

Антипина Елена Валерьевна,

кандидат технических наук,  
Удмуртский государственный университет,  
г. Ижевск

Кузнецова Виктория Александровна, магистрант,

Удмуртский государственный университет,  
г. Ижевск

## ИЛЛЮСТРАЦИЯ В ПОДРОСТКОВЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГРАХ ILLUSTRATION IN TEENAGE BOARD GAMES

**Аннотация:** В статье рассматривается важная роль иллюстраций в подростковых настольных играх и их влияние на игровой опыт. Раскрывается важность и влияние графического компонента в этом виде развлечения. Анализируя разнообразие иллюстраций, применяемых в настольных играх, статья исследует их роль в создании атмосферы, развитии игрового процесса и привлечении внимания игроков.

**Abstract:** The article examines the important role of illustrations in teenage board games and their impact on the gaming experience. The importance and influence of the graphic component in this type of entertainment is revealed. Analyzing the variety of illustrations used in board games, the article explores their role in creating an atmosphere, developing the gameplay and attracting the attention of players.

**Ключевые слова:** настольные игры, дизайн, персонажи, иллюстрация.

**Keywords:** board games, design, characters, illustration.

Иллюстрации в настольных играх – важный элемент визуальной развлекательной культуры. Настольные игры предлагают уникальный способ провести время в компании с друзьями или семьей, и иллюстрации в них играют не только декоративную, но и практическую роль.

Иллюстрация в детских настольных играх – это целый мир ярких красок, необычных персонажей и фантастических мест. Она помогает детям погрузиться в удивительные истории, развивает их воображение и фантазию. Красочные и занимательные иллюстрации помогают разбавить правила игры, сделать ее более интересной и запоминающейся.

В то же время иллюстрация в подростковых настольных играх визуально более сложная и является неким инструментом переноса игроков в мир приключений, новых земель и таинственных существ. Интересные детали, подробные рисунки и эффектные композиции создают атмосферу фэнтези или научной фантастики. Эти иллюстрации стимулируют молодых игроков к активному участию в игровом процессе и захватывают их воображение [3, 5].

Иллюстрация в настольных играх играет важную роль, придавая игровому процессу особую атмосферу и уникальность. В последние годы, с увеличением популярности настольных игр, тренды в области иллюстраций также стали играть все более значительную роль. В данном тексте будут рассмотрены ключевые тренды, а также известные авторы, чьи иллюстрации стали символами настольного игрового мира [4].

Один из ярких трендов в настольных играх – это ретро-стиль в иллюстрациях. Многие игры обращаются к дизайну и иллюстрациям 80-х и 90-х годов, создавая ностальгическую атмосферу и привлекая внимание целого поколения людей. Яркие цвета, пиксельная графика и забавные персонажи воссоздают атмосферу тех времен и вызывают у игроков эмоции, связанные с их детством или юношеством.



Другой тренд – это иллюстрации в стиле фэнтези и научной фантастики. Магические существа, герои с мечами и магией, вымышленные планеты и фантастические машины – все это оживает на игровых досках благодаря таланту иллюстраторов. Игры в стиле фэнтези и научной фантастики позволяют погрузиться в мир приключений и фантастики, создавая эффект полного погружения и увлечения.

Следующий тренд можно определить как «сказочные иллюстрации». Они с легкостью переносят нас в мир детства и волшебных историй. Забавные персонажи, яркие цвета и уникальный стиль создают атмосферу игры, полной веселья и волшебства.

Среди известных авторов, чьи иллюстрации стали характерными для настольных игр, можно выделить таких мастеров как Тодд Локвуд, Ричард Райт, Мартин Грип, Мигель Коимбра, Якуб Розальски, Венсан Дютре, Екатерина Чесалова и Роман Папсуев. Их талант и уникальный стиль позволяют создать игровой мир, который запоминается и вдохновляет на приключения.

Ричард Райт умеет показать несовместимые вещи гармонично. Например, рассмотрим одну из его иллюстраций, перед вами обычная Америка 20-х годов прошлого века: женщины в изысканных платьях, мрачные улочки, стильные автомобили. И посреди всего этого великолепия внезапно вспыхивает пламя, из которого вырываются щупальца Лавкрафтовских чудовищ (рисунок 1).



Рис. 1. «Ктулху: Смерть может умереть», иллюстратор Ричард Райт

Мартин Грип отвечал за оформление настольной ролевой игры по культовому фильму «Чужой». Его иллюстрации наполнены мрачной атмосферой леденящей душу пустоты бескрайнего космоса и настолько же человек мелок в необъятном пространстве. Ощутить это, мы можем лишь взглянув на одну из его работ к данной игре (рисунок 2).





Рис. 2. «Чужой», иллюстратор Мартин Грип

Мигель Коимбра иллюстрировал такие настольные игры, как «Киклады» и «Семь чудес». Его иллюстрации нельзя назвать детальными, но художник умеет расставить акценты, главный из которых – на центральном персонаже его произведений, остальное является лишь дополнением. Это хорошо показано в его иллюстрации Колосса Родосского к игре «Семь чудес» (рисунок 3).



Рис. 3. «Семь чудес», иллюстратор Мигель Коимбра

Тодд Локвуд создал серию иллюстраций для третьего издания популярной настольной игры «Dungeons & Dragons». Его рисунки нацелены на детскую аудиторию. Они яркие и



контрастные, детализация в них минимальна. По композиции и планам рисунки напоминают кадры из мультсериалов 80-90-х гг., это хорошо считывается с иллюстрации упаковки к игре (рисунок 4).



Рис. 4. «Подземелья и драконы», иллюстратор Тодд Локвуд

Иллюстрации в настольных играх передают настроение, помогают погрузиться в игру и становятся ее важным элементом. Они отражают тренды и создают атмосферу, которая позволяет каждому игроку ощутить себя частью игрового мира. Благодаря таланту известных авторов и креативности индустрии настольных игр, иллюстрации становятся неотъемлемой частью игрового процесса и способствуют его неповторимости [1, 2].

На основе рассмотренных существующих решений были созданы иллюстрации для настольной ролевой игры «ЛитераТур». Игра ориентирована на подростковую аудиторию. Основу для игры составили произведения школьной литературы за 9 класс (рисунок 5).

Иллюстрации были выполнены в популярной на данный момент комиксовой 2D стилистике. Для каждого персонажа была разработана своя цветовая палитра, которая повторяется в карточках их предметов, а также в фишках.





Рис. 5. Персонажи игры «ЛитераТур»

Общая цветовая гамма игры приглушенная. Сложные цвета с низкой контрастностью, дополняют таинственную обстановку мира игры. Текстуры и узоры, украшающие одежду персонажей, отсылают к временному периоду литературного произведения, героем которого является персонаж.

Иллюстрации игрового поля не детализированы, персонажи на них обезличены или отсутствуют, словно театральные декорации. Они также выполнены в комиксовой стилистике и в сдержанных цветах.

Обложка – это «лицо» всей игры. Цель обложки – донести дух игры до потенциального игрока. Обложка «Литература» выдержана в общей цветовой палитре игры. На ней изображены одни из персонажей, которые идут в направлении слева направо, такой прием традиционно используют в изобразительном искусстве, чтобы показать начало путешествия (если персонажи идут справа налево, то это обозначает возвращение назад, окончание путешествия). Персонажи путешествуют конным ходом, либо верхом, либо в кэбе – это намек, что действие игры будет происходить не в современности, а в далеком прошлом. Персонажи изображены на фоне пейзажа, природа и окружение в рисунке, также как в литературе,



символизирует настроение и общую атмосферу произведения. В данном случае красно-фиолетовый закат проникнут лиризмом, а темная зелень создает ощущение таинственности (рисунок 6).



Рис. 6. Настольная игра «Литератур»

Таким образом, иллюстрации в настольных играх и жанровой литературе – это не просто "украшение", а важный элемент визуальной культуры. Они создают атмосферу и настраивают на определенный лад, помогают погрузиться в фантастический мир и стимулируют воображение. Иллюстрации в настольных играх и комиксах – это именно то, что делает эти формы развлечения привлекательными и незабываемыми.

*Список литературы:*

1. Настольные игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://habrahabr.ru/company/mosigra/blog/112116/> (дата обращения 20.12.2023).
2. Дмитриева Н. А. Изображение и слово. М.: Искусство, 1962. – 316 с.
3. Розенсон И.А. Основы теории дизайна: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. – 2-е изд. / И.А. Розенсон. – Санкт-Петербург: Питер, 2021. – 256 с.
4. Ромеро Б., Шрайбер Я.. Игровой баланс. Точная наука геймдизайна. Спб.:Издательский дом «Питер», 2023. – 832 с.
5. Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. – М.: Издательство АСТ, 2006. – 256 с.

