



REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: „Śląski Skat. Projekt graficzny gry karcianej „skat” inspirowany kulturą i historią Śląska.”

Autor: Małgorzata Zyzik

Promotor: dr hab. Grzegorz Hańderek

Kategorie: gra karciana;

Słowa kluczowe: skat, gra karciana, karty, gadżet, Śląsk;

1. Cel i podstawowe założenia

Celem pracy jest stworzenie gry karcianej skat w wersji inspirowanej kulturą i historią Śląska. W tym celu należało zaprojektować talię 32 kart, na których znaleźć się miały ilustracje przedstawiające znane postacie i zabytki regionu. Do gry, zapakowanej w klasyczne pudełko, załączona została opisująca je książeczka. Całość stylem nawiązywać miała do popularnych na Śląsku talii do skata.

2. Realizacja projektu

Realizacja projektu gry karcianej skat podzielona została na etapy:

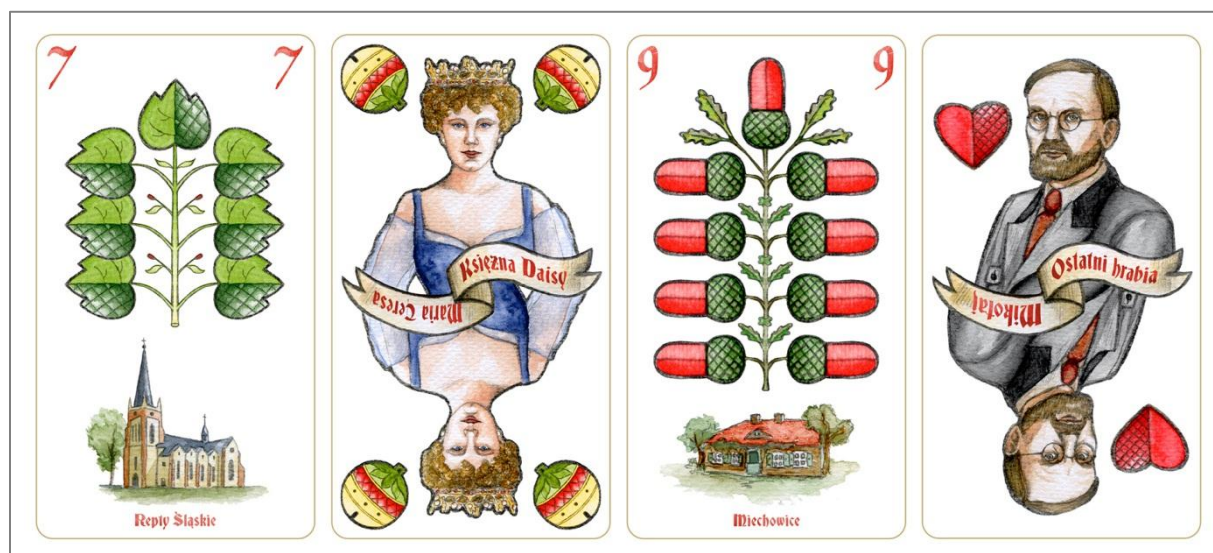
- Badanie rynku, analiza istniejących talii do skata: zarówno współczesnych, jak i dawnych, niebędących już w produkcji;
- Wybór tematu ilustracji znajdujących się na kartach oraz techniki ich wykonania;
- Stworzenie ilustracji postaci i budynków;
- Zaprojektowanie wyglądu kart, typografii i pozostałych elementów;
- Zredagowanie tekstu do książeczki;
- Zaprojektowanie książeczki (okładka, poszczególne strony) oraz opakowania;

W czasie pracy podjęto wiele decyzji dotyczących wyglądu kart, ilustracji lub samej kompozycji, wprowadzono również wiele zmian spowodowanych różnym wyglądem poszczególnych symboli, postaci i budynków. Szczególną uwagę należało zwrócić na

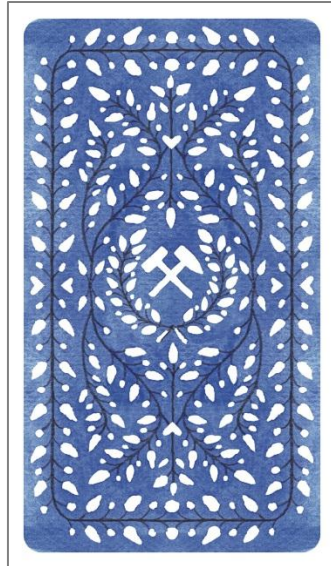
rozpoznawalność znaków i kompozycję, która miała ułatwić intuicyjnie posługiwanie się kartami. W czasie pracy napotkano wiele trudności wynikających m.in. z niewielkich rozmiarów wydrukowanej talii oraz różnego wyglądu i kolorystyki symboli. Celem było więc uspołnienie ich stylistyki bez ingerencji w ich charakterystyczny i utrwalony wygląd. Do stworzenia ilustracji i symboli zastosowano technikę akwareli uzupełnioną rysunkiem, część tekstów wykaligrafowano szerokim piórkiem. Dołożono wszelkich starań, by karty wyglądały, jakby były malowane w całości. Z tego też powodu większość elementów wykonano manualnie, jedynie teksty i obramowanie kart stworzone zostały w programie graficznym.

3. Produkt końcowy

Produktem końcowym jest talia 32 kart do skata zapakowana w tradycyjne opakowanie z załączoną książeczką. Wszystkie listki zawierają ilustracje: błotki (karty o sile 7-10) przedstawiają zabytki Śląska, a figury (*walet, dama, król, as*) postacie, które przyczyniły się do rozwoju regionu. Portrety opatrzone są imieniem, nazwiskiem i/lub funkcją osoby, budynki zaś nazwą miejscowości lub dzielnicy, w której się znajdują. Oprócz tego na kartach znajdują się również symbole oznaczające dany kolor (*żołędzie, serca, wino, dzwonki*) oraz oznaczenie numeryczne w przypadku błotek. Paleta kolorystyczna znaków została znacznie zawężona i stała się wspólną dla całego zestawu. Wszystkie teksty znajdujące się na kartach zabarwiono na ten sam odcień czerwieni (imitując tym samym czerwony tusz) oraz pokryto je teksturą. Całość otoczona została złotą ramką.



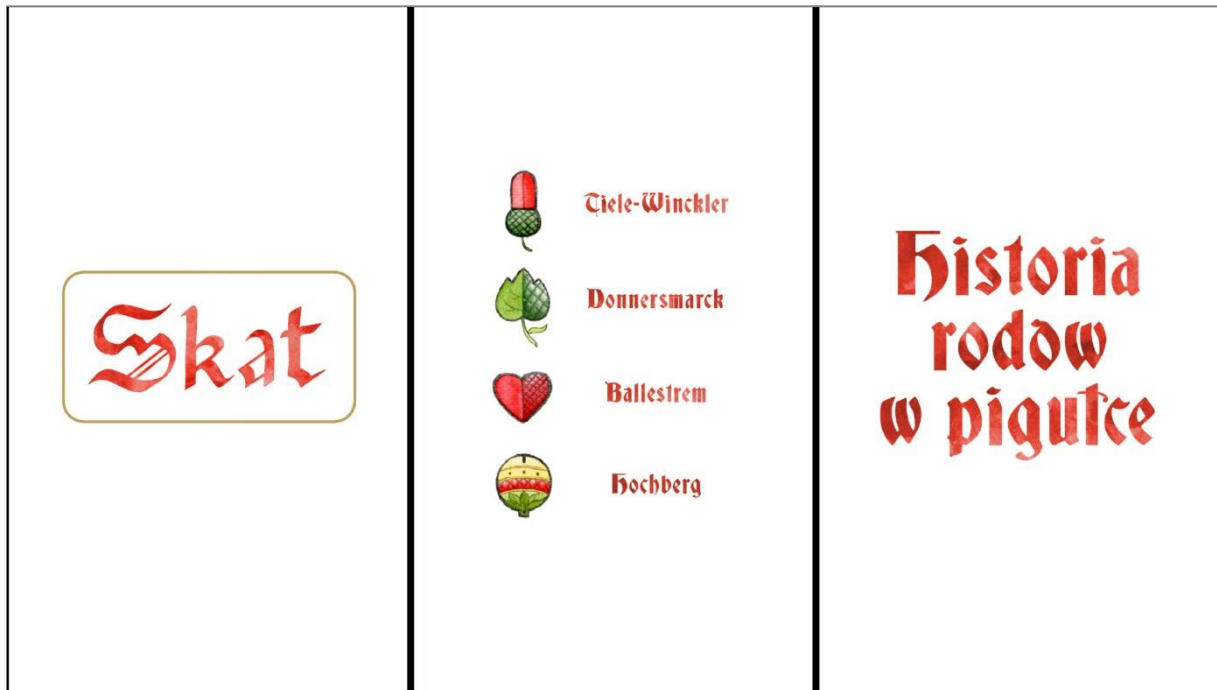
Na rewers karty składa się ilustracja przedstawiająca młotek i perlik (powszechnie znane symbole górnictwa) otoczona ornamentem z wawrzynu. Została wykonana w całości akwarelą w kolorze granatowym. Wzór działa na zasadzie negatywu, uzyskano go przez pozostawienie określonych obszarów niezamalowanych.



Opakowanie zaprojektowano jako tradycyjne kartonowe pudełko powszechnie stosowane w grach karcianych. Na jego okładce znajduje się wykaligrafowana nazwa gry, którą dodatkowo obwiedziono linią o zaokrąglonych rogach. Na bokach opakowania powtórzono nazwę „Skat”, zaś na dole pudełka znalazł się uproszczony kod kreskowy. Z informacji zamieszczonych na jego tyle gracz może się dowiedzieć o wymaganiach gry i jej zawartości. Znajduje się tu również krótki tekst zachęcający do kupna tej wersji skata. Projekt przygotowany został w wersji czarno-białej, ale drukowany jest na szarym papierze (barwionym w masie). Graficzny kolor nawiązuje do górniczej historii Śląska.



Okładka książeczki zawiera te same elementy, co przód opakowania, występuje jednak w wersji kolorowej. Słowo „Skat” pokryte jest tą samą teksturą, co teksty na kartach, a ramce nadano złotą barwę. Pierwszą stroną zajmuje lista rodów przyporządkowanych do konkretnych kolorów w talii, drugą zaś hasło: „Historia rodów w pigułce” informujące o zawartości książeczki.



Projekt pojedynczej strony nawiązuje, zarówno kompozycją, jak i zastosowanymi środkami, do wyglądu kart. Na złotej ramce umieszczony został symbol koloru, u góry zaś ilustracja przedstawiająca budynek lub postać. Wewnątrz obrysu opisano historię konkretnej budowli/osoby.



4. Informacje o możliwości wykorzystania pracy

Nowa wersja gry karcianej skat będzie świetnym produktem promującym region. Sprzedawana w muzeach i innych instytucjach kultury może być zarówno gadżetem, jak i pamiątką dla turystów spoza Śląska. Przez swoją edukacyjną funkcję jest wartościowa również dla mieszkańców regionu, którzy już posiadają jakąś wiedzę o swojej okolicy, a dzięki tej grze mogą ją jeszcze poszerzyć.

Nowa wersja może być sprzedawana przez wytwórnie kart jako standardowa gra karciana skat, która dodatkowo nawiązuje do historii regionu, w którym jest najbardziej znana. Spełnia wszystkie warunki takiej sprzedaży: nie zawiera kodu językowego bądź elementów gwary rozpoznawanych tylko na Śląsku, a wszystkie użyte znaki są powszechnie stosowane w innych wersjach gry. Dzięki tej formie sprzedaży „śląski” skat dotrze do szerszego grona odbiorców.