверхностей и усиливающие ощущение глубины и пространства.

Нижнее отделение на большинстве карт отведено на плоскость «земли» в виде разноплановых склонов или отдельного холма.

В игре используется два вида шрифта: наборный и рукописный. Наборный шрифт гарнитуры Garamond используется для верстки буклета с правилами. Для текста на специальных картах и в тексте на дне коробки используется рукописный шрифт, на основе гарнитуры Lobster.

Цветовой набор игры основан на сложных смесях оттенков. Эти смеси подбирались на основе существующих акварельных красок. Были использованы следующие цвета: сиена натуральная, охра красная, бордо, умбра, желто-зеленая, оливковая, серая Пейна, окись хрома.

Цвет на основе сиены натуральной придает приглушенное золочение, также используется для меха животных, почвы. Это теплый цвет – цвет сосен, песка. Техническая кодировка: RGB (150, 125, 24), СМУК (39, 43, 100, 13).

Охра красная оттеняет сиену натуральную, делая заливки более контрастными и насыщенными, придавая объем объектам и глубину. Техническая кодировка: RGB (157, 95, 16), СМУК (30, 63, 100, 18).

Цвет бордо активно используется для скал и камней, а также в одежде казака. Орнаментальные растительные элементы акцентированы этим цветом. Техническая кодировка: RGB (96, 32, 47), CMYK (41, 89, 63, 50).

Умбра – цвет тяжелый и основательный, в иллюстрациях используется для заливки плоскости земли, стволов дубов, ворот, камней. Техническая кодировка: RGB (92, 86, 46), CMYK (55, 50, 89, 37).

Желто-зеленый цвет идет в цвет фона (горы, лес, холмы и луга), который не должен сильно выдаваться вперед. Техническая кодировка: RGB (147, 206, 23), CMYK (47, 0, 100, 0).

Оливковая более плотная, чем желто-зеленая, и поэтому применяется для среднего плана – кроны деревьев, массива леса и т.д. Техническая кодировка: RGB (100, 146, 3), CMYK (66, 23, 100, 6).

Цвет серая Пейна подходит для темного неба, глубоких теней, а также для использования в декоративных элементах. Техническая кодировка: RGB (36, 54, 68), CMYK (85, 68, 51, 48).

Окись хрома такой же плотный и тяжелый цвет, как и умбра, применяется в иллюстрациях с темными участками воды, кроны, теней. Техническая кодировка: RGB (54, 111, 62), CMYK (80, 33, 91, 23).

Производными этих цветов являются результаты эффектов наложения и прозрачности.

Орнамент разработан на основе растений и трав. Элементы орнамента простая имитация форм листьев и цветков. Более детальный растительный декор присутствует на коробке.

#### 1.2.11 Сферы продвижения настольной игры «Стражи леса»

Настольная игра «Стражи леса» может продвигаться через «Музей природы», через администрацию Жигулевского заповедника имени Спрыгина, на событиях и фестивалях, через школы и учреждения досуга.

## 2 Конструкторско-технологический раздел

### 2.1 Описание и характеристика дизайн-проекта

Тема ВКР – «Разработка визуальной концепции сувенирной продукции для ФГБУ «Жигулевский заповедник имени И. И. Спрыгина».

Объект проектирования – настольная игра.

Целью выпускной квалификационной работы является создание сувенирного продукта, который увеличит интерес к проблемам охраны природы в целом и к Жигулевскому заповеднику в частности.

С помощью игры на основе графических приемов, необходимо создать сильный визуальный образ, который заинтересует людей и побудит к изучению истории, легенд и туризму заповедника.

Основной графический прием в игре базируется на книжной графике: плоскостное решение, простые формы, декоративность. В иллюстрациях преобладает равномерная заливка цветом и используется имитация текстуры бумаги.

Для игры был разработан фирменный стиль, который состоит из базовых элементов, входящие в состав игры: иллюстрации, оригинальное графическое начертание названия игры, орнаментальные элементы, фирменный шрифт для основного текста, фирменные цвета.

В таблице 1 представлен перечень технологических процессов, необходимых для создания продукта.

Таблица 1 – Технологические процессы

Наименование компонента продукта	Технические требования	Вывод	Материалы
58 карт колоды	Цветовая модель: CMYK Формат: psd Размер 80x110 мм	Цифровая лазерная печать	Двусторонний мелованный картон NINGBO STAR C2S ART BOARD, плотность 500 г/м <sup>2</sup>
24 двусторонние карты поля игры	Цветовая модель: CMYK Формат: psd Размер 80x80 мм	Цифровая лазерная печать	Переплетный картон Luxline Grey 2 мм, плотность 1250 г/м <sup>2</sup>
Шесть деревянных фишек игроков	Диаметр 30 мм, высота 5 мм	штамп	Дерево (бук)
Четыре фигурки Элементов Природы	Диаметр 40 мм, высота 20 мм		Эпоксидная смола или прозрачный пластик

Продолжение таблицы 1

Одна шкала уровня загрязнения	Цветовая модель: СМУК Формат: psd Размер 80x200 мм	Цифровая лазерная печать	двусторонний мелованный картон NINGBO STAR C2S ART BOARD, плотность 500 г/м <sup>2</sup>
Один маркер уровня загрязнения	Диаметр 30 мм, высота 5 мм	Штамп	Дерево (бук)
Коробка «крышка-дно» с ложементом	Цветовая модель: СМУК Формат: psd Размер 250x150x80 мм	Цифровая лазерная печать	Белый микрогофрокартон 2 мм
Правила игры	Цветовая модель: СМУК Формат: psd Размер 200x130 мм	Цифровая лазерная печать	Офсетная мелованная бумага, плотность 150 г/м <sup>2</sup>

## 2.2 Технические требования к настольной игре

### 2.2.1 Основная печатная продукция

Иллюстрации и макеты создавались в программе Photoshop CS5. Документы соответствуют техническим требованиям типографии: иллюстрации с вылетами под обрез не менее 3 мм. Размер макетов необходимо учитывать с линиями реза. Не рекомендуется размещать важные элементы графики близко к краю линии реза.

Цветовая кодировка проекта должна быть преобразована в СМУК, так как кодировка RGB используется в основном для изображений на экране монитора. При печати возможны блеклость и пропадание полутонов изображений кодировки RGB.

Электронная копия проекта, предоставляемая заказчику, содержит шрифт использованный при создании продукции.

Макеты необходимо сохранить в следующих форматах TIFF (расширение .tif) или Adobe Photoshop (расширение .psd)

Разрешение растровых изображений должны иметь значение не менее 300 dpi. Размер выставляется 1:1, в сантиметрах или миллиметрах с допусками под обрез. Все остальные технические требования обговариваются индивидуально.

Производство печатной продукции происходит в три этапа: предпечатная подготовка, печатные процессы, послепечатная обработка.

Качество печати зависит не только от технологии производства, но и от качества верстки. Необходимо определить параметры и технические требования при предпечатной подготовке.

### 2.3 Этапы производства печатной продукции

Производство печатной продукции состоит из трёх этапов:

- предпечатная подготовка;
- печатные процессы;
- послепечатная обработка.

В таблице 2 представлены этапы производства печатной продукции – компонентов настольной игры.

Таблица 2 – Этапы производства печатной продукции

<b>Наименование продукции</b>	<b>Предпечатная подготовка</b>	<b>Печатные процессы</b>	<b>Послепечатная обработка</b>
58 карт колоды	Цветокоррекция, устранение дефектов иллюстраций, верстка текста	Цифровая печать	Вырубка, лакирование
24 двусторонние карты поля игры	Цветокоррекция, устранение дефектов иллюстраций, верстка текста	Цифровая печать	Вырубка, каширование, лакирование
Одна шкала уровня загрязнения	Цветокоррекция, устранение дефектов иллюстраций, верстка текста	Цифровая печать	Вырубка, лакирование
Коробка «крышка-дно» с ложементом	Цветокоррекция, устранение дефектов иллюстраций, верстка текста	Цифровая печать	Каширование, лакирование
Правила игры	Цветокоррекция, устранение дефектов иллюстраций, верстка текста	Цифровая печать	Фальцовка, скрепление

#### 2.3.1 Предпечатные процессы

Для качественного результата печати продукта необходимо на стадии разработки концепции дизайна иметь полную информацию о конечном продукте. К такой информации относятся: размеры продукции (под обрез), цветность, назначение печатного оборудования. Нередко печатное оборудование подстраивают под определенный профиль, и допечатная подготовка ведется по стандартам.

Предпечатная подготовка настольной игры «Стражи леса» начинается от концепции оформления, разработки иллюстраций, текстового материала и заканчивается изготовлением печатных форм для последующего тиражирования.

Работа над созданием игры проводилась на персональном компьютере в Adobe Photoshop CS5.1 – программа, предназначенная для растровой графики, в т.ч. и иллюстраций. Все изображения создавались исключительно в данной программе посредством графического планшета Wacom Intuos4 (без использования сканера и других технических средств). Иллюстративные многослойные файлы были объединены, эффекты наложения и прозрачности, а также рукописные шрифты растрированы.

Этапы подготовки:

- разработка общей идеи, концепции и дизайна полиграфического продукта;
- создание макета с использованием специальных программ верстки;
- коррекция текста, цвета, иллюстраций;
- печать пробных вариантов;
- изготовление печатных форм для последующего тиражирования.

К часто встречающимся ошибкам при допечатной подготовке являются:

- изображения в цветовой кодировке RGB;
- превышена суммарная красочность;
- составной черный цвет в тексте;
- отсутствие вылетов под обрез;
- нерастеризованные шрифты и эффекты.

Верстка всех элементов игры также производилась в Adobe Photoshop CS5.1. Для настольной игры верстка производится для каждого элемента индивидуально, но в рамках общего концептуального принципа. Модульные сетки карт колоды, карт игрового поля, брошюры с правилами игры и оформления коробки отличаются друг от друга. Верстается текст, иллюстрация, система пиктограмм и декоративных элементов. Цель верстки настольной игры: удобочитаемость графических элементов, логичность, стилистическое единство.

#### 2.3.1.1 Подготовка текстового материала

В набор настольной игры обязательно входит буклет с правилами игры, который состоит из текстового и иллюстративного материала.

Пробел между словами должен быть равен половине кегля шрифта основного текста. Интервалы между словами в одной строке должны быть одинаковыми. Если в строке имеется стык разных кеглей, то пробел между словами определяют по большему кеглю.

В строках, заполненных текстом частично, например, в концевых строках или в тексте, выровненном по центру или по правому/левому краю, интервалы между словами берутся равными или близкими половине кегля шрифта.

Строки, не имеющие пробелов между словами, и строки, которые не могут быть выключены указанным выше способом, выключают с помощью увеличения интервалов между буквами до 1 п. или уменьшения – до 1/2 п.

В книгах не допускается совпадение пробелов между словами по вертикали или диагонали в трех или более соседних строках (так называемые «коридоры»). В периодических изданиях (журналы, газеты и т.п.) и в оперативной полиграфии – в четырех.

Увеличение межбуквенных интервалов в тексте на 1 п. допускается в следующих случаях:

- в строке без пробелов, если строка меньше формата полосы;
- в строке с пробелами, которые при выключке требуется увеличить больше допустимого минимума.

Абзацные отступы должны быть одинаковыми по всему изданию независимо от кегля шрифта отдельных частей текста. Допустимые отклонения в текстах различных кеглей не должны превышать 1 п.

Необходимо придерживаться правила единообразия и при наборе текста с «обратным» отступом (втяжкой). Таким образом, нужно придерживаться одного размера втяжек текстовых строк независимо от кегля шрифта отдельных частей текста. Допустимые отклонения кегля шрифта при этом должны быть не более 1 п.

Концевая строка абзаца должна иметь длину более двух кегельных шрифтов или должна быть короче полной строки на 1,5 кегельной и более. Концевая строка может быть полной или больше абзацного отступа не менее чем в полдтора раза. При оформлении абзаца в оборке заголовка-форточка над заголовком должны быть расположены как минимум три строки текста или более. При оборке форточек абзацные отступы не следует использовать в следующих случаях: в строках, которые обирают форточку; в строке, которая закрывает форточку снизу.

Необходимо увеличивать абзацный отступ для выравнивания по вертикали начальных букв текста нумерованных и подобных абзацев в следующих случаях:

- перед сноской (выноской) с однозначным номером, если за ней следует сноска (выноска) с двузначным номером, с двумя и тремя звездочками, с трехзначным;
- перед нумерованными (литерованными) абзацами, если на той же полосе за абзацем с номером следует абзац с номером из большего числа цифр;
- перед нумерованными (литерованными) абзацами, если на той же полосе за абзацем, помеченным узкой буквой, следует абзац, помеченный широкой буквой.

Перенос слов должен выполняться в соответствии с грамматическими правилами русского языка. Недопустимы неблагозвучные переносы и переносы, искажающие смысл. Также не допускается в книжно-журнальных изданиях разделять переносом цифры одного числа, сокращенные выражения (т.е., и т.п., и т.д.), аббревиатуры.

В книжных изданиях не рекомендуется оставлять в конце строки предлоги и союзы, начинающие предложение, а также однобуквенные союзы и предлоги в середине предложений.

#### 2.3.1.2 Подготовка иллюстративного материала

Иллюстрации к настольной игре «Стражи Леса» являются растровыми. Растровая графика – это изображение, построенное в пикселях (точках). Качество такого изображения будет зависеть не только от физического размера (высота/ширина), но и от разрешения (dpi). У растровой графики есть ряд преимуществ перед векторной, такие как, возможность создавать изображения любой сложности, передавать сложные переходы цвета от одного к другому, высокая скорость обработки изображения, простота вывода на печать. К недостаткам можно отнести большой размер изображений, плохая масштабируемость. Форматы таких файлов могут быть сжаты с потерями или без. Форматы без потерь – это bmp, gif, png. К форматам с потерями качества относится jpeg. Формат tiff может настраивать степень сжатия.

При создании растровых иллюстраций создаются сложные цветовые переходы и отношения, возможна тонкая штриховка, применяются эффекты наложения, тени и прозрачности все эти тонкие моменты следует подготовить к печати. Цвета преобразовать в применяемую для печати модель, «почистить» мелкие штрихи и линии которые могут при печати испортить продукт, эффекты и прозрачность растеризовать. Важно также объединить все слои в один, что позволит уменьшить размер файла и избавит от возможных ошибок в процессе печати (сдвиги слоя).

Карты игры следует сгруппировать на один лист предполагаемой бумаги, с заданными типографией размерами.

#### 2.3.1.3 Верстка игры

Верстка – это монтаж макета из составных элементов. Для верстки настольной игры такими составными элементами являются: иллюстрация, текст, пиктограммы, декоративные элементы, фон. Верстка настольной игры подчиняется общим правилам акцидентного набора. Такой набор предполагает минимум текста, сложное графическое оформление (в т.ч. использование орнамента, виньеток, декора, буквиц и т.д.). Шрифт для акцидентного набора может быть со специальным написанием (леттеринг, каллиграфия), с множеством мелких деталей, с искаженной формой. Или обычный текстовый акцидентный шрифт.

Настольная игра по своей сути состоит в основном из иллюстративного материала, текстовый блок имеется только в брошюре с правилами.

Единообразие – это важный критерий качества верстки. Существуют некоторые правила при верстке текста. К ним относятся:

- приводная верстка, при которой строки набора на нечетной полосе должны совпадать на просвет со строками на четной;
- должна быть выдержана прямоугольность полос, т.е. не должно быть висячих строк;
- высота полос, колонок должны быть одинаковыми (допускается одна-две строки), это правило не касается последней страницы главы или раздела;
- весь основной текст должен быть набран одним шрифтом и кеглем (кроме выделения части текста);
- отступы иллюстраций и подписей к ним должны быть одинаковыми во всем издании.

Часто встречающиеся ошибки верстки:

- висячие строки это первая или последние строки оказавшиеся на другой странице от основного текста;
- отрыв заголовка от текста раздела или разрыв заголовка на две страницы;
- коридоры это совпадающие по диагонали или вертикали пробелы соседних строк;
- при переносе слов в заголовках лучше не отрывать предлоги от слов, не разделять тесно связанные словосочетания в одной строке, сохранять целостность смысла фрагмента текста, также в заголовках нежелательны переносы в слове.

Верстка иллюстрации тоже подчиняется некоторым общим правилам. Место расположение иллюстраций устанавливается при изготовлении макета. Вид заверстки иллюстрации на полосе зависит от формата наборной полосы и формата иллюстрации. Существуют четыре основных вида заверстки иллюстраций:

- открытая верстка – в этом случае иллюстрации располагаются вверху или внизу полосы, соприкосновение иллюстрации с текстом идет по одной или двум сторонам;
- закрытая верстка (вразрез) – иллюстрация заверстывается внутрь текста и соприкасается двумя или тремя сторонами;
- глухая верстка, при которой иллюстрация соприкасается с текстом с четырех сторон (закрытая текстом), верстка на полях или с выходом в поле;
- при полосной верстке иллюстрации могут занимать всю полосу.

Иллюстрации заверстывают близко к тому тексту, к которому она относится. Также правило приводности верстки относится и к иллюстрациям.

#### 2.3.1.4 Требования к макетам

Требования к макетам разнятся у каждой типографии, но существуют общие стандарты, обход которых может привести к браку в печати.

Все файлы настольной игры являются растровыми, поэтому следует перевести цветовую кодировку в CMYK, глубина цвета 8 бит, формат файла TIFF (сжатие LZW), слои объединены, эффекты прозрачности и наложения растеризованны, шрифты добавлены в сопроводительную папку в виде копий.

Разрешение изображения составляет 300 dpi, минимальное разрешение 250 dpi. Для формата bitmap разрешение составляет 800-1200 dpi.

Все растровые изображения создаются в масштабе 1:1. Растровые изображения плохо масштабируются, снижается качество при увеличении размера, а так же при уменьшении слишком больших, снижается их четкость.

### 2.3.2 Печать

Самые распространенные способы печати это офсетная и дигитальная (цифровая). Выбор того или иного способа печати зависит от тиража печатной продукции.

#### 2.3.2.1 Цифровая печать

Такой способ печати, прежде всего, обеспечивает короткие сроки изготовления заказа. Изображение печатается с электронного файла, используется технология прямого нанесения красок. В отличие от офсетной печати при цифровом способе не используют печатные формы и приладки. Кроме того цифровая печать позволяет печатать малым тиражом, а также имеет широкий диапазон размеров, от маленьких визиток, до широкоформатных баннеров.

Качество цифровой печати не уступает офсетной, а возможность печатать на любых носителях от рулонных материалов различной толщины, фактурной бумаге, самоклеящейся пленке, тканях, пластике, картоне до материалов чувствительных к нагреву и давлению делает цифровую печать самой популярной и доступной.

Современные технологии цифровой печати способны защитить печатную продукцию от подделывания. Путем комбинации защитных материалов, сквозной нумерации, печати специальными красками, припрессовки голограмм, микропечати и т.д.

К минусам можно отнести высокую стоимость при больших тиражах, т.к. расход и стоимость краски для цифровой печати больше.

#### 2.3.2.2 Офсетная печать

Главной особенностью офсетной печати это печатные формы, которая размещается в офсетной машине. Печатная форма это лист металла обработанным химическими реагентами или лазером с изображением будущего текста или иллюстрации. Краска наносится валиками на форму и под давлением прессы печатной машины происходит оттиск на бумаге. На изготовление таких форм уходит время и средства. Если на печать цифровым способом минимальное время будет от 1 часа, то подготовка для офсетной печати займет сутки. Кроме этого происходит

приладка, т.е. настройка печатной машины к форме для наилучшего качества. В этом процессе происходит трата форм и бумаги что в свою очередь удорожает процесс.

Офсетную печать отличает гладкий оттиск. Качество сцепления краски с бумагой у офсетной печати выше. Этот способ применяется для изготовления книг, газет, журналов, билетов и т.д.

Так как краска для офсетной бумаги намного дешевле чем для цифровой, при больших тиражах (от 1000 экземпляров) офсетная печать выгоднее.

### 2.3.3 Послепечатные процессы

Все, что происходит с печатной продукцией после выхода из печати, называется послепечатными процессами. К этому относятся резка на формат, кашировка, фальцовка, биговка, скрепления, навивка и отделка тиснением, вырубкой, ламинированием и т.д.

Каширование – вид послепечатного процесса, который заключается в приклеивании бумаги с напечатанными иллюстрациями на подложку из картона, пластика, микрогофракартона и т.д. Каширование придает печатному изделию товарный вид, презентабельность, а также улучшает ее износостойкие характеристики.

В рамках проекта настольной игры применяется вырубка карт колоды и карт игрового поля со скругленными краями (кругление), что в свою очередь защищает изделие от замятия углов. Вырубка осуществляется специальными штампами (ножи) определенной формой, форма может быть любой сложности и конфигурации. Ножи изготавливаются индивидуально, что приводит к удорожанию себестоимости, но качество вырубки на порядок выше плоттерной резки (которая требует определенного опыта), а при больших тиражах окупается. Именно с помощью вырубки достигается оригинальность печатной продукции. Для вырубки обязательна компоновка элементов игры на одном листе тиража.

Резка листов с правилами производится с помощью ручной гильотины по заранее намеченным маркерам в макете. Также предполагается фальцовка материала, т.е. сгибание листов для получения переплетенной тетради.

Скрепление может производиться нитями, металлическими скобами или методом склеивания. Первый вариант предпочтителен для скрепления небольшого количества листов, второй – для многостраничных изданий. Лакирование (УФ-лаки) более распространено в послепечатном процессе настольных игр из экономических соображений и технических особенностей.

## 2.4 Материалы

### 2.4.1 Бумага для печати настольной игры

При создании игры на важном месте стоит качество полиграфического материала. Для каждого компонента игры они будут разными.

### Коробка игры

Существуют несколько доступных на российском рынке полиграфии видов коробок и их материалов. Наиболее распространенный и подходящий для настольной игры вид коробки «крышка-дно» из микрогофрокартона с кашированием тонкой мелованной бумагой с отпечатанным на ней полноцветным изображением. В этом случае рекомендуется лакирование.

### Карты колоды

Материал для карт настольных игр – это тот же картон, но с более высокой жесткостью, прочностью и гибкостью. В процессе игры карты могут случайно загибаться, заламываться, загрязняться. Поэтому картон для карт применяется особый – мелованный двусторонний с лакированием, такое изделие может служить годами. Также для карт может подойти очень плотная мелованная бумага и пластик. Кроме материала самих карт стоит учитывать стоимость создания штампов вырубки карт из листа тиража. Размер карт колоды 80x110 мм.

### Карты игрового поля

Исходя из механики игры, следует, что карты игрового поля будут часто переворачиваться, т.к. сюжет игры предполагает двусторонние карты размером 80x80 мм. Учитывая эргономику и мелкую моторику игроков, следует, что материал для карт игрового поля должен быть толще, чтобы игроки могли свободно переворачивать карты на любой поверхности (особенно гладкой). Подходящим под эти критерии является переплетный картон толщиной 2–4 мм и плотностью 1200–2500 г/м<sup>2</sup> производителя Luxline Grey. Это неотбеленный картон серого цвета, благодаря гладкости он легко и качественно оклеивается бумагой с напечатанным изображением. Для дополнительных потребительских качеств поверхность можно лакировать или ламинировать. Этот картон идеально подходит не только для твердых обложек книг, упаковки, но и для паззлов, элементов настольных игр. Картон имеет гигиенический сертификат подтверждающий возможность использования в производстве детских товаров. Переплетный картон имеет хорошую прочность к заламам, не расслаивается, способен выдержать небольшую влажность.

### 2.4.2 Материалы для изготовления остальных компонентов настольной игры

#### Деревянные компоненты

Стандартно такие компоненты изготавливаются из древесины бука, который имеет мелкую структуру, хорошую плотность, не расслаивается и не крошится. Согласно дизайн-концепции деревянные компоненты для настольной игры «Стражи Леса» представляют собой круглые, плоские фишки с нанесенными на поверхность пиктограммой. Нанесение пиктограмм происходит путем трафарета.

#### Фигурки Элементов Природы

Эти компоненты изготавливаются из эпоксидной смолы или подходящего пластика. Главный критерий – обеспечить прозрачность материала при достаточной прочности и

безопасности материала. Прозрачность материала необходима для того, чтобы был виден элемент, помещённый внутрь фигурки.

## 2.5 Контроль качества

Контроль качества печатной продукции производится визуально. Еще на этапе допечатной подготовки производится печать пробного материала из которого выбирается наиболее близкий к макету вариант (по цветопередаче, четкости пропечатываемости мелких штрихов и деталей, насыщенности и прочих качеств). Сравнивая с выбранным образцом специалист типографии настраивает печатную машину под конкретные задачи. Задача в том чтобы тиражные оттиски были постоянного качества в пределах всего тиража.

Существуют нормативные документы типографии по контролю качества. Соблюдение этих норм дает наилучший результат. Принимаемые своевременно меры по устранению брака снижает риск срыва сроков печати.

К наиболее распространенным примерам нарушения качества печати являются:

- перевернутые, пропущенные, перепутанные полосы, иллюстрации, заголовки, знаки;
- дефекты шрифта;
- пропущенные листы (белый лист);
- механические повреждения;
- непропечатка, отмары краски;
- несовмещение краев живописного поля у многокрасочных иллюстраций свыше 0,2 мм;
- несовмещение красок при многокрасочной печати;
- грубое несоответствие цветопередачи пробному оттиску утвержденному типографией;
- полная потеря товарного вида продукции и т.д.

Данный проект настольной игры подразумевает разные виды технологий печати.

### 3 Экономический раздел

#### 3.1 Характеристика дизайн-проекта

Тема ВКР – «Разработка визуальной концепции сувенирной продукции для ФГБУ «Жигулевский заповедник имени И. И.Спрыгина».

Объектом исследования является Жигулевский заповедник, его история, легенды и культура.

Предметом исследования – сувенирная продукция Жигулевского заповедника в виде настольной игры «Стражи леса». Следует соблюдать технические требования, предъявляемые к данному предмету проектирования – это поможет определиться с технологией производства, материалами и стоимости реализации проекта.

##### 3.1.1 Цель и задачи

Цель проекта привлечь внимание и популяризация заповедника, его истории, легенд и туризма. Через книжную графику показать красоту природы, тем самым побуждая к изучению биосферы заповедника и к дикой природе. Увеличение интереса к проблемам охраны природы в целом и к Жигулевскому заповеднику в частности.

Проект нацелен на создание функционального и оригинального корпоративного сувенирного продукта, который бы выделялся среди стандартной сувенирной продукции заповедника.

Миссия данной настольной игры «Стражи леса» – сблизить детей и родителей, дать возможность работать и принимать решения в команде, сообща. Вовлечь в активную деятельность, развивая навыки коммуникации в игровой группе.

Общение и коммуникация сегодня уходит в виртуальную реальность. Люди все реже пользуются живым общением, происходит отдаление друг от друга, что в свою очередь приводит к равнодушию проблемам не только в обществе, семье, но и глобальным проблемам экологии.

Главная задача настольной игры – собрать людей разных возрастов и интересов для победы в игре против самой игры. Эта игра, возможно, станет отправной точкой для нового хобби – увлечение легендами, историей заповедника. Игра учит принимать решения сообща, помогает выйти из виртуальной реальности. Привлечение интереса к настольной игре позволит стимулировать развитие экотуризма заповедника.

Основной графический прием в игре базируется на книжной графике: плоскостное решение, простые формы, декоративность. В иллюстрациях преобладает равномерная заливка цветом и используется имитация текстуры бумаги.

Для игры был разработан фирменный стиль, который состоит из базовых элементов, входящих в состав игры: иллюстрации, оригинальное графическое начертание названия игры, орнаментальные элементы, фирменный шрифт для основного текста, фирменные цвета.

### 3.1.2 Выполнение работы

В процессе работы над дипломным проектом была разработана концепция и тематика игры, адаптирована механика. Создавался образ главных персонажей, декоративных элементов на базе которых решалась структура иллюстраций. Относительно размеров компонентов игры были заданы параметры упаковки и буклета. К дополнительным компонентам игры относятся фишки игроков и фигуры «элементов природы».

## 3.2 Экономическое обоснование дизайн-проекта

### 3.2.1 Сметное планирование дизайн-проекта

Для расчёта финансовых затрат применяется сметное планирование. Смета затрат на изготовление объектов проектирования составляется для определения общих расходов предприятия на создание этих объектов. Расчеты финансовых затрат на изготовление настольной игры «Стражи Леса» указаны в таблицах. В таблице 3 приводится перечень затрат на изготовление всех компонентов настольной игры. В таблице указаны названия подрядных организаций, осуществляющих изготовление отдельных компонентов, а также приведены цены из расчёта на 1 единицу изделия и всего тиража (100 штук изделия).

Таблица 3 – Перечень затрат на изготовление всех компонентов настольной игры

Наименование компонента	Материал	Размеры компонента, мм	Цветность	Изготовитель	Цена*, руб	
					за тираж 100 комплектов	за один комплект
Коробка «крышка-дно» с ложементом, 1 шт.	Микрогофрокартон (2 мм), кашированный тонкой мелованной бумагой	250x150x80	4+0	«ППК» («Полиграфический производственный комплекс»), г. Москва	30 000	300
58 карт колоды и 1 шкала уровня загрязнения	Двусторонний мелованный картон	80x110 и 80x200 (соответственно)	4+4	ООО «Печать на всём», г. Санкт-Петербург	35 000	350
24 карты игрового поля	Переплетный картон (2 мм), кашированный тонкой мелованной бумагой	80x80	4+4	«Берег», г. Санкт-Петербург	20 000	200

Продолжение таблицы 3

Правила игры	Мелованная бумага	200x130	4+4	«Print», Москва	5000	50
6 фишек игроков и 1 маркер уровня загрязнения	Дерево – бук, трафарет	Ø30 высота 5 мм	1+0	Aliexpress.com	5000	50
4 фигурки Элементов Природы	Пластик, смола	Ø40 высота 20 мм	–	Aliexpress.com	10 000	100

\*Указанные цены включают в себя послепечатные процессы. Цены актуальны на 10 марта 2016 года.

Применение цифровой лазерной печати для изготовления компонентов игры позволяет производить настольную игру «Стражи леса» малыми тиражами. В данном случае был выбран тираж игры в 100 экземпляров. Такой тираж является минимальным в типографиях-изготовителях, а также целесообразным для заказчика (Жигулёвского заповедника). Тираж в 100 экземпляров позволит заказчику распространить игру по всем запланированным объектам (школы, музеи, секции) и выставить на продажу в качестве сувенира. Малый тираж позволяет запустить производство игры со сравнительно небольшим бюджетом, что тоже является бесспорным преимуществом. Таким образом, начальный тираж в 100 экз. выглядит рациональным решением. В будущем заказчик может увеличить тираж на своё усмотрение, что позволит снизить себестоимость одного экземпляра игры.

Специфика изготовления настольной игры не позволяет наладить производство в одной типографии, т.к. эта область услуг слабо развита в России. По этой причине для изготовления компонентов игры были выбраны наиболее подходящие производственные точки городов Москва и Санкт-Петербурга, которые отвечают требованиям к качеству, ассортименту материалов, условиям сотрудничества (доставка, оплата) и ценам.

Настольная игра «Стражи леса» преимущественно корпоративный сувенирный продукт, которым рекомендуется пользоваться в «Музее природы» Жигулевского заповедника, в школах и досуговых центрах под руководством экскурсовода или преподавателя. Кроме того, игру можно использовать в коммерческих целях, например, для продажи как готовый сувенирный продукт. Проект имеет широкие перспективы дальнейшего развития в виде почтовых карточек, принтов на футболках, магнитов, блокнотов и другой сувенирной продукции.

Основным инструментом расчёта финансовых затрат является сметное планирование. Смета – это плановый расчёт предстоящих расходов предприятия на осуществление какой-либо деятельности. В нашем случае, это изготовление настольной игры.

Смета затрат на изготовление настольной игры «Стражи леса» составляется с целью определения всех планируемых финансовых затрат и выделения необходимого бюджета. Смета затрат на изготовление настольной игры для заказчика представлена в таблице 4.

Таблица 4 – Смета затрат на изготовление настольной игры для заказчика

<b>Наименование компонента</b>	<b>Цена за 1 экз., руб.</b>	<b>Общая стоимость за тираж 100 экз., руб.</b>
Коробка «крышка-дно» с ложементом, 1 шт.	300	30 000
58 карт колоды и 1 шкала уровня загрязнения	350	35 000
24 карты игрового поля	200	20 000
Правила игры	50	5 000
Шесть фишек игроков и один маркер уровня загрязнения	50	5 000
Четыре фигурки Элементов природы	100	10 000
Итого:	1050	105 000

\*Все цены представлены на 10 марта 2016 года

### 3.2.2 Оценка труда дизайнера

Чтобы составить смету затрат на оплату работы и услуг дизайнера, необходимо рассчитать стоимость выполненных работ и услуг. После этого появятся данные для расчёта заработной платы дизайнера, расходы на которую отражены в смете затрат на оплату работы и услуг дизайнера (таблица 5).

Для расчёта стоимости работы дизайнера взята условная часовая ставка равная 250 руб./час. Ежемесячная заработная плата принята равной 40 000 руб., что соответствует реальной заработной плате на рынке труда по состоянию на март 2016 года для квалифицированного дизайнера с соответствующими навыками и опытом, позволяющими выполнить данную работу.

Таблица 5 – Смета затрат на оплату работы и услуг дизайнера

Наименование работы	Затраченное время на выполнение работы, часы	Стоимость работы, руб.
Разработка единого фирменного стиля для настольной игры, создание концепции	40	10 000
Разработка дизайна макета коробки с ложементом	8	2 000
Отрисовка иллюстраций для нанесения на коробку	8	2 000
Подбор шрифта	1	250
Вёрстка изображений и текста для печати на коробке	3	750
Подготовка к печати	1	250
Создание 24 иллюстраций для карт поля	240	60 000
Вёрстка карт поля и подготовка к печати	8	2 000
Создание иллюстраций «Элементов природы» для карт колоды, 4 шт	40	10 000
Создание иллюстраций для рубашек карт	8	2 000
Создание иллюстраций специальных действий	48	12 000
Вёрстка 58 карт колоды и подготовка к печати	24	6 000
Разработка дизайна шкалы уровня загрязнения	8	2 000
Вёрстка шкалы уровня загрязнения, подготовка к печати	3	750
Разработка дизайна правил игры	24	6 000
Вёрстка правил игры, подготовка к печати	16	4 000
Разработка дизайна 6 фишек игроков и 1 маркера уровня загрязнения	8	2 000
Отрисовка иллюстраций для нанесения на фишки и маркер	6	1 500
Создание дизайна четырёх фигурок Элементов природы	8	2 000
<b>Итого:</b>	<b>502</b>	<b>125 500</b>

### 3.2.3 Коммерческие расходы

В этом разделе указаны расходы при разработке и изготовлении продукции. Перечень коммерческих расходов представлен в таблице 6.

Таблица 6 – Коммерческие расходы

<b>Наименование материала</b>	<b>Стоимость, руб.</b>
Чёрный картридж для струйного принтера HP DeskJet 5150 (HP C6656GE [56] Black)	1544
Цветной картридж для струйного принтера HP DeskJet 5150 (HP C6657GE [57] Color)	1797
Бумага SvetoCору для оргтехники А4, 80г/м <sup>2</sup> , 500л.	233
Бумага Lomond А4, 130 г/м <sup>2</sup> , двусторонняя, матовая, 100 листов	413
Изготовление планшетов для презентации дипломного проекта 6 шт. (лист ПВХ 1000х700, белый, толщина 3 мм; печать на плёнке)	5670
<b>Итого</b>	<b>9657</b>

### 3.2.4 Накладные расходы

В дипломном проекте рекомендуется применять оборудование, которое отсутствует у заказчика. Поэтому необходимо учитывать амортизацию данного оборудования в накладных расходах. В таблице 7 представлен перечень используемого оборудования для расчета амортизации.

Таблица 7 – Перечень используемого оборудования для расчета амортизации

<b>Наименование оборудования</b>	<b>Стоимость, руб.</b>
Стационарный компьютер Acer Aspire	53981
Графический планшет Wacom Intuos 4 L	44881
Принтер HP DeskJet 5150	7949
<b>Итого</b>	<b>106811</b>

Амортизация – это перенос стоимости основных средств по мере их физического /морального износа на стоимость производимой продукции.

Амортизация оборудования для изготовления продукции рассчитывается по формуле:

$$A_p = N_a \times \Phi \div 100 \%,$$

где  $N_a$  – норма амортизационных отчислений,

$\Phi$  – стоимость оборудования, руб.

$$N_a = 12 \%, \Phi = 106811 \text{ руб.}, \text{отсюда } A_p = 12 \% \times 106811 \div 100 \%$$

Годовая норма амортизации оборудования составляет 12817,32 руб.

Нужно рассчитать, сколько составит час амортизации оборудования.

$$12817 \text{ руб.} \div 12 \text{ месяцев} = 1068 \text{ руб.} - \text{месячная амортизация оборудования};$$

Т.к. в месяце в среднем 21 рабочий день, тогда:

$$1068 \text{ руб.} \div 21 \text{ раб.день} = 50,86 \text{ руб.} - \text{дневная амортизация оборудования};$$

Т.к. в стандартном рабочем дне 8 часов, то:

$$50,86 \text{ руб.} \div 8 \text{ч.} = 6,36 \text{ руб.}$$

Часовая амортизация оборудования составляет 6,36 руб.

Так как на дизайн-проект было затрачено 502 часа, то:

$$6,36 \text{ руб.} \times 502 = 3192,72 \text{ руб.} - \text{амортизация оборудования.}$$

Итого: амортизация оборудования для разработки дипломного проекта составила 3192,72 руб.

### 3.2.5 Определение плановой калькуляции на изготовление продукции

Плановая калькуляция представляет собой расчёт плановой себестоимости единицы продукции, составленный по статьям расходов.

Относительно времени осуществления хозяйственного процесса различают нормативные, плановые и отчетные калькуляции; по объему затрат бывают калькуляции производственной и полной себестоимости. В таблице 8 представлена плановая калькуляция на изготовление продукции.

Таблица 8 – Плановая калькуляция на изготовление продукции

Наименование калькуляционных статей	Сумма затрат, руб.
Печать и производство компонентов настольной игры	105 000
Затраты на оплату работы и услуг дизайнера	125 500
Накладные расходы (амортизация)	3192,72
Коммерческие расходы	9 657
<b>Итого</b>	<b>243 349,72</b>

После окончания работ по продукту права на его тиражирование и дальнейшее распространение передаются заказчику на возмездной основе. Заказчик берет на себя все обязательства и расходы по продвижению продукта на рынок. Объем прав и их стоимость каждый раз определяются в договоре. Прибыль от реализации проекта распределяется между дизайнером и заказчиком по определенным заранее договорным условиям. Все дополнительные условия обговариваются заранее, согласовываются и указываются в договоре.

## **Заключение**

В ходе проектирования визуальной концепции сувенирной продукции для ФГБУ «Жигулевский заповедник имени И. И. Спрыгина» была адаптирована настольная игра и разработана для неё визуальная концепция.

Достигнуты цели дипломного проектирования и выполнены задачи. Для игры был разработан фирменный стиль, который состоит из базовых элементов, входящих в состав игры: иллюстрации, оригинальное графическое начертание названия игры, орнаментальные элементы, фирменный шрифт для основного текста, фирменные цвета.

В процессе работы над дипломным проектом была создана концепция и определена тематика игры, адаптирована механика. Разработаны образы главных персонажей, декоративных элементов, на базе которых решалась структура иллюстраций. Относительно размеров компонентов игры были заданы параметры упаковки и буклета. К дополнительным компонентам игры относятся фишки игроков и фигуры «элементов природы».

Для изготовления настольной игры «Стражи леса» были выбраны материалы, отвечающие заданным критериям, определены технологические процессы для печати компонентов игры. Расчёты в экономическом разделе показали примерный размер инвестиций в проект.

В результате разработан полноценный продукт, который является самостоятельным оригинальным сувениром, а также инструментом расширения целевой аудитории заказчика.

Визуальная концепция настольной игры «Стражи леса» обладает перспективами развития. Спроектированный материал способен стать «каркасом» для разработки другой сувенирной продукции для заказчика и, возможно, нового фирменного стиля Жигулевского заповедника.

## Список использованных источников

- 1) Huaixiang, T. Character Costume Figure Drawing. Step-by-Step Drawing Methods for Theatre Costume Designers / Tan Huaixiang – USA, 2004. – 232 с. ISBN-10: 0240805348
- 2) Linda S. Creating Unforgettable Characters / S. Linda – USA, 1990 – 256 с., ISBN-10: 0805011714
- 3) Byrne, M.T. Animation - The Art of Layout and Storyboarding / M.T. Byrne, 1999 - 192 с., ISBN-10: 0953573206 ISBN-13: 978-0953573202
- 4) Хитрук, Ф. Профессия - аниматор. Том 1 / Ф. Хитрук – Москва, 2007 – 230с.
- 5) Хитрук, Ф. Профессия - аниматор. Том 2 / Ф. Хитрук – Москва, 2007 – 230с.
- 6) Кунде, Й. Корпоративная религия: Создание сильной компании с яркой индивидуальностью и корпоративной душой / Й. Кунде – Санкт-Петербург: Стокгольмская школа экономики в Санкт-Петербурге, 2004. - 270 с.: ил. - ISBN 5-315-00019-2 : 406-53.
- 7) Гуревич, А. Песнь о нибелунгах. Средневековый героический эпос германских народов / А.Гуревич, А. Беовульф. – Москва: Эксмо, 2014 – 608 с. ISBN 978-699-75102-0
- 8) Эллвуд, А. Основы брендинга: 100 приемов повышения ценности товарной марки / А. Эллвуд. – Москва : Фаир Пресс, 2002. - 336 с.: ил. - Глоссарий: с. 331-336. - ISBN 5-8183-0450-7 : 124-10.
- 9) Лебедев-Любимов, А. Н. Психология рекламы: учеб. пособие / А. Н. Лебедев-Любимов. - Гриф УМО – Санкт-Петербург : Питер, 2004. - 368 с.: ил. - (Мастера психологии). - Библиогр.: с. 358-368. - ISBN 5-94723-364-9 : 93-64.
- 10) Ростова, А. В. Рекламоведение : практикум / А. В. Ростова ; ТГУ ; каф. социологии. - ТГУ. – Тольятти: ТГУ, 2008
- 11) Луптон, Э. Графический дизайн от идеи до воплощения / Э. Луптон – Санкт-Петербург: Питер, 2013. - 184 с. : ил.
- 12) Асенин, С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира / С. Асенин – Москва.: Искусство, 1995 – 258с.
- 13) Бартон, К. Как снимают мультфильмы. Пер. с англ. Т.Бруссе./ К.Бартон – Москва: Искусство, 1971 – 154с.
- 14) Мастера советской мультипликации. Сост. Д.Бабиченко. Сборник статей: Л.Атаманов, В.Бахгадзе, В. и З.Брумберг, И.Иванов-Вано, И.Лазарчук, М.Пашенко, В.Сутеев, Ф.Хитрук – Москва: Искусство, 1972 – 475с.
- 15) Дехтерев, Б., Познание мира и иллюстрация. Детская литература / Дехтерев Б. – Москва, 1980, № 3.

- 16) Дехтерев, Б. Иллюстрация – произведение художественное. Детская литература. / Б. Дехтерев – Москва, 1980, № 4.
- 17) Ивановская, В. И., Скандинавские орнаменты / В. И. Ивановская – Москва 2008 – 201с.
- 18) Соколинский, В.М. Сказочные мотивы в изобразительном искусстве / В. М. Соколинский, Д. Л. Зрелых – Курск, 2005-217с.
- 19) Викирнес, В., Скандинавская Мифология и Мироззрение / В. Викирнес – Тамбов: Тамбовская типография «Пролетарский светоч», 2007 - 232с.
- 20) Прищепа, А.А. Основы композиции: Учебное пособие / А.А. Прищепа – Ростов-на-Дону: ПИ ЮФУ, 2009 - 96с.
- 21) Арнольди, Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. / Э. Арнольди – Ленинград: Искусство, 1968 - 210с.
- 22) Феофанов, О. А. Реклама : новые технологии в России : учеб. пособие / О. А. Феофанов – Санкт-Петербург : Питер, 2000. - 377 с. : ил. - (Маркетинг для профессионалов). - ISBN 5-272-00037-4 : 85-00.
- 23) Яцюк, О. Г., Компьютерные технологии в дизайне: Логотипы, упаковка, буклеты : справ. и практ. руководство / О. Г. Яцюк– Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2003. - 445 с. : ил. + CD.
- 24) Михайлов, С. М., Основы дизайна : учеб. для вузов / С. М. Михайлов, Л. М. Кулеева– Москва : Союз дизайнеров, 2002. - 236 с.: ил.
- 25) Михайлов, С. М., История дизайна: учеб. для вузов. Т. 1. Становление дизайна как самостоятельного вида проектно-художественной деятельности / С. М. Михайлов– Москва : Союз дизайнеров России, 2002. - 278 с.: ил.
- 26) Чепмен, Н. Цифровые графические инструменты, 2-ое издание / Н. Чепмен, Д. Чепмен – Москва, 2005 – 656с.
- 27) Пейперт, С., Переворот в сознании. Дети, компьютеры и плодотворные идеи / С. Пейперт – Москва: Педагогика, 1989
- 28) Арбман Х. Викинги / Х. Арбман – Санкт-Петербург: Евразия, 2006 – 320с.
- 29) Энциклопедия Скандинавская мифология, Москва: Эксмо, 2005-592с.
- 30) Это - дизайн: каталог выставки / Союз Дизайнеров России «Волга-Дизайн» – Тольятти: Волга-дизайн, 2003. - 158 с.: ил.
- 31) Уильямс, Р., Недизайнерская книга о шрифтах / Р. Уильямс - Санкт-Петербург: Весь, 2003. - 224 с.
- 32) Уильямс, Р., Недизайнерская книга о дизайне: Основы дизайна и типографика для новичков / Р. Уильямс. - Санкт-Петербург: Весь, 2003. - 128 с.: ил.

- 33) Минсафина, Т. Н., Типографика : (раздел "Дизайн-графика") : учеб.-метод. пособие для вузов / Т. Н. Минсафина ; ТГУ ; каф. дизайна. - ТГУ. - Тольятти: ТГУ, 2005. - 68 с
- 34) Дизайн. Основные положения. Виды дизайна. Особенности дизайнерского проектирования. Мастера и теоретики : ил. слов.-справочник : учеб. пособие для студ. архитектурных и дизайнерских спец. / (авт. коллектив Г. Б. Минервин и др.) ; Московский архитектурный институт - Гриф УМО - Москва: Архитектура-С, 2004. - 285 с. : ил.
- 35) Энергия шрифтов 2: Великолепная коллекция современных шрифтов / Editors: R. Kegler, J. Grieshaber, T. Riggs. - Москва: Изд. дом РИП-холдинг, 2005. - 400 с.: ил. + CD.
- 36) Рунге, В. Ф., Основы теории и методологии дизайна : учебное пособие / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. - Москва : МЗ-Пресс, 2001. - 252 с. - Библиогр.: с. 247-251.
- 37) Лаптев, В. В. Типографика : порядок и хаос / В. В. Лаптев. - Москва: АВАТАР, 2008. - 214 с. : ил.
- 38) Краузе, Д. Разработка логотипа: Большая книга дизайнерских идей, подходов и концепций / Д. Краузе; (пер. с англ. И. Рузмайкиной) - Санкт-Петербург : Питер, 2013. - 271 с. : ил.
- 39) Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна / У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер; (пер. с англ. А. Мороз) - Санкт-Петербург : Питер, 2012. - 272 с. : ил.
- 40) Луптон, Э. Графический дизайн от идеи до / Э. Луптон. - Санкт-Петербург : Питер, 2013.
- 41) Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль / Д. Эйри. - Санкт-Петербург: Питер, 2013. - 202 с.: ил.
- 42) [http:// www/behance.net](http://www.behance.net)
- 43) <http:// www/ pinterest.com>
- 44) <http:// www/ npsamluka.ru>
- 45) <http:// www/ http://museum.samgd.ru>
- 46) <http:// www/ http://disima.ru>
- 47) <http:// www/ http://open-volga.ru/>
- 48) <http:// www/ http://www.arrivo.ru/>
- 49) <http:// www/ marketing.spb.ru>
- 50) <http:// www/ drawmaster.ru>
- 51) <http:// www/ wikifur.com/>
- 52) <http:// www/ http://samturizm.livejournal.com/>
- 53) <http:// www/ zhiguli-tour.ru>

## Приложение А

### Аналоги



Рисунок А.1 – Настольная игра «Catan»

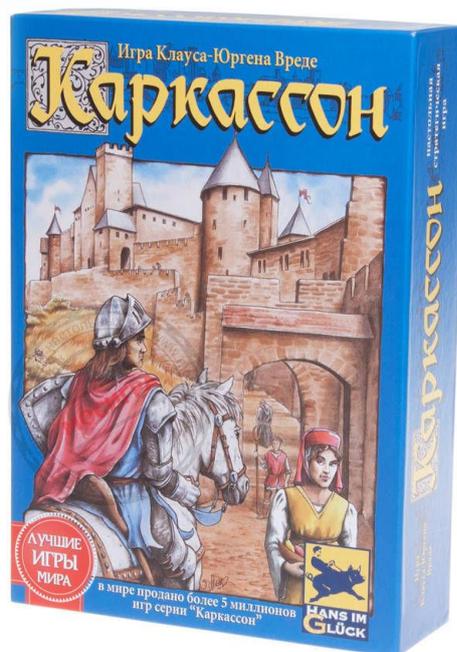


Рисунок А.2 – Настольная игра «Каркассон»



Рисунок А.3 – Настольная игра «Запретный остров»



Рисунок А.4 – Настольная игра «Ниагара»



Рисунок А.5 – Настольная игра «Такеноко»



Рисунок А.6 – Настольная игра по фильму «Хоббит»



Рисунок А.7 – Настольная игра по комиксу «Бэтмен»

# Приложения Б

## Эскизы



Тут Вопрос на знания природы, флоры, фауны, истории, легенды...  
 Пог самли итими тайном тайной фисной нарисоване занесено в книгу раст/жив. за него даётся больше кот. в оид.

Урок не отгадывает вопрос плати фишку с отком на картонке с ответом или пропускает хер

Тайна нескольких видов: деревья, горы, верося, порученье, муз, исторические объекты  
 Вопросы по тайном соответствует его природе. Например тайно "дерево" собирают вопросы о птицах, реках, мечах, сагах деревьев лесу и т.д. В порученьях о микрофауне, ископаемых и т.д.



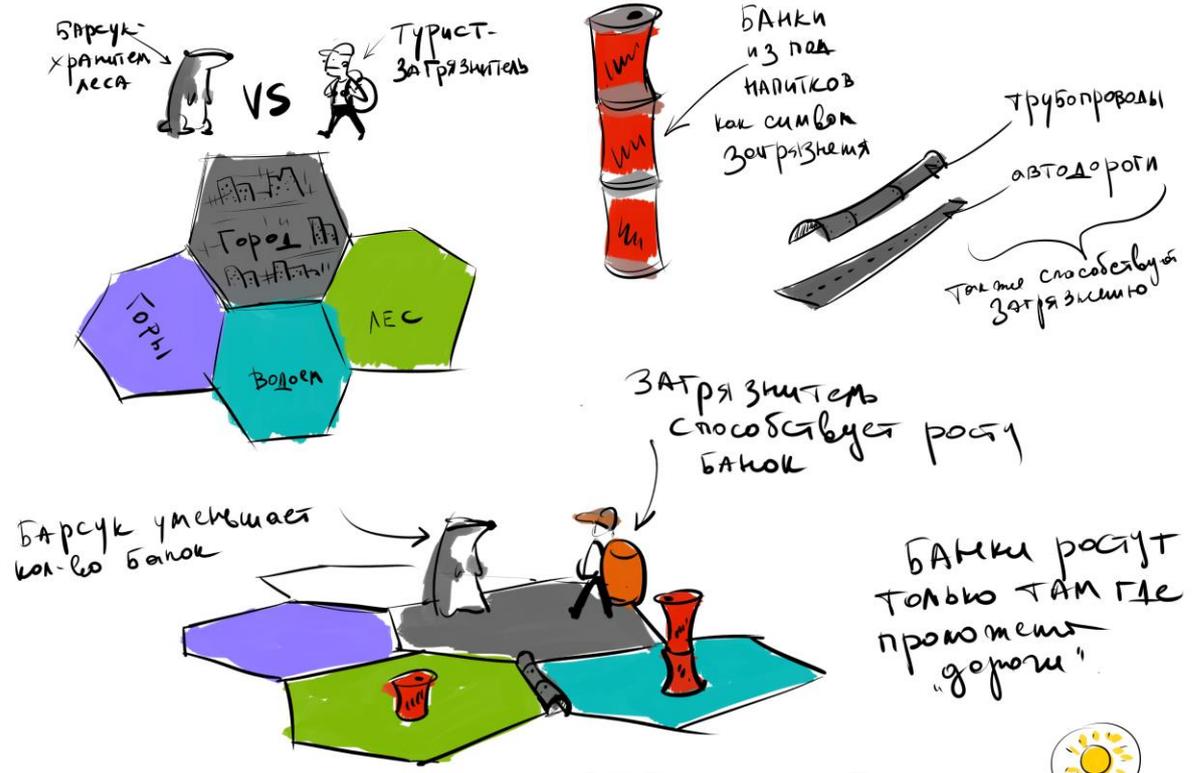
цена при выборе ответа

кот. в оид заработан отком

Индивидуальные материалы с заданиями по игре?  
 Инструменты для подсчета  
 Трудности: очки, навигация, урон  
 Альтернатива: охотники, браконьеры, лесорубы и т.д.

Пер арши из тайлов может быть барьер, как самое редкое животное, за фигуру даётся самое большое кот. в оид  
 Урок раздается по 5 очков ифер стартом

Рисунок Б.1 - Концепция 1 «Поиски редких экспонатов»



- ☀️ СОЛНЦЕ для пикиера (игрок помещает банку на свой участок с солнцем)
- ☁️ ДОЖДЬ (игрок по карте определяет количество и тип осадков)
- ☁️ ПАСМУРА (игрок может поместить карту на сегмент и закрыть все органы)
- 🌬️ ВЕТЕР (игрок может в свой ход поменять все ресурсы)
- 🌫️ ТУМАН (игрок выбирает что уменьшить в ресурсах и использует карту на свой участок в свой ход игрок получает ресурсы и карты)
- ★ ЗВЕЗДА УДАЧИ (игрок выбирает любое погодное условие)

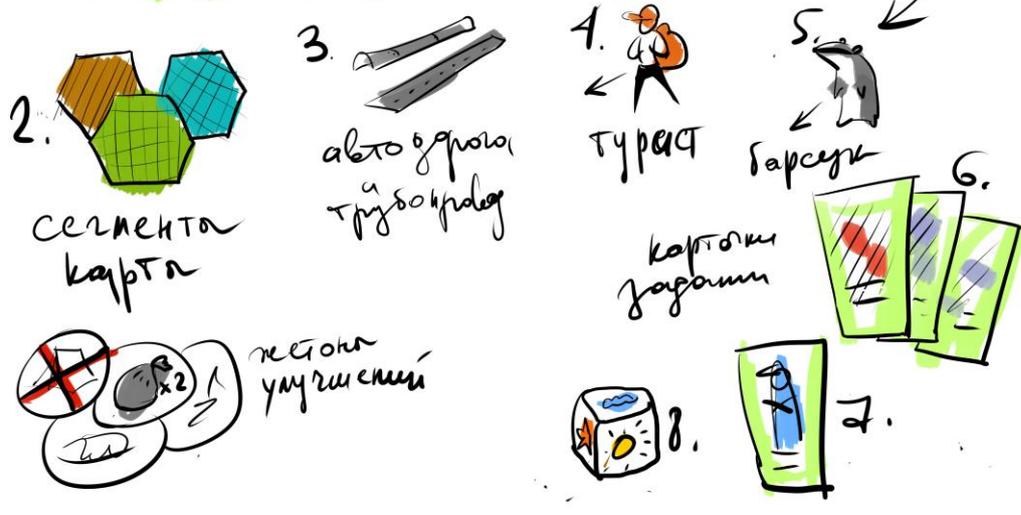


Рисунок Б.2 - Концепция 2 «Барсук vs Нарушитель»

# 2-4 игрока

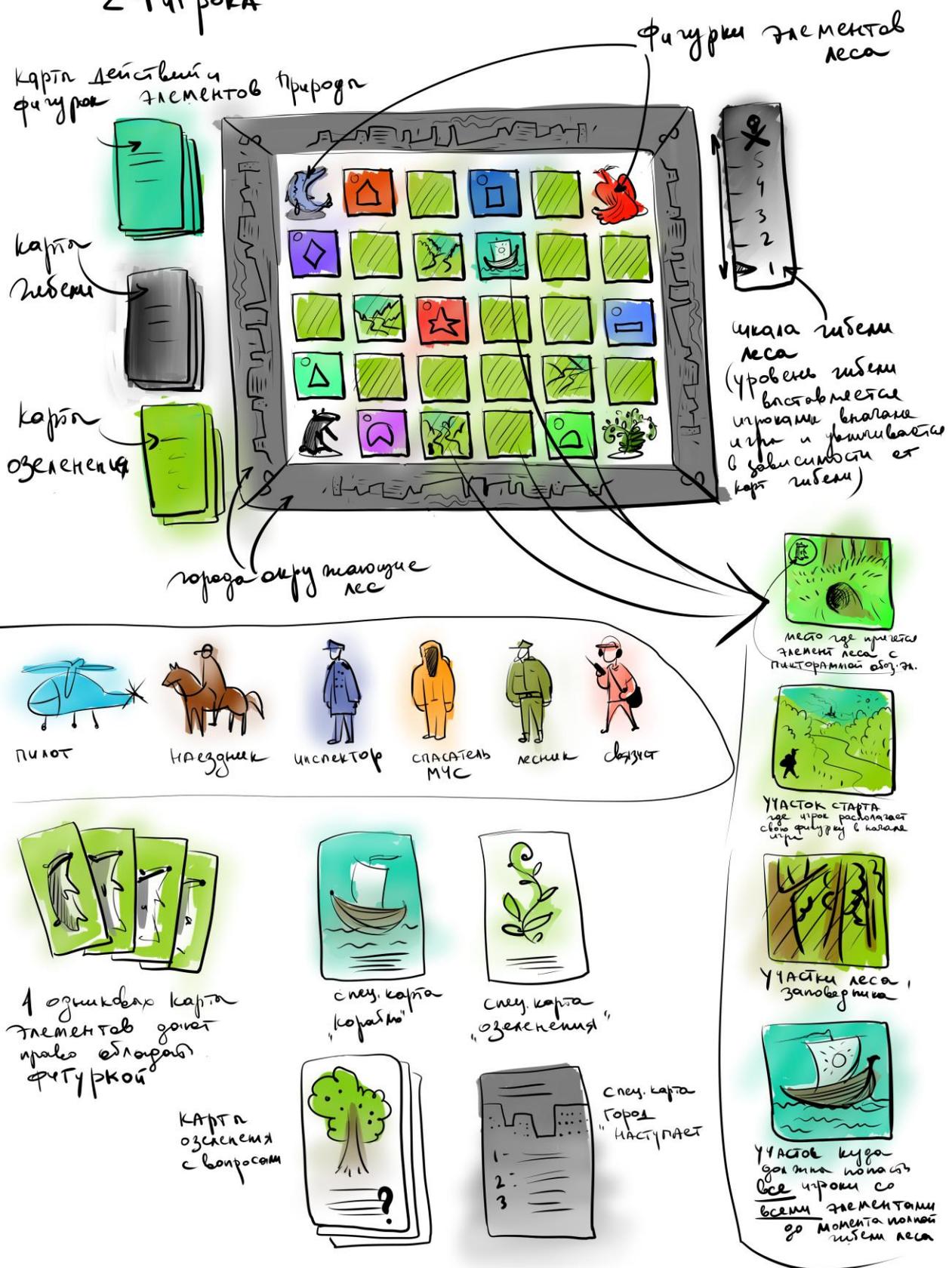


Рисунок Б.3 - Концепция 3 «Стражи леса»



Рисунок Б.4 – Акварельные эскизы видов с. Ширяево



Рисунок Б.5 - Акварельные эскизы видов с. Ширяево



Рисунок Б.6 - Акварельные эскизы видов с. Ширяево



Рисунок Б.7 - Акварельные эскизы Штольни



Рисунок Б.8 - Акварельные эскизы Штольни

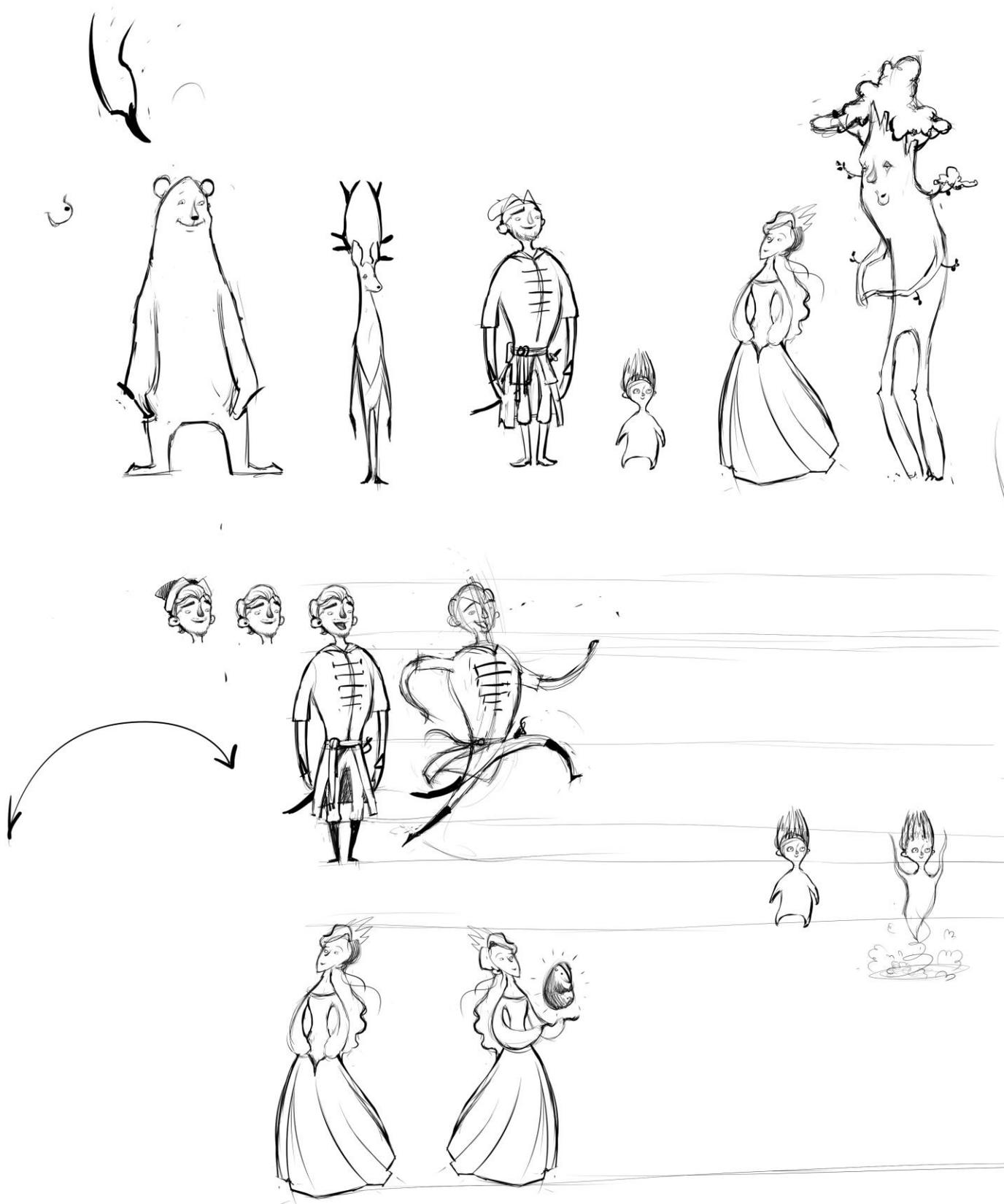


Рисунок Б.9 – Эскизы персонажей игры «Стражи леса»



Рисунок Б.10 - Эскизы персонажей игры «Стражи леса»



Рисунок Б.11 – Акварельные эскизы персонажей игры «Стражи леса», медведь



Рисунок Б.12 – Акварельные эскизы персонажей игры «Стражи леса», медведь



Рисунок Б.13 - Эскизы персонажей игры «Стражи леса»



Рисунок Б.14 – Акварельные эскизы персонажей игры «Стражи леса», медведь



Рисунок Б.15 – Акварельные эскизы персонажей игры «Стражи леса», казак



Рисунок Б.16 – Растровые эскизы персонажей игры «Стражи леса», олень



Рисунок Б.17 – Растровые эскизы персонажей игры «Стражи леса», медведь

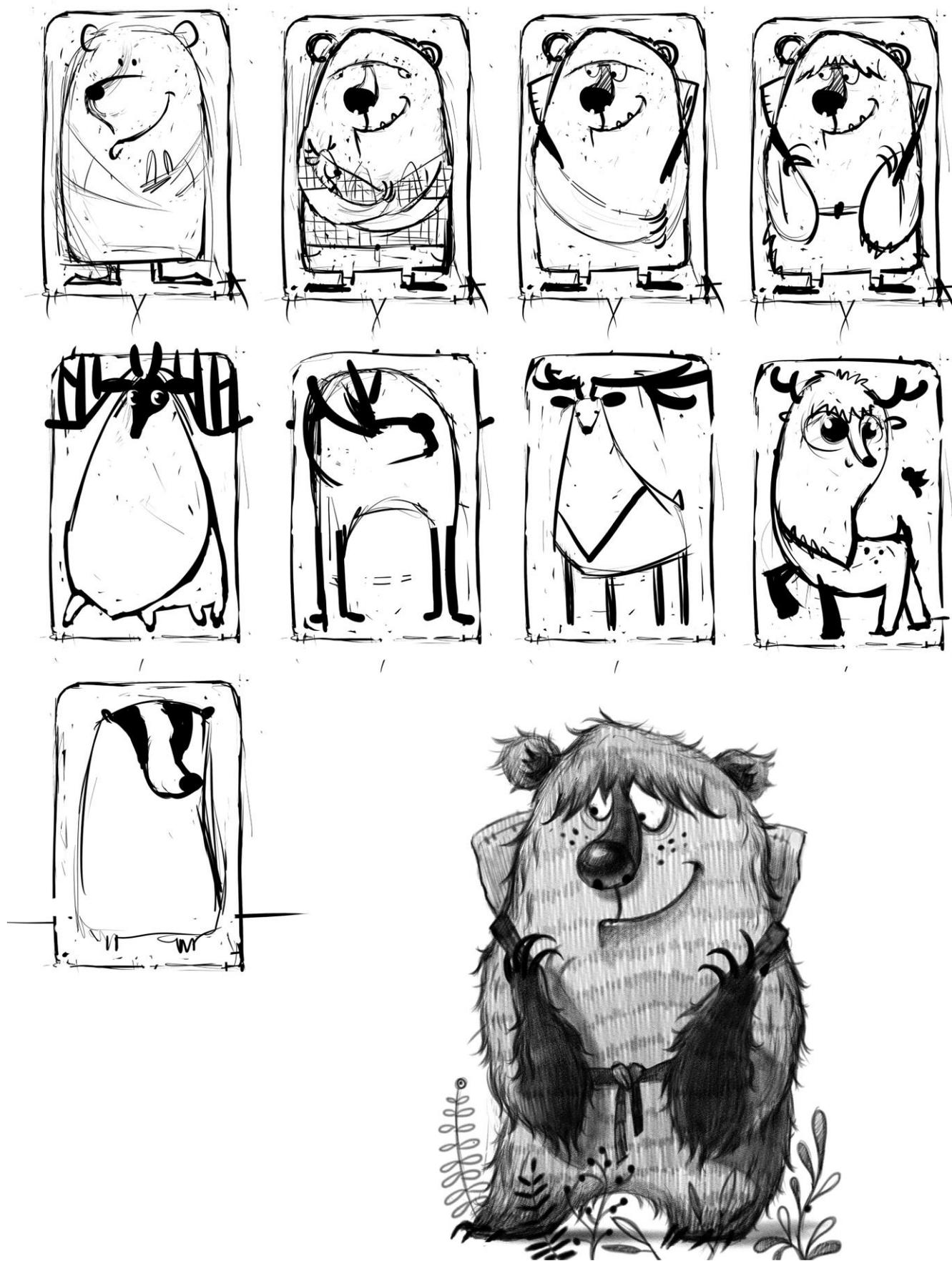


Рисунок Б.18 – Растровые эскизы персонажей игры «Стражи леса»



Рисунок Б.19 – Растровые эскизы персонажей игры «Стражи леса»

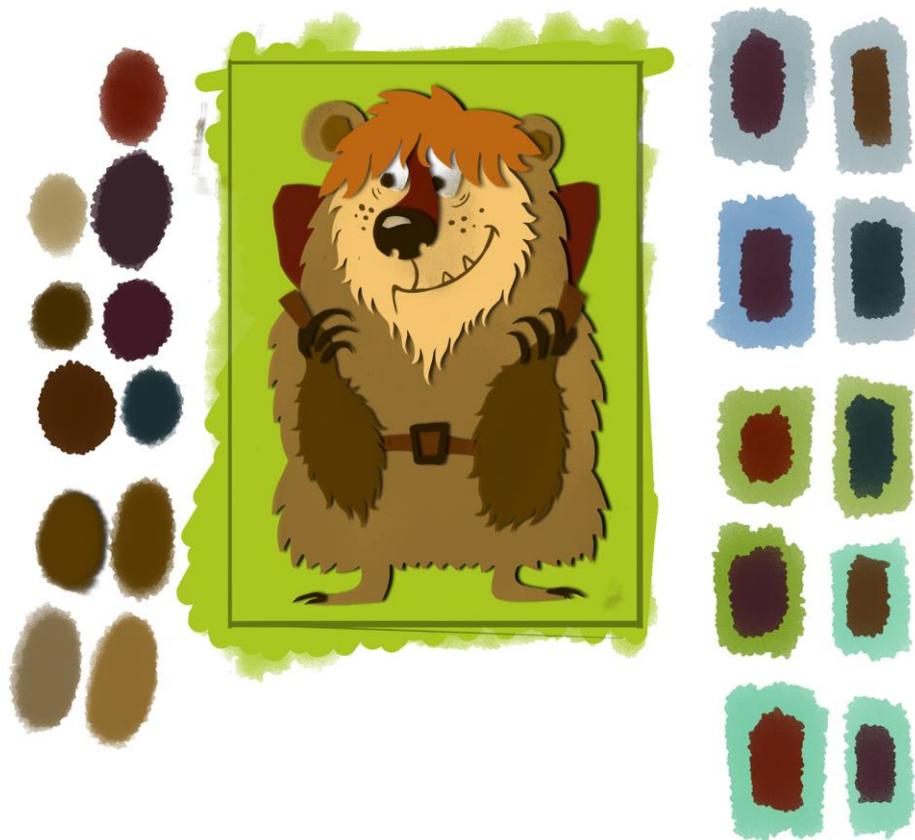


Рисунок Б.20 – Растровые эскизы персонажей игры «Стражи леса»

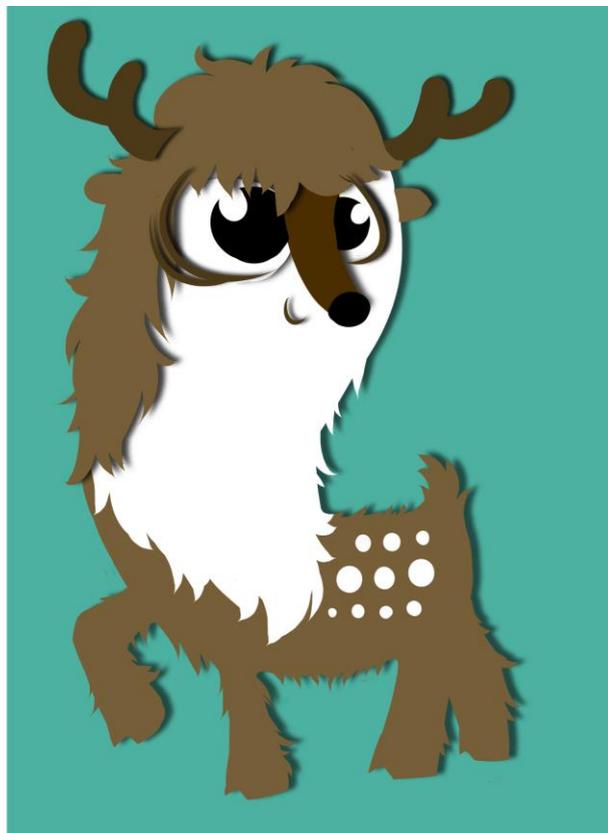


Рисунок Б.21 – Растровые эскизы персонажей игры «Стражи леса»

Приложение В  
Итоговые варианты

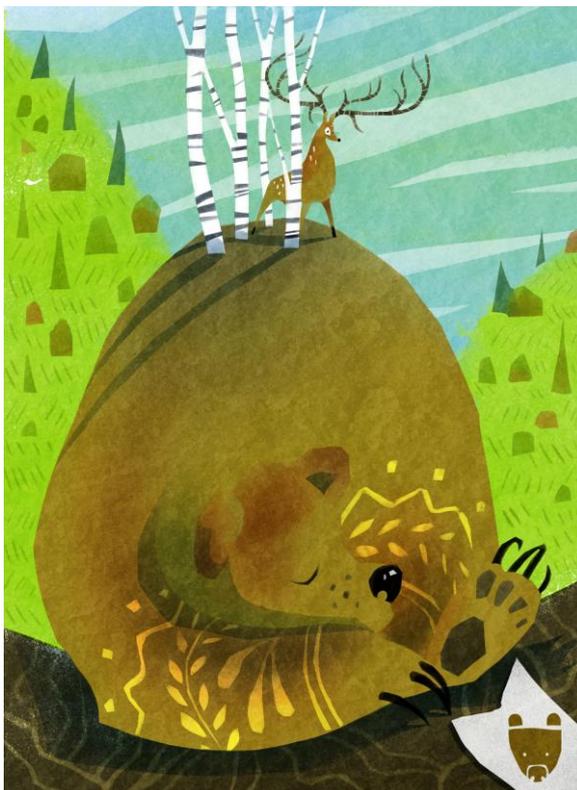


Рисунок В.1 – Карты «Стражи леса», медведь



Рисунок В.2 – Карты «Стражи леса», олень



Рисунок В.3 – Карты «Стражи леса», барсук



Рисунок В.4 – Карты «Стражи леса», дуб

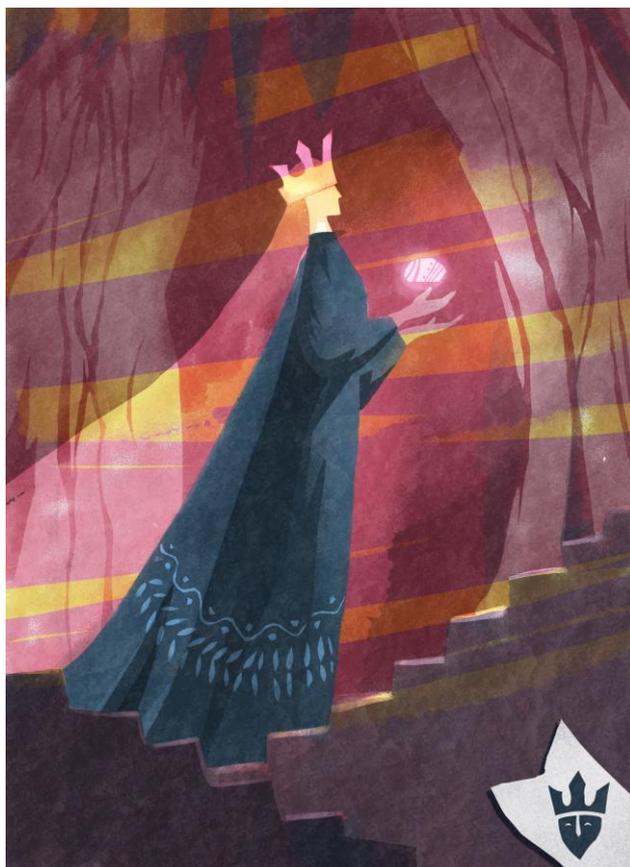


Рисунок В.5 – Карты «Стражи леса», хозяйка гор



Рисунок В.6 – Карты «Стражи леса», казак

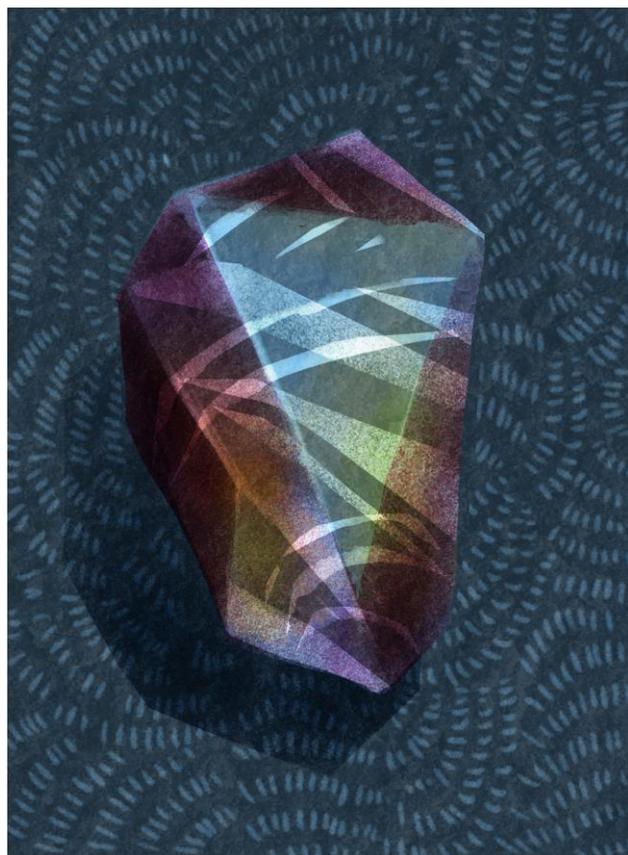
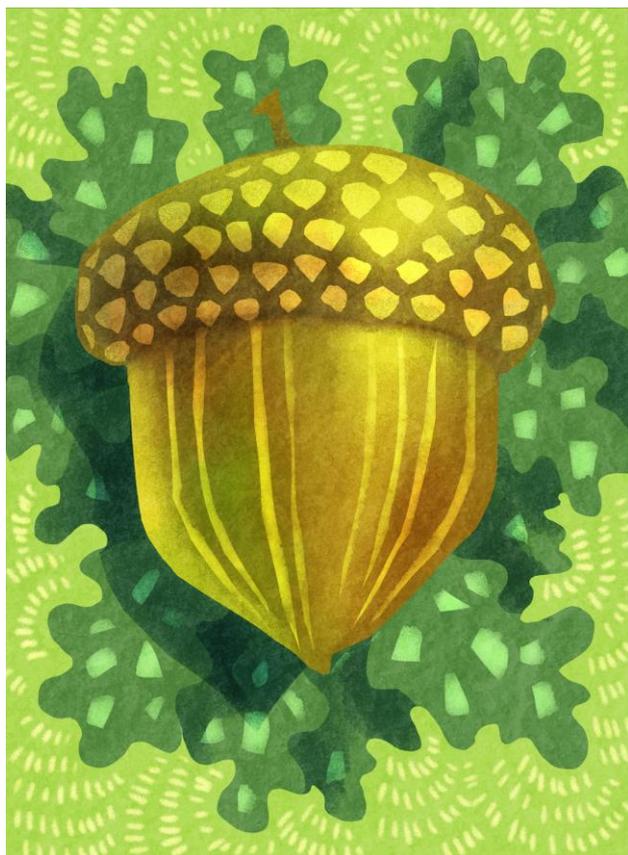


Рисунок В.7 – Карты «Элементы природы» и «Специальные действия», желудь, камень, 8x11 см

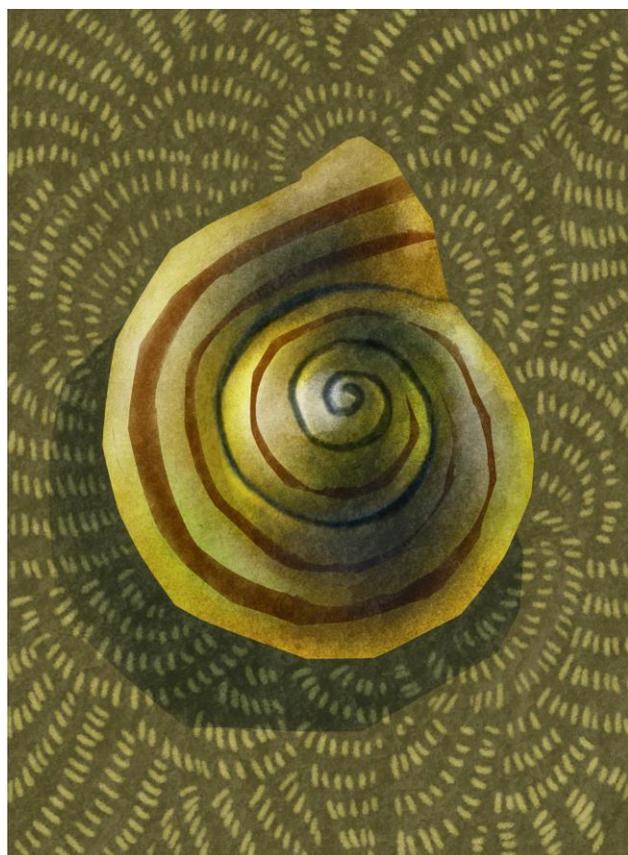
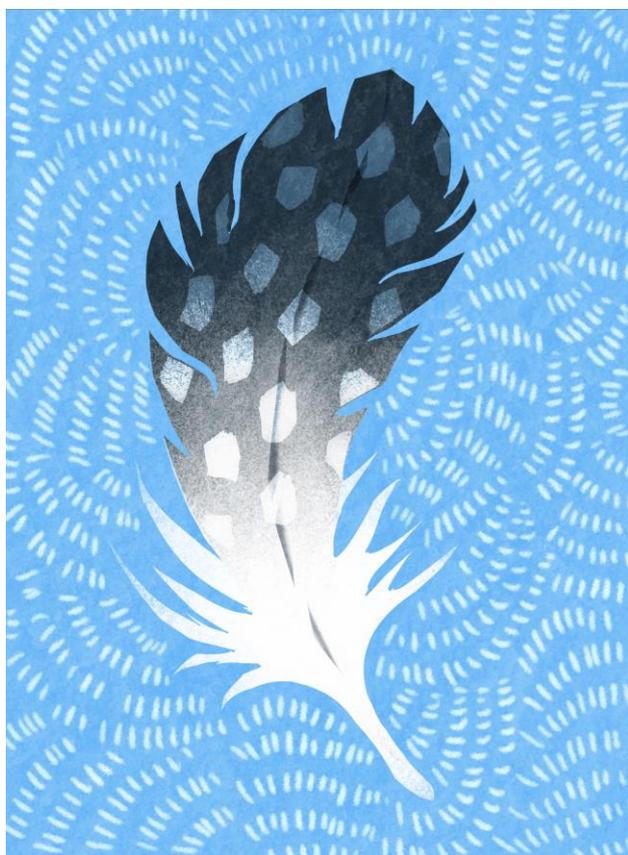
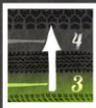


Рисунок В.8 – Карты «Элементы природы» и «Специальные действия», перо, ракушка, 8x11 см



## Город Наступает!

1. Переместите Маркер уровня загрязнения вверх на одно деление.  

2. Перемешайте стопку сброса Загрязнения и положите сверху на колоду Загрязнения.  

3. Скиньте карту Город Наступает в стопку сброса карт Элементов Природы и Специальных Действий.  


Рисунок В.9 – Карты «Озеленение», «Портал», «Город наступает!»

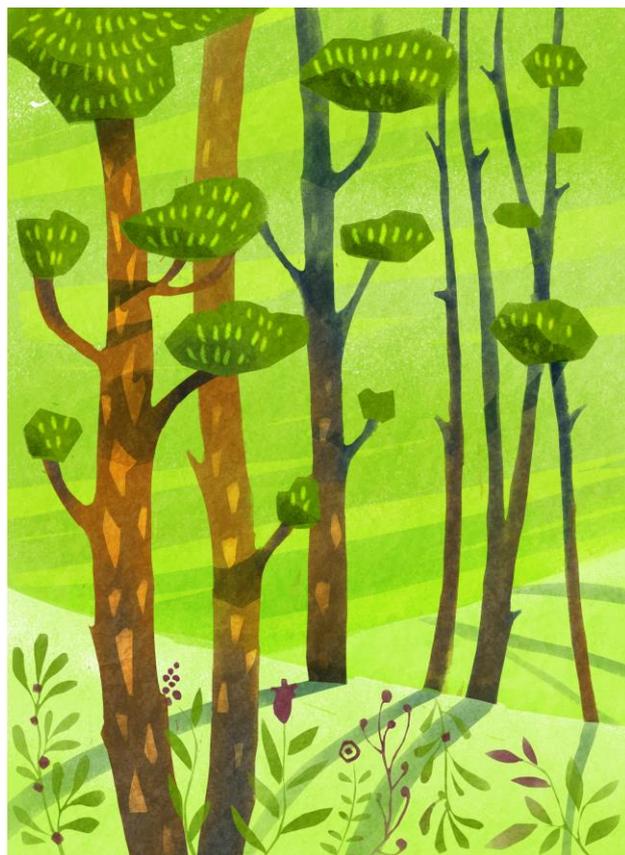
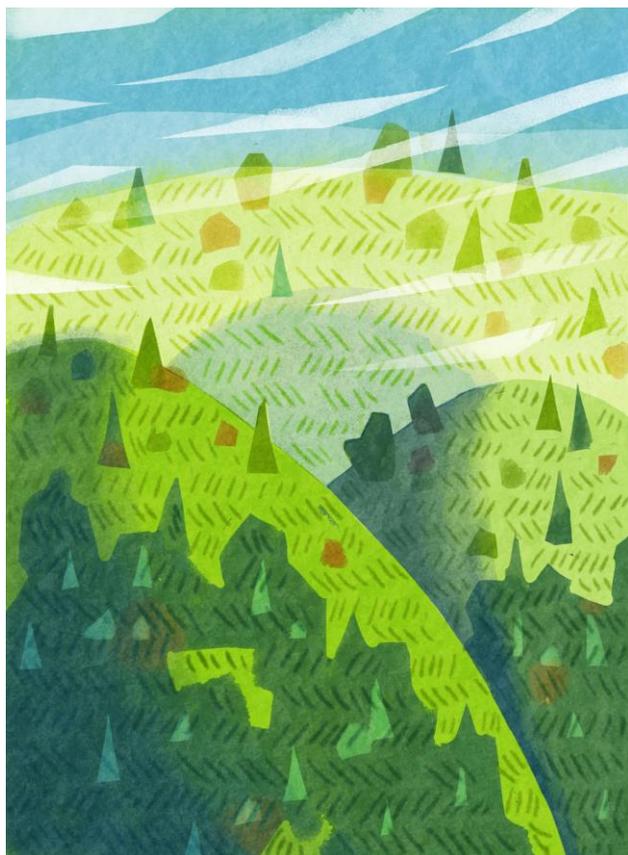


Рисунок В.10 – Карты колоды «Загрязнение», «Горы» и «Сосны», 8x11 см

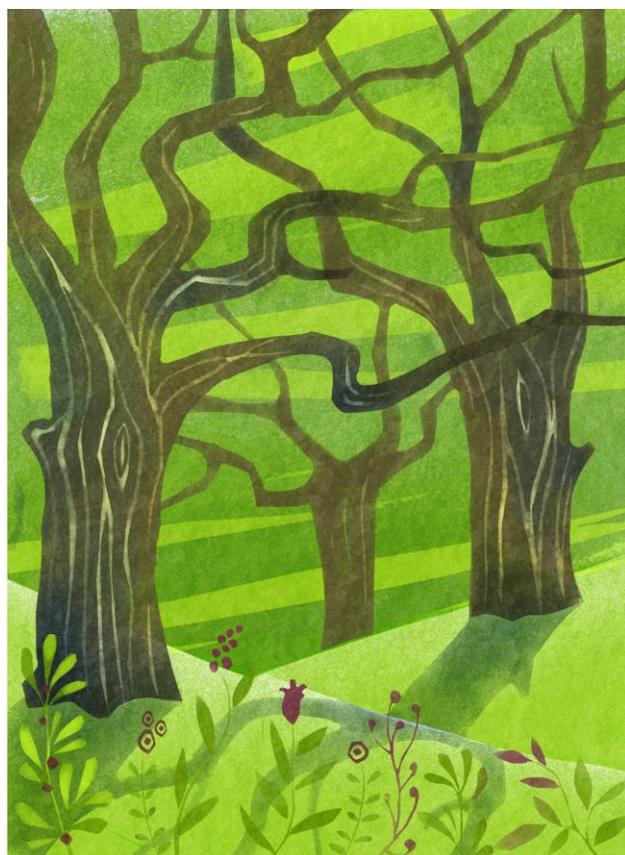
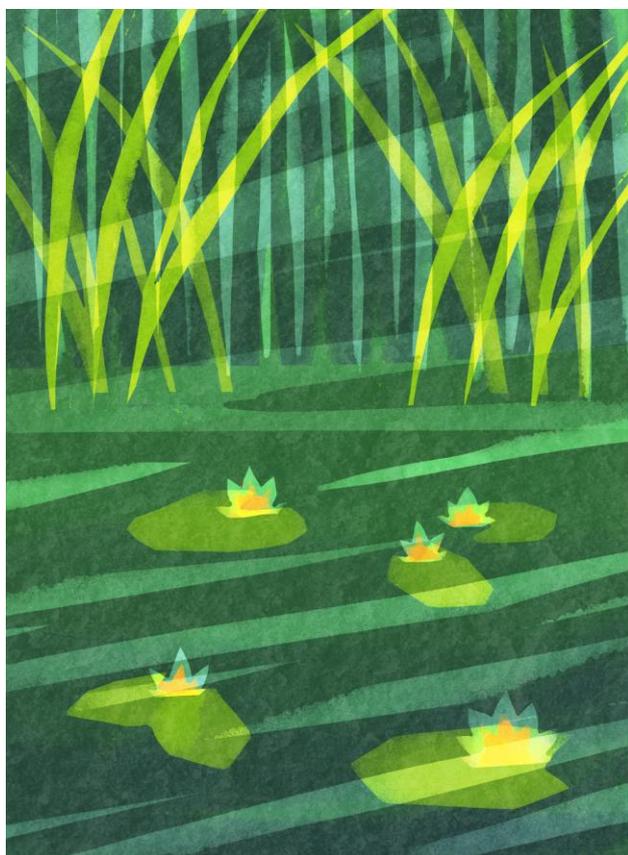


Рисунок В.11 – Карты колоды «Загрязнение», «Водоем» и «Дубы», 8x11 см

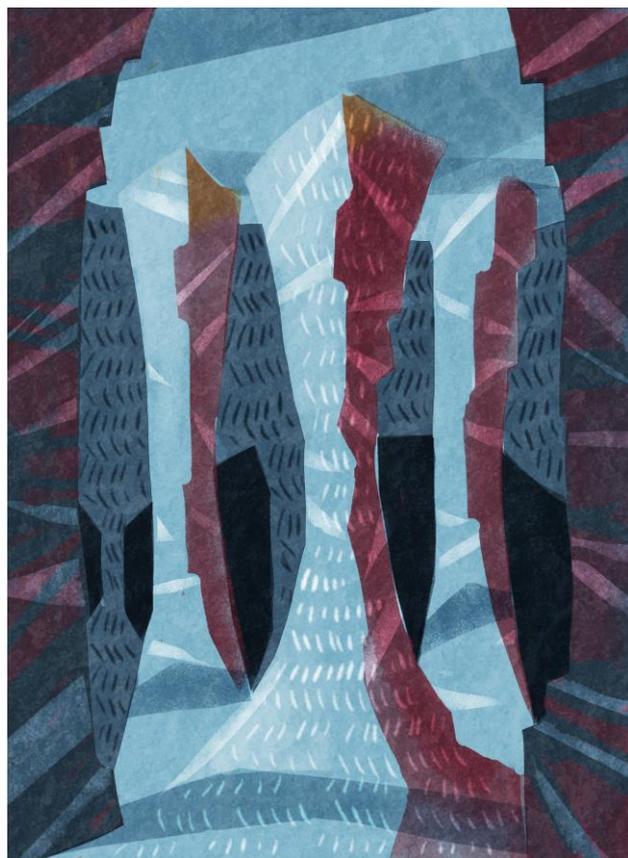
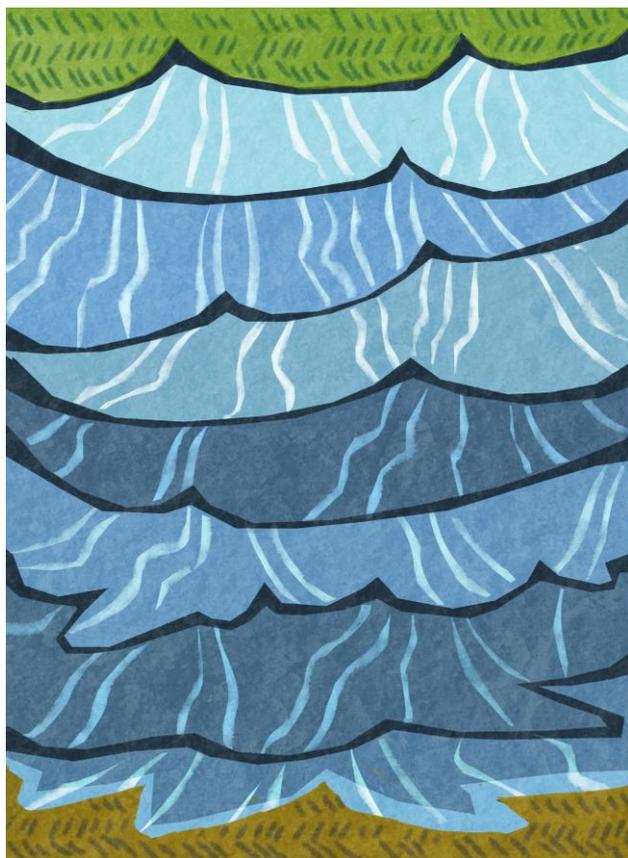


Рисунок В.12 – Карты колоды «Загрязнение», «Река» и «Штольни», 8x11 см

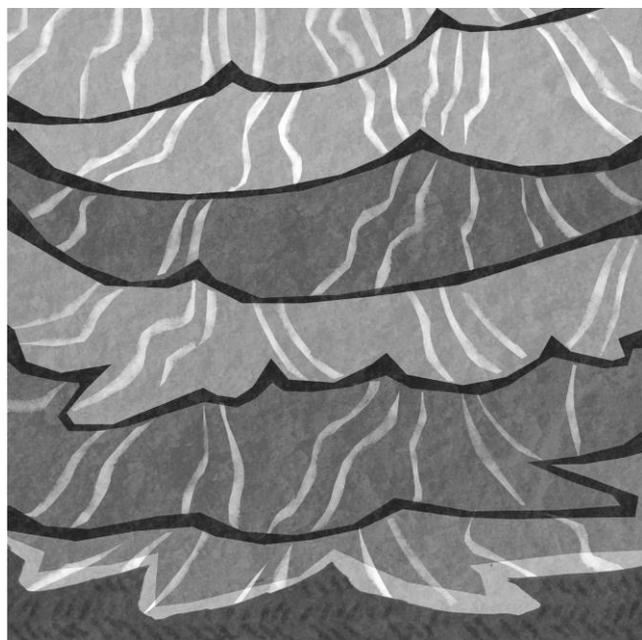


Рисунок В.13 – Карта игрового поля «Река», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной

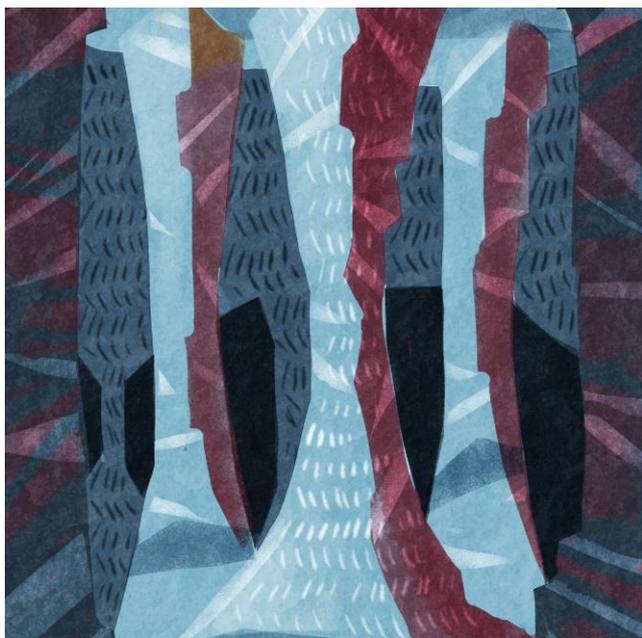


Рисунок В.14 – Карта игрового поля «Штольни», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной

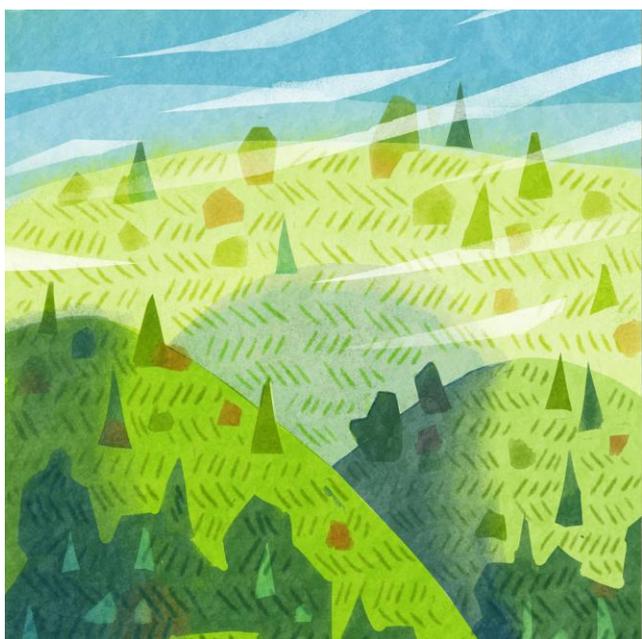


Рисунок В.15 – Карта игрового поля «Горы», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной

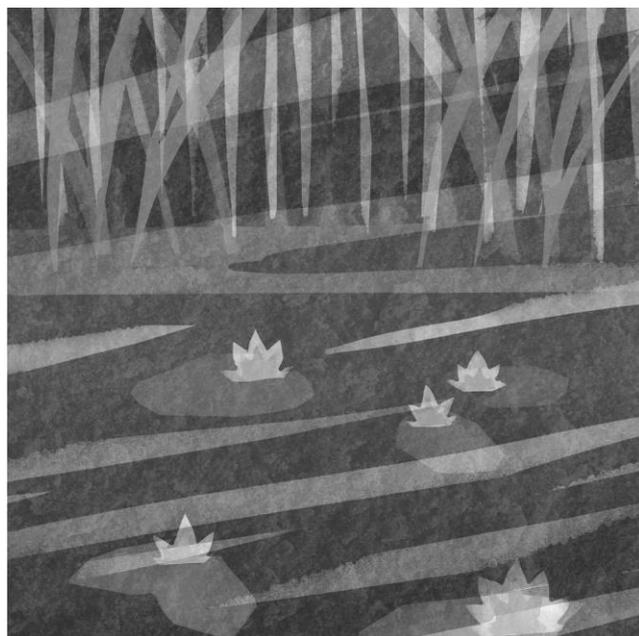
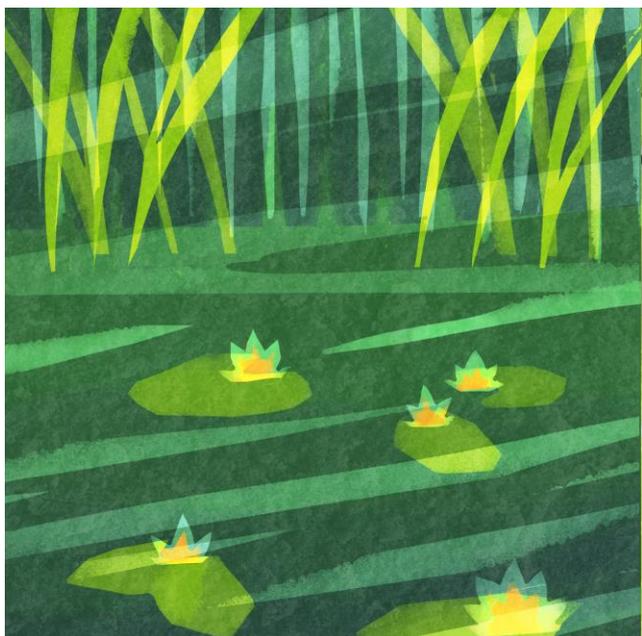


Рисунок В.16 – Карта игрового поля «Водоем», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной

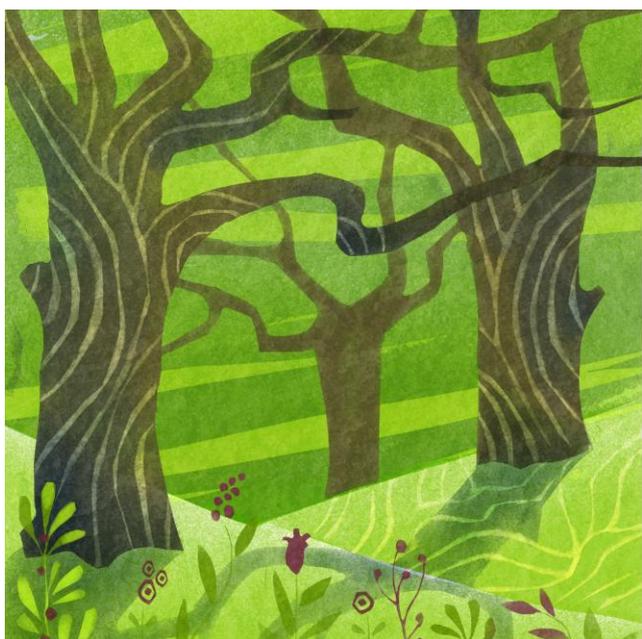


Рисунок В.17 – Карта игрового поля «Дубы», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной

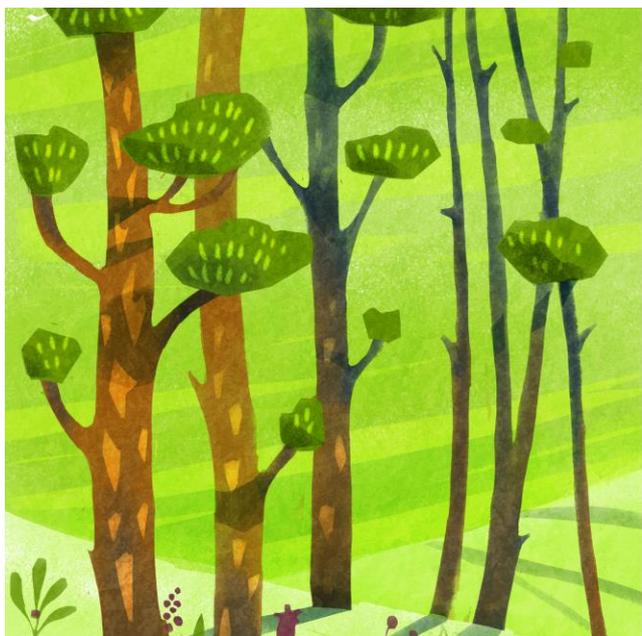


Рисунок В.18 – Карта игрового поля «Сосны», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной

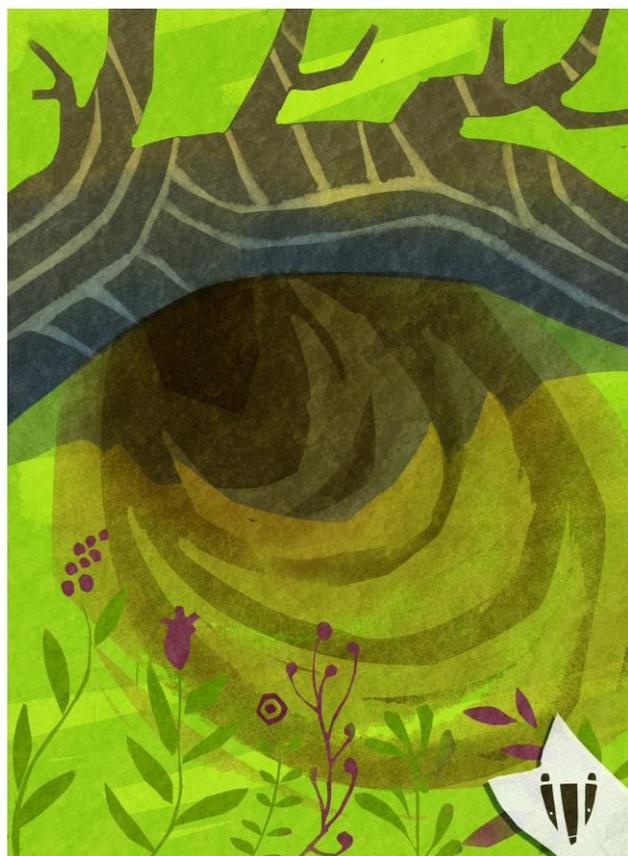


Рисунок В.19 – Карты колоды «Загрязнение», «Врата Казака и Барсука», 8x11 см

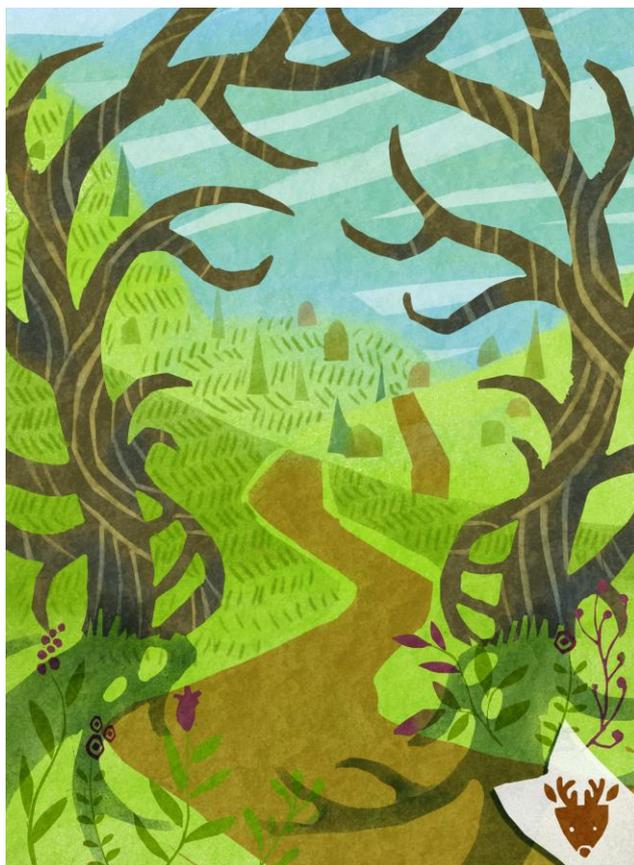


Рисунок В.20 – Карты колоды «Загрязнение», «Врата Оленя», 8x11 см

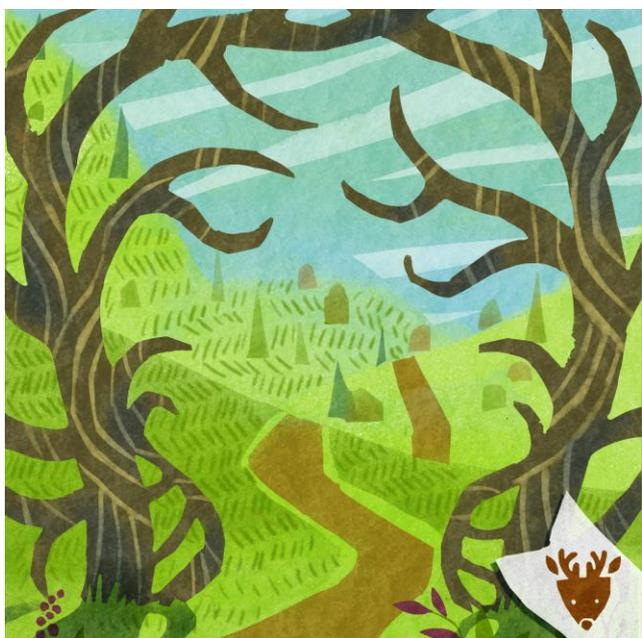


Рисунок В.21 – Карта игрового поля «Врата Оленя», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной



Рисунок В.22 – Карты колоды «Загрязнение»: «Ареалы» элементов природы

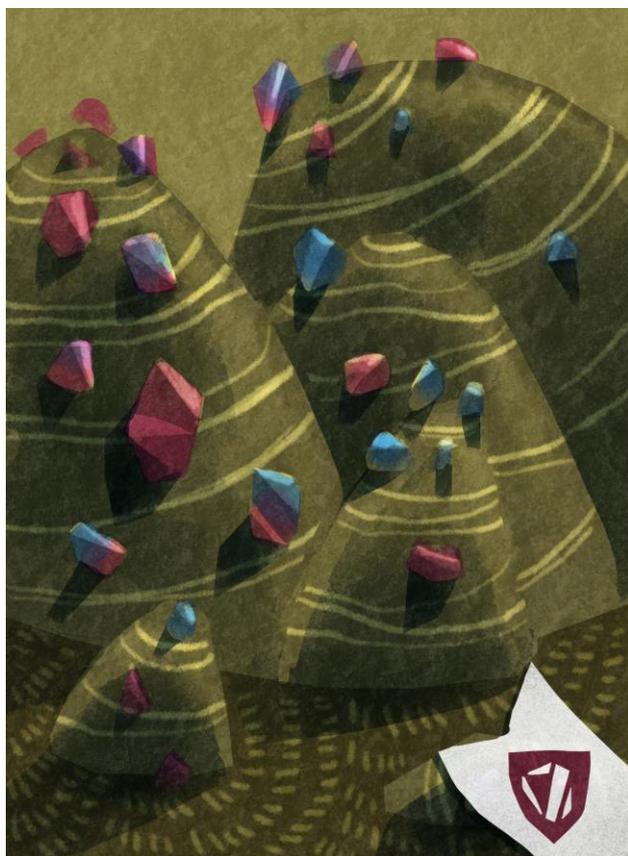


Рисунок В.23 – Карты колоды «Загрязнение»: «Ареалы» элементов природы



Рисунок В.24 – Карты колоды «Загрязнение»: «Ареалы» элементов природы

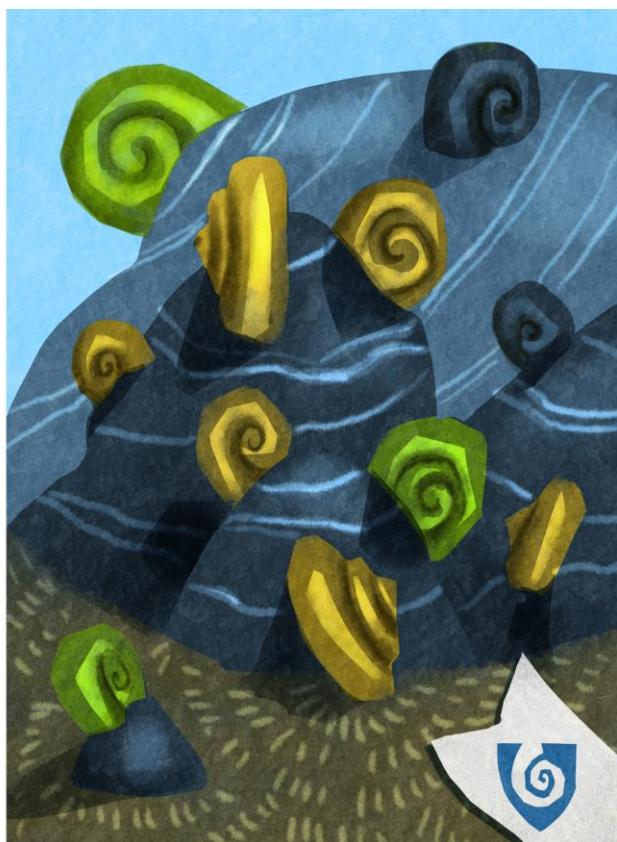


Рисунок В.25 – Карты колоды «Загрязнение»: «Ареалы» элементов природы

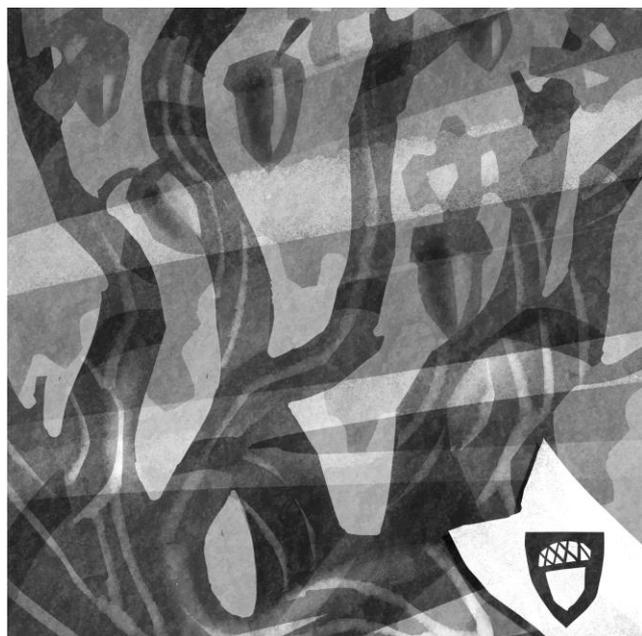


Рисунок В.26 – Карта игрового поля «Ареал», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной

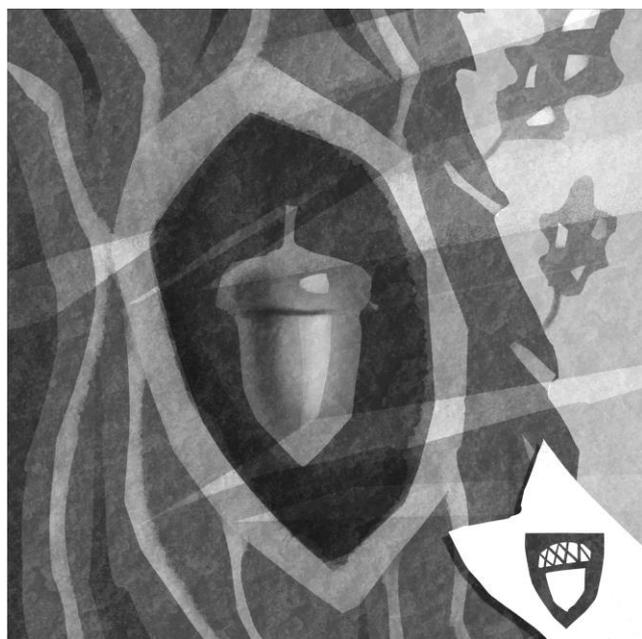
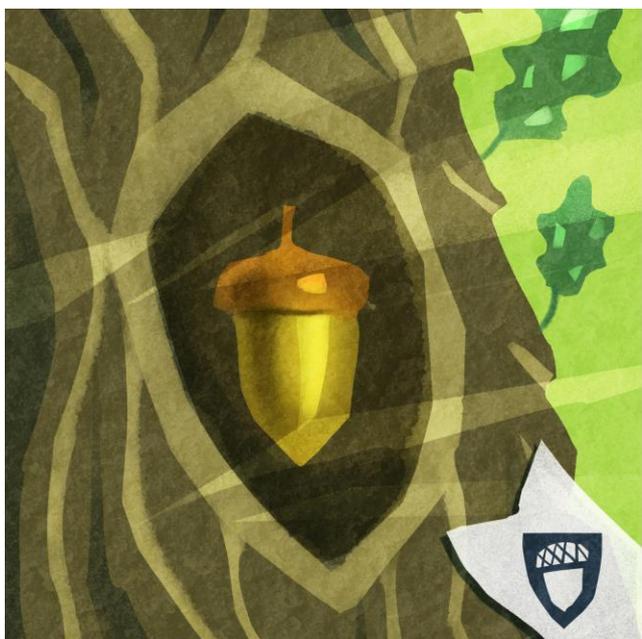


Рисунок В.27 – Карта игрового поля «Ареал», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной

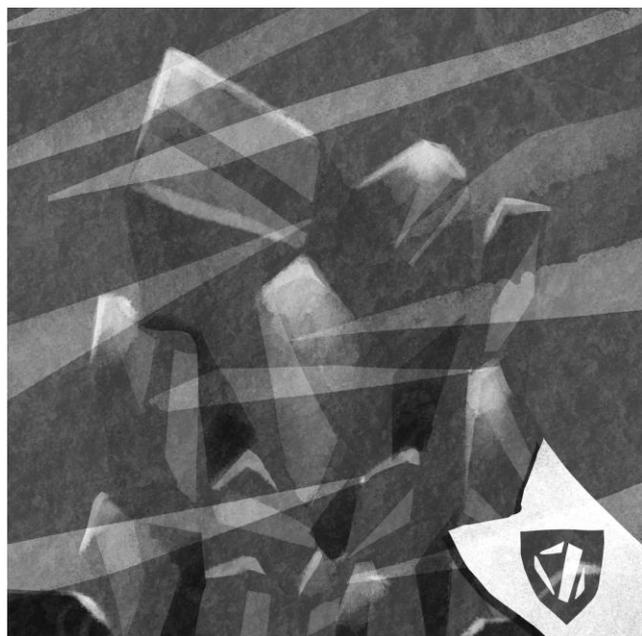
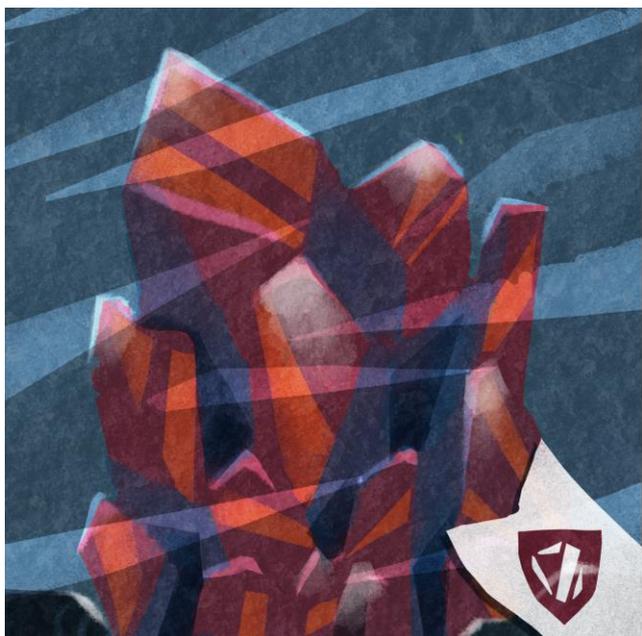


Рисунок В.28 – Карта игрового поля «Ареал», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной

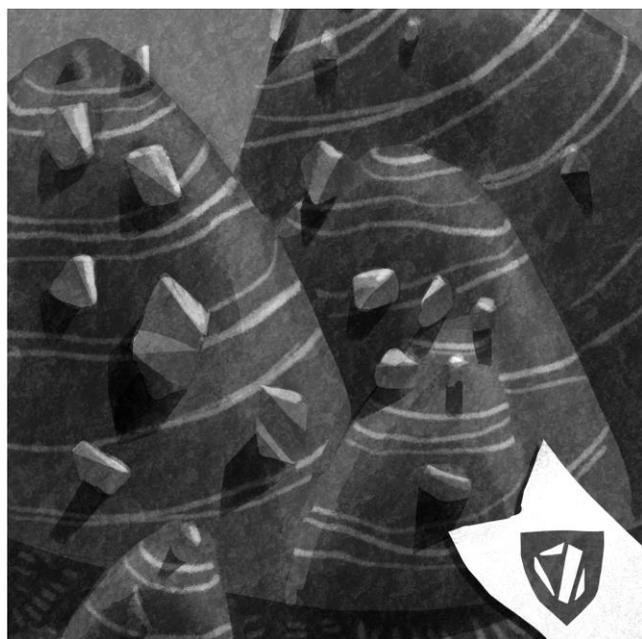
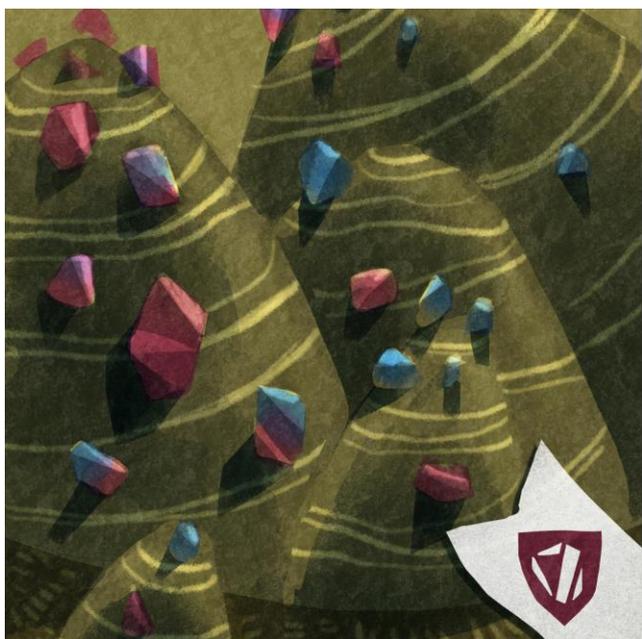


Рисунок В.29 – Карта игрового поля «Ареал», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной

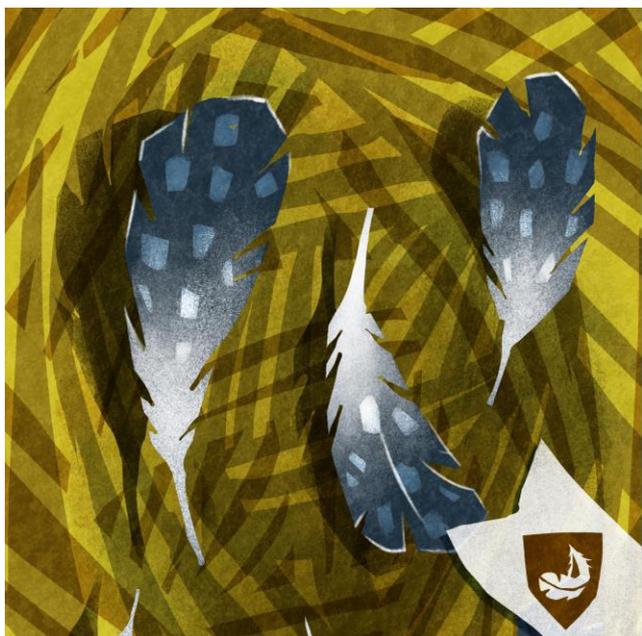


Рисунок В.30 – Карта игрового поля «Ареал», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной



Рисунок В.31 – Карта игрового поля «Ареал», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной

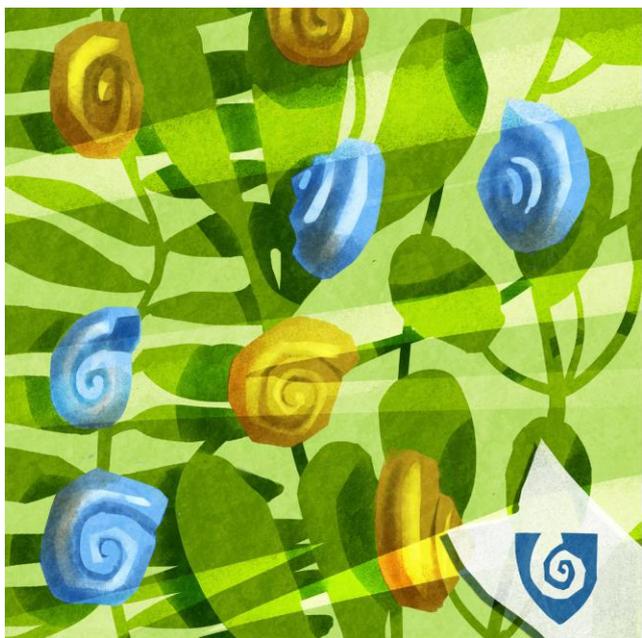


Рисунок В.32 – Карта игрового поля «Ареал», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной

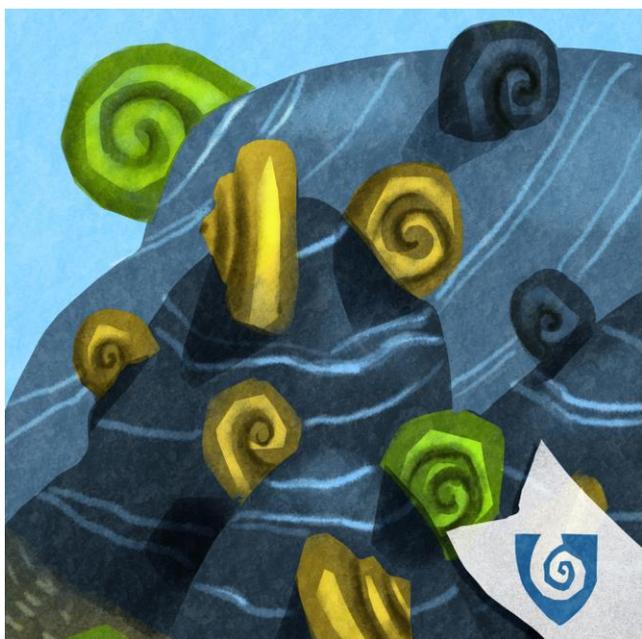


Рисунок В.33 – Карта игрового поля «Ареал», 8x8 см с оборотной черно-белой стороной



Рисунок В.34 – Варианты пиктограмм для карт персонажей и элементов природы

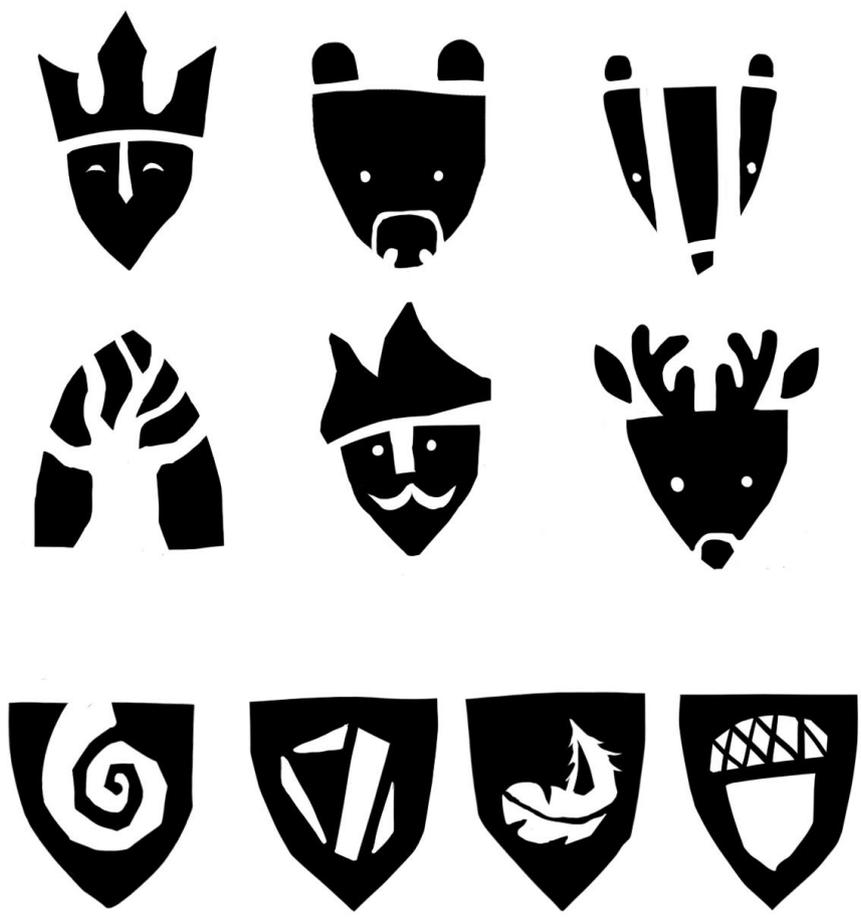


Рисунок В.35 – Итоговые варианты пиктограмм для карт персонажей и элементов природы

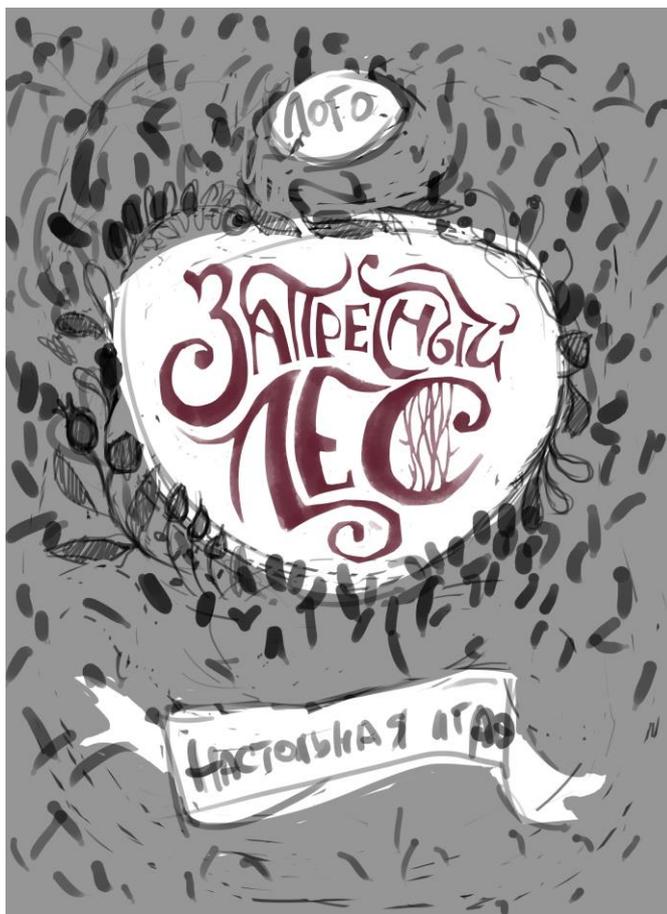


Рисунок В.36 – Эскиз написания названия «Запретный лес»



Рисунок В.37 – Эскиз написания названия «Чудесный лес»



Рисунок В.38 – Эскиз написания названия «Стражи леса»



Рисунок В.39 – Иллюстрация для крышки коробки игры «Стражи леса»



Рисунок В.40 – Иллюстрация для крышки коробки игры «Стражи леса»



Рисунок В.41 – Иллюстрация для крышки коробки игры «Стражи леса»



Рисунок В.42 – Эскиз иллюстрации для крышки коробки игры «Стражи леса»



Рисунок В.43 – Эскиз иллюстрации для крышки коробки игры «Стражи леса»



Рисунок В.44 – Эскизы иллюстрации для крышки коробки игры «Стражи леса»



Рисунок В.45 – Итоговая иллюстрация для крышки коробки игры «Стражи леса»



Рисунок В.46 – Шкала уровня «Загрязнение»



Рисунок В.47 – Рубашка карт «Загрязнение»

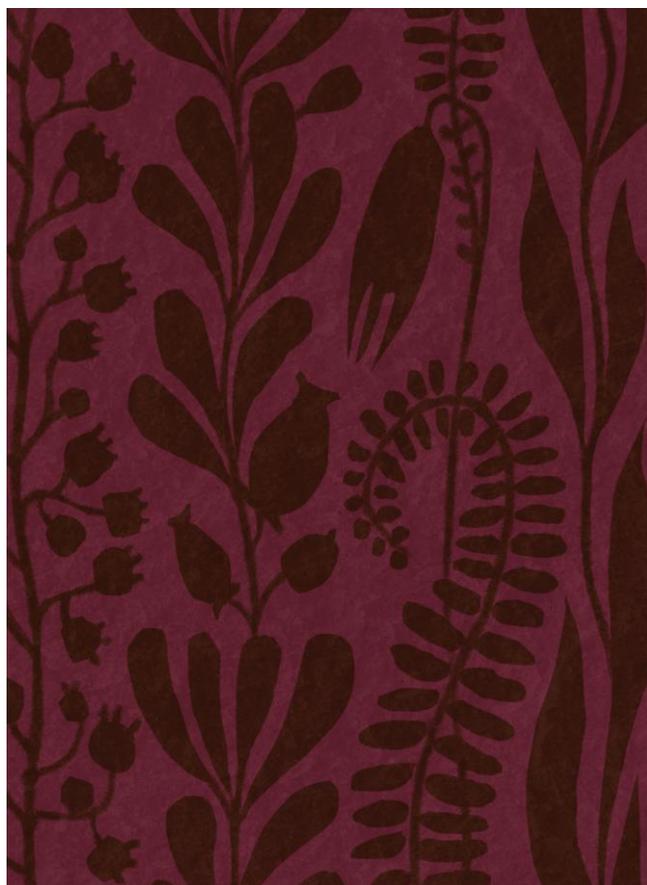


Рисунок В.48 – Рубашка карт «Элементов природы» и «Специальных действий»



Рисунок В.49 – Рубашки карт персонажей «Стражи леса»



Рисунок В.50 – Визуализация «Элементов природы» в эпоксидной смоле или прозрачном пластике



Рисунок В.51 – Визуализация деревянных фишек игроков с пиктограммами персонажей



Рисунок В.52 – Обложка буклета правил игры «Стражи леса»

*для 2-4 игроков  
от 8 лет*

Некогда на территории Самарской Луки, когда еще не было заповедника, древние стражи лесов, гор и рек спрятали четыре элемента природы. В этих элементах была заключена сила природы всей Земли. Но люди стали все дальше заходить в густые леса, все глубже копать шахты в горах и загрязнять воду.

Стражи забеспокоились, что люди найдут элементы, и они попадут в недобрые руки. В этом случае миру природы будет нанесен непоправимый вред.

До сегодняшнего дня стражи сторонились людей, но пришло время собрать элементы природы вместе...

Будет ли ваша команда стражей кто сможет преодолеть все препятствия и собрать древние элементы?

### *Компоненты игры*

58 карт, среди них:

28 карт Элементов природы и Специальных действий  
(бордовая рубашка)

20 карт Элементов природы: 5 карт каждого из 4 элементов

3 карты Портала

2 карты Озеленения

3 карты Город наступает!

24 карты Загрязнения (серая рубашка)

6 карт Стражей Леса

24 двусторонних участка Заповедника

6 деревянных фишек

4 фигурки Элементов природы:

Камень

Желудь

Ракушка

Перо

1 Шкала уровня загрязнения

1 Маркер уровня загрязнения.



Рисунок В.53 – Страница буклета правил игры «Стражи леса»

## цель игры

Ваша команда стражей леса должна действовать вместе: не дать Лесу погибнуть и выиграть достаточно времени, чтобы добыть 4 элемента природы, а потом успеть добраться до Портала и покинуть Заповедник. Однако если Лес погибнет раньше, чем вы сможете выполнить свою задачу, ваша миссия закончится провалом!

## подготовка игры

- 1 Создайте Лес.** Перемешайте 24 участка Леса и случайным образом разложите их лицом вверх (серой стороной вниз) как указано ниже. Обратите внимание: нужно оставить небольшие зазоры между участками Леса. Сформировав таким образом Заповедник, вы получите игровое поле, по которому будут перемещаться ваши фишки.



Рисунок В.54 – Страница буклета правил игры «Стражи леса»

**2** **Разместите элементы природы.** Поставьте 4 фигурки элементов (Камень, Желудь, Ракушку и Перо) рядом с Леосм – ваша команда попытается получить эти элементы в процессе игры. Чтобы добыть элемент, надо будет скинуть 4 одинаковые карты Элементов Природы на одном из соответствующих участков Леса. В Лесу всего 8 таких участков, по 2 для каждого вида элементов, они обозначены специальным символом в левом нижнем углу.



**3** **Разделите карты.** Разложите карты в 3 колоды в соответствии с их рубашкой: колода Загрязнения (серая рубашка), колода Элементов Природы и Специальных действий (бордовая рубашка), карты Стражей Леса (6 карт).



*колода  
Загрязнения*



*колода  
Элементов Природы и  
специальных действий*



*карты  
Стражей  
Леса*

Рисунок В.55 – Страница буклета правил игры «Стражи леса»

**4** Лес начинает гибнуть. Перемешайте колоду Загрязнения и положите рубашкой вверх с одной стороны от Леса. Открывайте с верха колоды по одной карте Загрязнения и переворачивайте соответствующий участок Леса «загрязненной» (серой) стороной вверх. Таким образом, вытяните 6 карт и загрязните, соответственно, 6 участков Леса.

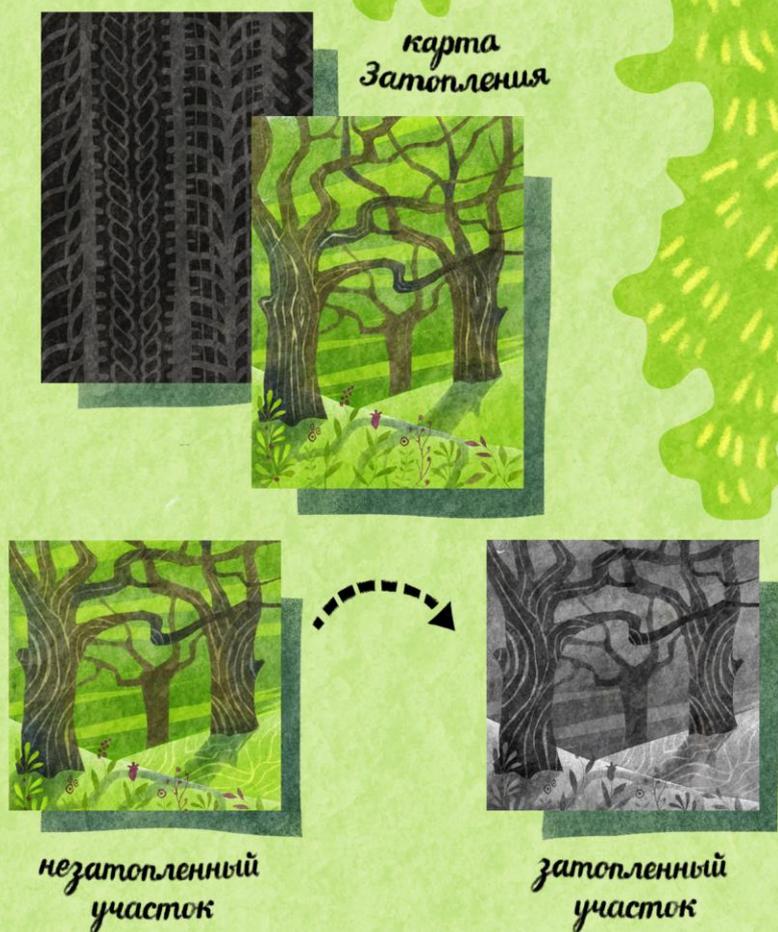


Рисунок В.56 – Страница буклета правил игры «Стражи леса»

**5** **Появляются Стражи Леса.** Помешайте 6 карт Стражей Леса и случайным образом раздайте каждому игроку по одной карте. Каждый из вас возьмет на себя роль Стража Леса с особыми способностями, которыми во время игры сможете воспользоваться только вы. Прочтите вслух ваши роли и способности, описанные внизу карт, чтобы члены команды знали о ваших сильных сторонах. Как вы увидите далее, в игре будет проще победить, если вы пользуетесь специальными способностями и действуете сообща. Возьмите фишку, с символом вашего Стража Леса, и поставьте её на соответствующий участок Леса (ищите иконку вашей фишки в правом нижнем углу Врат и Портала). Положите неиспользованные фишки и карты Стражей Леса обратно в коробку. Обратите внимание: ничего страшного, если ваша фишка окажется на загрязненном участке Леса.



Рисунок В.57 – Страница буклета правил игры «Стражи леса»

