

Latvijas Universitātes
Izglītības zinātņu un psiholoģijas fakultāte
Mākslas un tehnoloģiju nodaļa

GALDA SPĒLES “LUDO” DIZAINA VIZUĀLĀ STILISTIKA
DIPLOMDARBS

Autors: Diāna Šerkunova

Studenta apliecības Nr.: ds20084

Darba vadītājs: lektors, Mag. Art. Aivars Plotka

Rīga 2024

ANOTĀCIJA

Latvijas Universitātes Izglītības zinātņu un psiholoģijas fakultātes profesionālās bakalaura studiju programmas “Māksla” 4. kursa studentes Diānas Šerkunovas (stud. apl. nr. ds20084) diplomdarbā “Galda spēles "Ludo" dizaina vizuālā stilistika” tiek pētīta galda spēļu vēsturiskā attīstība, “Ludo” spēle un tās rašanās, kā arī galda spēļu dizaina pamati.

Diplomdarbs sastāv no trīs daļām.

Teorētiskajā daļā apkopota informācija par galda spēļu vēstures attīstību, spēli “Ludo”, tās izcelsmi un galda spēļu dizaina principiem.

Empīriskajā daļā tika salīdzinātas 20 dažādas galda spēles “Ludo” jeb to vizuālais stils pēc konkrētiem kritērijiem.

Radošajā daļā, balstoties uz iegūto informāciju, tika izveidots jauns dizains galda spēlei “*Keezen*”, kas ir viena no “Ludo” variācijām.

ANNOTATON

The diploma paper by Diāna Šerkunova (student card no. ds20084), 4th year student of the University of Latvia Faculty of Education Sciences and Psychology, entitled “Visual style design of the board game “Ludo””, explores the historical development of board games, the creation of the “Ludo” game, the “Ludo” board game itself and the basics of the design of board games.

The diploma consists of three parts.

The theoretical part compiles information on the development of the history of board games, the creation of the “Ludo” game, the “Ludo” game itself and the design principles of board games.

The empirical part compares 20 different versions of the board game “Ludo”, and their visual style, according to specific criteria. In the creative part, based on the information gathered, a new design is created for the board game “*Keezen*” – a variation of “Ludo”.

SATURS

IEVADS.....	6
TEORĒTISKĀ DAĻA	7
1.GALDA SPĒĻU ATTĪSTĪBA	7
1.1. Pirmās galda spēles.....	7
1.2. Galda spēles viduslaikos.....	8
1.3. Galda spēles mūsdienās	8
2. “LUDO” VĒSTURE.....	9
2.1. “Pachisi”	9
2.2. “Ludo” aizsākumi	10
2.3. “Ludo”	11
3. SPĒĻES “LUDO” VARIĀCIJAS	12
3.1. “Riču Raču”	12
3.2. “Keezen”	13
3.3. Aeroplane Chess “Fei Xing Qi”	14
3.4. “Parchis”	16
3.5. “Mensch ärgere Dich nicht”	17
4. GALDA SPĒĻU DIZIANA PRINCIPI.....	18
4.1. Spēles pamatne	18
4.2. Iepakojums	19
4.3. Materiāli	19
4.4. Spēles tematika	20
4.5. Krāsas	21
TEORĒTISKĀS DAĻAS SECINĀJUMI	21
EMPĪRISKĀ DAĻA.....	23
5. GALDA SPĒĻES “LUDO” DIZIANA PARAUGU ANALĪZE	23
5.1. JstFru “Ludo”	23
5.2. JellyArch “Summer Ludo”	25
5.3. The Purple Cow “Magnetic Ludo”	26
5.4. Lego “Ludo Game”	28
5.5. Liberty “Aurora 2-in-1 Game Set”	29
5.6. Galison “Basquiat Ludo”	31
5.7. Professor Puzzle “Alice's Party Games Mat”	32
5.8. Galison “Ludo In Bloom”	34
5.9. MGO “Ludo For Kids”	35
5.10. PSQURMART “Indian Board game”	36

5.11.	Eco-Parces “Parques Colombiano 3D”	37
5.12.	Small Foot “Ludo Safari”	39
5.13.	HOROW “Marble Ludo”	40
5.14.	MierEdu “Ludo”	41
5.15.	Trefl “Disney Frozen 2 Game Board”	43
5.16.	Paladone “Hogwarts Ludo”	44
5.17.	Frank “Jungle Ludo”	45
5.18.	FIBOGOUP “Ludo Penguin”	47
5.19.	Djeco “Ludo”	48
5.20.	Vilac “Ludo and goose board Ingela P.Arrhenius”	49
EMPĪRISKĀS DAĻAS SECINĀJUMI		51
RADOŠĀ DAĻA		53
6.	Spēles daļu dizains	53
6.1.	Spēles pamatnes	53
6.2.	Spēļu kārtis	54
6.3.	Kāršu iepakojums	58
6.4.	Spēles iepakojums	59
6.5.	Noteikumu buklets	60
6.6.	Spēļu kauliņi	61
6.7.	Planšetes	62
6.8.	Radošās daļas realizācijas ekonomiskais aprēķins	66
NOBEIGUMS		67
IZMANTOTĀ LITERATŪRA UN AVOTI		68
Dokumentārā lapa		Error! Bookmark not defined.

IEVADS

Ikviens ir pavadījis bērnībā laiku, spēlējot galda spēles ar draugiem vai ģimenes lokā. Visbiežāk tieši agrīnā vecumā tika spēlētas tādas klasiskas un salīdzinoši vienkāršas spēles kā “Cirks”, “Riču-Raču” vai “Bingo”. Pieaugot daudzi turpina pavadīt brīvo laiku, spēlējot galda spēles, pie kam spēļu izvēle un piedāvājums ar laiku mainās.

Mainās ne tikai spēļu izvēle, bet arī pašas spēles – gan pēc to uzbūves – noteikumi, spēles principi, gan spēles vizuālais izskats. Viena no šādām spēlēm ir “Ludo”. Tās dizains, nosaukums un noteikumi ir ne tikai mainījušies atkarībā no valstīm, kur tās tiek spēlētas, bet, piemēram, Nīderlandē tā ir pārtapusi par pilnīgi jaunu spēli ar nosaukumu “*Keezen*”, kurai ir jauni noteikumi un spēles process.

Pētījuma jautājums: Kāda ir galda spēles “Ludo” dizaina vizuālā stilistika?

Teorētiskajā daļā ir aprakstīta galda spēles “Ludo” vēsture, pati spēle, tās dažādās variācijas vairākās valstīs, galda spēļu dizaina principi. Balstoties uz iegūto informāciju, tiek salīdzināts dizains 20 dažādām “Ludo” galda spēles versijām pēc konkrētiem kritērijiem.

Pētījuma priekšmets: galda spēle “Ludo”.

Pētījuma mērķis: izveidot dizainu galda spēlei “*Keezen*”.

Pētījuma uzdevumi:

1. Apkopot un analizēt literatūras avotus par galda spēles “Ludo” vēsturi.
2. Apkopot un analizēt literatūras avotus par pašu galda spēli “Ludo”.
3. Apkopot un analizēt literatūru par galda spēļu dizaina principiem.
4. Salīdzināt 20 dažādas galda spēles “Ludo” versijas pēc konkrētiem kritērijiem.
5. Secināt, kādas ir galvenās galda spēles “Ludo” vizuālās stilistikas īpatnības, kuras bieži atkārtojas dažādās “Ludo” spēlēs.
6. Izmantot iegūto informāciju, lai izveidotu galda spēles “*Keezen*” dizainu.

Izmantotā metodika teorētiskajā daļā: informācijas un datu analīze, un izvēlēto galda spēļu “Ludo” analīze.

Izmantotā metodika praktiskajā daļā: galda spēles “*Keezen*” dizaina izstrāde, izmantojot datorgrafikas programmas.

Pētījuma bāze un faktoloģiskā materiāla avoti: interneta resursi (raksti) un grāmatas.

TEORĒTISKĀ DAĻA

1.GALDA SPĒĻU ATTĪSTĪBA

1.1. Pirmās galda spēles

Pirmās galda spēles tika izgudrotas un spēlētas jau 5000. g.p.m.ē., ko apstiprina arheoloģiskiem izmeklējumi “*Başur Höyük*” apbedījumu pilskalnā Turcijas teritorijā. Tajā tika atrasti 49 metāmie kauliņi, kuri līdz pat mūsdienām ir ļoti nozīmīgi vairākās galda spēlēs. Toties toreiz metāmie kauliņi nebija veidoti no plastmasas kuba gabaliņa ar ideāli līdzenam virsmām, bet gan tie bija parasts apgleznots akmens (Pēteris Atija, 2016).

Cits līdzīgs metāmo kauliņu veids bija no gludeniem un gariem kociņiem. Tiem viena puse parasti tika nokrāsota, un, uzmetot tos, punktus skaitīja atkarībā no uzkritušajām krāsotajām virsmām. Jo vairāk uzkritušās virsmas bija iekrāsotas, jo vairāk punktus spēlētājs ieguva. Šie gareniskie metāmie kauliņi varēja būt izgatavoti arī no daudziem dažādiem materiāliem, sākot ar koka gabaliem un beidzot ar pirkstu kauliem (Pēteris Atija, 2016).

Senajā Ēģiptē tika izveidota galda spēle “*Senet*”. Pateicoties kultūras vērtībām, spēlei tika piešķirta arī simboliskā nozīme, jeb cilvēki ticēja, ka veiksmē spēlē ietekmēs arī pēcnāves dzīvi. Tāds uzskats radās, jo tika pieņemts, ka tādi Ēģiptes dievi kā Ra, Anubiss un Tots, parūpēsies par šo spēlētāju aizsaulē (Pēteris Atija, 2016 un Marija Rudņeva, 2023).

Pašu spēli veidoja spēles pamatne ar rūtainu virsmu, kura atgādina mūsdienās labi pazīstamo šahu. Virsma sastāvēja no 10 kvadrātu kolonnām 3 rindās. Katram spēlētājam rokās ir vismaz 5 figūras, ar kurām notiek spēle (Pēteris Atija, 2016 un Marija Rudņeva, 2023).

Daudzas galda spēles radās Āzijas teritorijā. Tās gan tika izgudrotas no jauna, gan “mainītas” un pilnveidotas savā starpā. Arī plaši pazīstamie domino kauliņi nāk no Āzijas. Nonākot Eiropā, tie mainīja izskatu uz mūsdienās ierastajiem plastmasas taisnstūra gabaliņiem ar skaitļa punktiem virsū. Domino nosaukums tika aizgūts no dominikāņu mūkiem. Kārtis tiem bija aizliegts spēlēt, taču domino bija atļauts, līdz ar ko tā bija ļoti iecienīta spēle viņu vidū. Paši mūki vilka baltus tērpus ar melnām kapucēm, kas atgādina domino klucīšu dizainu (Maša Veselova, 2022).

Amerikas teritorijā vietējie iedzīvotāji arī izgudroja dažādas spēles. Bieži tika spēlētas kaulu spēles, taču ne tikai tās. Daudzas spēles bija orientētas uz stratēģijas izmantošanu. Visbiežāk tām bija ar medību saistīta tematika, jo tas bija aktuāli vietējai kultūrai (Maša Veselova, 2022).

1.2. Galda spēles viduslaikos

Laikam ejot, galda spēles attīstījās un mainījās. Izmaiņas piedzīvoja ne tikai to izskats, bet arī spēles process. Kā piemēru var minēt šaha spēles pamatnes izmaiņas viduslaikos. Vienkrāsainā dēļa vietā tā ieguva melnbaltus laukumus, kuri mūsdienās rada asociācijas ar šo spēli (Maša Veselova, 2022).

Nozīmīgs pavērsiens galda spēlēs notika tieši ap 13.–14. gadsimtu. Tajā laikā Ēģiptē izgudrotās spēļu kārtis nonāca Eiropas teritorijā. Tās uzreiz iemantoja lielu popularitāti, taču augstdzimušās personas neatzina nedz tās, nedz vairumu citu spēļu. Līdz ar to daudzas spēles tika aizliegtas, tomēr aizliegums neskāra dambreti. Kopumā tika izgudrotas vairāk nekā 50 dažādas kāršu spēles. To dizains bija saistīts ar laikmeta aktualitātēm. Bieži tika attēlotas nozīmīgas vēsturiskas personas, piemēram, Jūlijs Cēzars (Maša Veselova, 2022).

Kāda cita spēle, kura kļuva diezgan atpazīstama, bija dambretes paveids jeb tās cita versija. Tās atšķirība bija tajā, ka izkārtojums nebija simetrisks. Šīs spēles izcelsme meklējama Skandināvijā. Tās sākotnējais nosaukums bija “*Hnefatafl*”. Pateicoties vikingsiem, spēle izplatījās un nonāca arī Krievijā (Maša Veselova, 2022).

Kā pavisam jauna spēle, kura arī ieguva popularitāti sabiedrībā, jāmin “Reversi”. Šī spēle vairākas desmitgades bija populāra un iecienīta Lielbritānijā, taču tikpat ātri, cik tā kļuva populāra, par to aizmirsā. Spēle atguva atpazīstamību vēlāk – jau 20. gadsimtā (Maša Veselova, 2022).

Ķīnā līdz pat mūsdienām liela nozīme ir spēlei, kura radās laika posmā starp 19. un 20. gadsimtu. Spēle “*Mahjong*” radās Šanhajā un ap 1920. gadu tā iemantoja lielu popularitāti. Spēle kļuva tik populāra, ka gandrīz kļuva par kultūras simbolu. Ar laiku par šo spēli uzzināja arī citās valstīs (Maša Veselova, 2022).

1.3. Galda spēles mūsdienās

Vairākas vēsturiskās galda spēles joprojām ir ļoti nozīmīgas mūsdienu sabiedrībā. Tās turpina ražot, un cilvēki turpina baudīt spēles procesu. Tās ir tādas spēles kā domino un dambrete. Taču ir arī citas spēles, kuras ir ļoti nozīmīgas mūsdienu galda spēļu cienītājiem – tādas spēles kā “*Carcassonne*”, “*Catan*” un “*Spyfall*” (Maša Veselova, 2022).

Spēles “*Carcassonne*” tematika ir viduslaiki. Katrs dalībnieks var iejusties viduslaiku iedzīvotāju lomā. Spēles procesā tiek būvēta pilsēta ar takām un klosteriem. Katra spēlētāja uzdevums ir iegūt pēc iespējas vairāk punktu un maksimāli paplašināt savu teritoriju. Lai gan

spēle nav grūta, tomēr tā spēles laikā prasa spējas veidot stratēģijas, līdz ar ko ar gados pavisam jauniem spēlētājiem tā nebūs piemērota (Maša Veselova, 2022).

Spēle “*Catan*” ir ļoti izplatīta un daudziem pazīstama. Tai ir vairākas versijas, kā arī papildinājumi. Pats spēles process ir diezgan viegls un ar vienu spēles piegājieni var apgūt noteikumus. Katrs spēlētājs kļūst par kolonizatoru, vai arī – katra spēlētāja uzdevums ir attīstīt savu koloniju. Spēles laikā nepieciešams rūpēties par resursiem, ceļiem un pašu pilsētu (Maša Veselova, 2022).

Kāršu spēle “*Spyfall*” lieliski der brīvā laika pavadīšanai plašākā cilvēku lokā. Spēles dalībnieki var iejusties spiega un aģenta lomā. Spēles process ir ļoti līdzīgs spēlei “Mafija”, tikai ar kārtīm. Galvenā atšķirība ir tanī, ka tieši pateicoties kārtīm, spēli var spēlēt bez vadītāja, un visi spēlētāji var līdzvērtīgi piedalīties spēles procesā. Spēles laikā visiem ir zināma kāda konkrēta lokācija, izņemot spiegu. Visi dalībnieki ir parasti iedzīvotāji, taču viens no tiem ir spiegs. Spēle norisinās sarunājoties, uzdodot dažādus jautājumus, lai noskaidrotu, kurš ir spiegs (Maša Veselova, 2022).

2. “LUDO” VĒSTURE

2.1. “*Pachisi*”

“*Pachisi*” ir Indijā radīta galda spēle, kurā aktīvi tiek izmantots metamais kauliņš un figūras, spēlējot to. Nosaukums “*Pachisi*” radies no hindi-urdu valodas vārda “*pachis*”, kas pieder pie skaitļa vārda grupas. Tā tiešā nozīme ir “divdesmit pieci”. Spēlei tika piešķirts tieši šāds nosaukums, pateicoties metamajiem kauliņiem, jo maksimālais gājieni skaits bija divdesmit pieci (MapAcademy, 2022 un Gamex Cart, 2020).

Tiek uzskatīts, ka šī spēle pirmo reizi tika minēta 6. gadsimta eposā “Mahābhārata”. Tajā ir aprakstīts, ka varoņi spēlēja kādu spēli uz alu sienām, kur uzvarētājam pienāktos visas likmes. Konkrētu faktu, kas apstiprinātu šo teoriju, nav, taču kultūrā tas tiek uzskatīts par patiesu (MapAcademy, 2022 un Gamex Cart, 2020).

Pirmie reālie pierādījumi par šādu spēli ir no 16. gadsimta. Indijas pilsētās Fatehpura Sīkri un Āgra, Mogulu impērija bija uzbūvējusi lielformāta spēļu laukums, kuri arī aktīvi tika izmantoti. Mogulu imperators Akbars Lielais bieži izklaidējās, izmantojot savas kurtizānes kā spēļu figūras, liekot tām pārvietoties uz konkrētām vietām pēc noteikta soļu skaita. Papildus tam par šīs spēles eksistenci liecina vairāki saglabājušies artefakti - spēles pamatnes, figūras un gleznas ar spēles procesa ainām no mogulu laiku manuskriptiem (MapAcademy, 2022 un Gamex Cart, 2020).

Pati spēles pamatne sastāv no krusta, kuram centrā ir aplis. Visas četras puses ir astoņus kvadrātus garas un trīs kvadrātus platas. Spēles gaitā spēlētāji izstaigā šīs līnijas, ik pēc laika atgriežoties aplī. Aplis tiek dēvēts par “*Charkoni*” un spēlē tas ir gan starta laukums, gan finiša laukums. Pateicoties šai detaļai, spēli tautā arī mēdza saukt par “*Charkoni*”, nevis “*Pachisi*”. Krusta galos atrodas arī laukumi, kuros ir iezīmēti krusti. Šie laukumi tika dēvēti par “pilīm” (MapAcademy, 2022 un Gamex Cart, 2020). (sk. att. 2.2.1.)

Spēli parasti spēlēja četri spēlētāji, kuri apvienojās divos pāros. Katram spēlētājam tika piešķirtas četras spēļu figūras, kuras tika izvietotas uz “*Charkoni*”. Lai uzsāktu spēli, katram dalībniekam vajadzēja izmest kauri gliemežvākus, un tas, kuram bija vislielākais skaits, varēja uzsākt pirmais. Spēles laikā šīs spēļu figūras virzījās pa krusta kontūru – no lejas uz augšu pulkstenrādītāja virzienā. Spēlētāju figūras citi spēlētāji varēja arī “apēst”. Brīdī, kad spēlētājam bija jāveic konkrēts soļu skaits uz laukumu, kur jau stāv cits spēlētājs, šī spēlētāja figūra tika noņemta no laukuma jeb “apēsta”. Kad spēlētāju pārim visas astoņas spēļu figūras atgriezās spēles laukuma aplī, tad spēle tika uzskatīta par pabeigtu. Dažās šīs spēles versijās viens no svarīgajiem spēles nosacījumiem bija, ka katram spēlētājam vajadzēja “apēst” vismaz vienu figūru (MapAcademy, 2022 un Gamex Cart, 2020). (sk. att. 2.2.1.)

“*Pachisi*” 1867.gadā nonāca Amerikā, kur tika pārdevēta par “*Parcheesi*”. Ap laiku šai spēlei tika nomainīti vairāki īpašnieki, bet uz doto brīdi tiesības pieder uzņēmumam “Hasbro”. Līdz ar to spēli ar šādu nosaukumu drīkst ražot tikai šis uzņēmums, bet citiem ir nepieciešams mainīt spēles nosaukumu (Elisona Vačtela, 2012).



2.1.1. att. V. Normans Brauns “*Pachisi*”

2.2. “Ludo” aizsākumi

Termins “Ludo” tika piešķirts 1896. gadā, apzīmējot konkrētu galda spēles struktūru jeb spēles kārtību. Šo struktūru patentēja brits Alberts Kollers, iedvesmojoties un izpētot Indijā “*Pachisi*” līdzīgas galda spēles, kuras tika spēlētas jau vairākus gadsimtus, un bija kļuvušas par

nozīmīgu kultūras daļu. Spēle tika patentēta Lielbritānijā, pievienojot spēles esošajiem elementiem vēl vienu – metamo kauliņu trauciņu, savukārt kauri gliemežvākus aizvietoja ar klasiskajiem metamajiem kauliņiem. Spēles struktūrai tika piešķirts nosaukums “Karaliskais Ludo”, bet ikdienā tas visiem ir pazīstams ar nosaukumu “Ludo” (Puja Rojs, 2022).

Par to, ka “Ludo” ideja guva iedvesmu un iespaidojās no Indijas kultūras, liecina fragments Senajā Indijā 6.gadsimtā radītajā eposā “Mahābhārata”, kur tika aprakstīta līdzīga spēle. Savukārt reāls piemērs ir jau minētie lielformāta spēļu laukumi Agrā un Fatehpura Sīkrī, kur spēles laukumu izkārtojums ir ļoti līdzīgs “Karaliskajam Ludo” (Elisona Vačtela, 2012).

2.3. “Ludo”

Jaunās “Ludo” spēles mērķis bija vienkāršot spēles noteikumus, lai tie kļūtu vienkāršāki un skaidri pat bērniem, kā arī popularizēt to Anglijā. Lai vieglāk orientētos spēles gājienu skaitā, tika ieviests metamais kauliņš. Spēles dalībnieki vairs netika dalīti pa pāriem, bet katrs dalībnieks spēlēja līdz savai uzvarai. Pārvietošanās trajektorija tika vienkāršota, un spēles sākuma lauciņš tika pārvietots uz laukuma ārpusi – ceļu, pa kuru tiek pārvietotas pašas spēļu figūras. Tika likvidēti arī aizsarglauciņi, kur, novietojot savu figūru, otrs spēlētājs vairs nespēja “apēst” citu figūru. Vienkāršojot spēli, tā kļuva populārāka, bet pieaugušajiem spēlēt kļuva neinteresantāk (Cynningstan, 2024).

“Ludo” spēles noteikumi ir ļoti vienkārši. Spēlē var piedalīties divi, trīs vai četri dalībnieki. Spēles sākumā spēlētājam izdalītas tiek četras spēļu figūras, kas tiek novietotas uz spēles pamatnes ārpus spēļu laukuma. Dalībnieki savā starpā izvēlas pēc nejaušības principa, kurš pirmais uzsāks spēli. Uzsākt var tikai tas, kurš pirmais uzmetīs skaitli seši ar metamo kauliņu. Kamēr kāds no spēlētājiem neuzmetīs šo skaitli, notiek rotācija pulksteņrādītājā virzienā, līdz šis skaitlis tiks uzņemts. Kopumā spēlē liela loma ir tieši skaitlim “seši”, jo tam ir vairākas funkcijas. Skaitlis “seši” metamajā kauliņā var funkcionēt kā parasti seši spēles gājieni. Papildus tam, uzmetot šo skaitli, dalībnieks var vēlreiz mest metamo kauliņu otram gājienam. Maksimāli var uzņemt tikai divas reizes “seši”. Trešajā reizē tas tiek uzskatīts kā zaudējums, un kārta pāriet nākošajam dalībniekam. Dalībnieki nedrīkst “kāpt virsū” citam spēlētājam, bet var tam apiet apkārt. Spēle arī virzās pulksteņrādītāja virzienā, un katra dalībnieka mērķis – pirmajam visas četras spēļu figūras pārvietot apkārt laukumam un atgriezt t.s. starta bāzē (Cynningstan, 2024, Džeimss Māsterss 2024).

Kaut arī šķiet, ka šī spēle ir balstīta uz veiksmi, tajai ir savas stratēģijas, kuras var izmantot, lai uzvarētu. Viens no svarīgākajiem punktiem – laukumā izvietot pēc iespējas

vairākas savas spēļu figūras. Tas dos iespēju gājienu izmantot vislietderīgāk, kur konkrēts skaitlis visizdevīgāk nostrādās. Spēles laikā spēlētājiem tiek ieteikts turēties vismaz sešus soļus tālāk no pretinieka, lai pēkšņi netiktu bloķēts spēles laikā, kā arī dzīties pakal citiem dalībniekiem, lai tos bloķētu un palēninātu virzību uz priekšu (Cynningstan, 2024).

3. SPĒLES “LUDO” VARIĀCIJAS

3.1. “Riču Raču”

“Riču Raču” ir latviešu versija galda spēlei “Ludo”. Spēles komplektā ietilpst spēļu pamatne, sešpadsmit spēļu figūras četrās dažādās krāsās, viens metamais kauliņš. Spēli var spēlēt no diviem līdz četriem spēlētājiem. Katram spēlētājam tiek izsniegti četri kauliņi, bet gadījumā, kad spēlē piedalās tikai divi spēlētāji, katram var būt izsniegti arī divi komplekti jeb astoņi kauliņi, lai spēles process būtu garāks un interesantāks. Spēles mērķis ir tāds pats kā “Ludo” – nepieciešams apiet spēļu laukumu un visas četras vai astoņas spēļu figūras ievietot laukuma iekšpusē – bāzē (Jumava, 2008). (sk. att.3.1.1.)

Spēli var uzsākt tas spēlētājs, kurš uzmet lielāko skaitli. Tad viens no četriem kauliņiem tiek novietots uz savas krāsas starta laukuma, no kurienes tiks uzsākta spēle. Turpmāk kauliņš tiks pārvietots pa tik soļiem, cik punkti tiks uzmetti ar metamo kauliņu. Pēc pirmā spēlētāja gājiena spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā, nākamajiem dalībniekiem sākot savus gājienu (Jumava, 2008).

Gluži kā “Ludo”, “Riču Raču” spēlē arī ir liela nozīme metamā kauliņa skaitlim “seši”. Tikai ar šo skaitli var pārvietot vienu no papildus trīs spēļu figūrām uz starta laukumu, lai uzsāktu ar tiem kustību. Skaitlis “seši” dod arī iespēju dalībniekam veikt vēl vienu spēles gaitu. Gadījumā, ja visi kauliņi jau ir novietoti spēles laukumā, spēlētājs var veikt sešus soļus uz priekšu, uzmetot metam kauliņu ar skaitli “seši” (Jumava, 2008).

Viena no lielākajām atšķirībām starp “Riču Raču” un “Ludo” – spēlētāju mijiedarbība spēles laikā. Vienkāršojot “Ludo” spēli, spēlētājiem vairs nav iespējas “nosist” pretinieka kauliņu, lai tas uzsāktu gaitu no sākuma. Savukārt “Riču Raču” šī iespēja ir saglabāta tāda pati, kāda tā bija oriģinālajā galda spēlē “*Pachisi*”. Uzmetot noteiktu soļu skaitu, kas sakrīt ar attālumu starp abiem spēlētājam, gājējam ir iespēja “apēst” savu pretinieku, padarot lielāku iespēju pirmajam nokļūt līdz finiša laukumam, ātrāk apstaigājot visu spēļu laukumu (Jumava, 2008).

Spēles laikā viena no grūtībām, ar kurām var sastapties spēlētājs, ir pēdējie spēles gājieni. Ir jāuzmet vai nu konkrēts gājienu skaits, kurš ir palicis, vai arī mazāks, lai ieietu bāzē.

Gadījumā, ja spēlētājs uzmet lielāku skaitu, tad tajā brīdī gājiens tiek izlaists un spēles gaita tiek nodota nākamajam spēlētājam (Jumava, 2008).



3.1.1. att. Jānis Roze “Riču Raču”

3.2. “Keezen”

Galda spēle “Keezen” kaut kādā ziņā ir divu spēļu kombinācija – “Ludo” un “*Whot*”. Šīs spēles “saknes” nāk no “*Pachisi*” spēles, taču tās noteikumi un spēles process ir mazliet atšķirīgs. Pati lielākā atšķirība ar “Ludo” – spēlē metamā kauliņa vietā ir spēļu kārtis. Ar laiku arī šai spēlei izveidojās jau citi varianti citās valstīs. Vācijā šo spēli dēvē par “*Dog*”, bet Lielbritānijā “*Tock*” (Five Keys, 2024).

Joprojām nav konkrētu pierādījumu, kurš bija autors spēles pārveidotajai versijai vai arī kurā Nīderlandes daļā šī spēle tika mainīta. Nīderlandes pilsētas Akerslotā iedzīvotāji uzskata, ka spēles saknes meklējamas tur, bet tam nepiekrīt iedzīvotāji Frīzlandes reģiona rietumos. Taču nīderlandieši šo spēli ir ļoti iecienījuši, un mūsdienās tiek rīkoti pat čempionāti, lai noskaidrotu, kurš ir labākais “Keezen” spēles spēlētājs (Five Keys, 2024).

Spēles mērķis ir tāds pats kā spēlē “Ludo” – pēc iespējas ātrāk apiet spēļu laukumu un būt pirmajam, kas visas savas figūras atved atpakaļ uz mājas lauciņiem. Spēlē var piedalīties līdz astoņiem spēlētājiem, bet visbiežāk uz spēļu pamatnes ir četri spēlētāji. Gadījumā, ja spēlē piedalās pāra skaitlis spēlētāju, var spēlēt arī komandās. Šādā gadījumā uzvar tā komanda, kurai abu krāsu kauliņi tiek līdz bāzei pirmie (Five Keys, 2024). (sk. att.3.2.1.)

Spēlē liela loma ir pašām spēļu kārtīm. Tās tiek dēvētas par “*Keezcards*”. Katrai kartei ir sava nozīme un darbība, kuru var veikt spēles laikā. Lai gan kārtis izskatās kā parastās spēļu kārtis – tām ir cipari, masti jeb veidi –, nozīme ir tieši kārts vērtībai. (Five Keys, 2024) (sk. att.3.2.1.)

Kārtīm, kurām ir īpaša nozīme:

- dūzis – uzsāk spēli vai var veikt vienu soli,
- karalis – uzsāk spēli,
- dāma – divpadsmit soļi uz priekšu,
- kalps – maina sava izvēlētā kauliņa vietu ar citu,
- septiņi – gājienu var sadalīt uz diviem kauliņiem, kopsummā jāveic septiņus lauciņi uz priekšu,
- četri – četri soļi tikai atpakaļ.

Pārējās skaitļu kārtis parāda konkrētu skaitu, cik soļus uz priekšu jāveic spēles laukumā spēlētājam (Five Keys, 2024).

Ir arī dažādi interesanti noteikumi, kurus jāievēro, lai gan tie var sarežģīt pašam spēlētājam spēles procesu. Piemēram, gadījumā, ja rokās paliek kārts ar tādu soļu skaitu, ka sanāk kāpt uz lauciņa, kur jau stāv vai nu savs vai sava partnera kauliņš, gājienu izlaist nevar, un paliek tikai nokaut to. Šādi nosacījumi padara spēli mazliet sarežģītāku, bet tajā pašā laikā liek spēlētājam pievērst lielāku uzmanību un vairāk piedomāt par spēles taktiku (Five Keys, 2024). (sk. att.3.2.1.)



3.2.1. att. ThysToys “Keezen”

3.3. *Aeroplane Chess “Fei Xing Qi”*

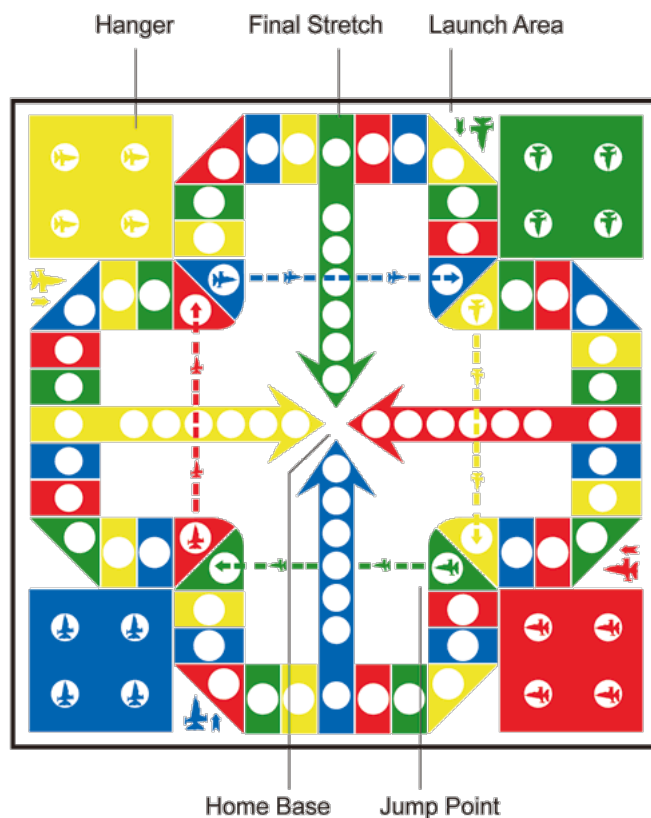
Spēles galvenā tematika ir sabiedriskais transportis un ceļi, līdz ar ko visbiežāk to dizains ir noformēts šādā stilā. Sākums ir tāds pats kā “Ludo”. Katram spēlētājam tiek izdalīti četri kauliņi konkrēta krāsā. Uzsāk spēlēt tas spēlētājs, kurš pirmais uzmet skaitli “seši”. Tad tiek pārvietots pirmais kauliņš uz starta laukumu, un nākamais veic gājienu spēlētājs, kurš atrodas

kreisā pusē. Gadījumā, kad tiek uzņemts skaitlis “seši”, tas gluži kā “Riču Raču” dod iespēju veikt atkārtoti gājienu (Yellow Mountain, 2024). (sk. att.3.3.1.)

Viena no atšķirībām parādās otrajam spēlētājam, kad tam jāveic gājieni. Lai nākamais spēlētājs uzsāktu spēli, jāuzmet nevis “seši”, bet jebkurš pāra skaitlis, lai savu figūriņu novietotu starta laukumā. Papildus tam atšķirība ir arī gājienā, kad trešo reizi uzmet skaitli “seši”. Uzmetot to, spēlētājam jāpārvieto vienu no saviem kauliņiem savā sektorā, ārpus laukuma, lai uzsāktu spēli no jauna (Yellow Mountain, 2024).

Šajā spēles versijā izmantoti arī spēles dēļi. Tajā ir pievienoti jauni lauciņi ar noteiktām darbībām. Kopā tie ir četri spēļu lauciņi, kur katrs no tiem ir iekrāsots viena spēlētāja komandas krāsā. Uzskāpjot uz šo lauciņu, gadījumā, ja tā ir spēlētāja krāsā, tad tas ļauj spēlētājam šķērsot divpadsmit lauciņus uz priekšu. Taču, ja spēlētājs uzskāpj uz citas krāsas lauciņu, viņš nevar to šķērsot (Yellow Mountain, 2024). (sk. att.3.3.1.)

Lai pabeigtu spēli, spēlētājam nepieciešams visus savus kauliņus atvest uz laukuma sākumu, bet tos jānovieto lauciņos, kuri ievirzīti uz laukuma centru. Gadījumā, ja uzmetot metamo kauliņu skaitlis ir lielāks, spēlētājam jāveic maksimālais iespējamais soļu skaits, bet pārpalikušo soļu skaits jāveic atpakaļgaitā. Piemēram, ja uzmetot skaitli “četri” paliek tikai trīs spēļu lauciņi, spēlētājam jāaiziet līdz beigām, bet tad vienu soli atpakaļ (Yellow Mountain, 2024).



3.3.1. att. Yellow Mountain “Fei Xing Qi”

3.4. “Parchis”

Šī spēles versija radās un ir populāra Spānijā. Tās noteikumi un pats spēles process ir ļoti vienkāršs un līdzīgs klasiskajam “Ludo”. Spēles pamatne vizuāli ir identiska “Ludo”. Tā visbiežāk ir krusta formā ar trīs stabiņiem, kur iekšējais stabs – konkrēta spēlētāja finiša lauciņš (Džeimss Māsterss, 2024). (sk. att.3.4.1.)

Uzsākot spēli, katram dalībniekam tiek izdalīti četri kauliņi noteiktā krāsā. Spēli uzsāktas, kurš uzmet lielāko skaitli ar metamo kauliņu. Tālāk kustība virzās pulksteņrādītāja virzienā. Taču šim spēlētājam jāuzmet skaitlis pieci, lai pārvietotu kauliņu uz pašu laukumu. Spēles laikā, spēlētāji var izvēlēties, vai visi spēlētāji virzīsies pa vai pretēji pulksteņrādītāja virzienam. Visbiežāk, virzoties pa labi, uz pašas spēļu pamatnes ir norādīti skaitļi, lai vieglāk orientētos spēļu lauciņos (Džeimss Māsterss, 2024).

Spēles pamatnē ir iekrāsoti četri lauciņi jeb katra spēlētāja starta laukumi. Nokļūstot citas krāsas spēlētājam uz tā nekas nenotiek, līdz brīdim, kad šīs krāsas dalībnieks pievieno jaunu kauliņu. Tad citas krāsas kauliņš tiek novietots laukumā ārpus spēles, bet cits spēlētājs kā balvu saņem iespēju pārvietot savu kauliņu divdesmit soļus uz priekšu (Džeimss Māsterss, 2024).

Lai uzvarētu spēli, spēlētājam jānovieto visus savus kauliņus pēdējos lauciņos, kuri nokrāsoti komandas krāsā. Brīdī, kad pirmais kauliņš nokļūst uz savas krāsas lauciņa, kā apbalvojumu, spēlētājs var vienu kauliņu pēc izvēles pārvietot desmit soļus uz priekšu (Džeimss Māsterss, 2024). (sk. att.3.4.1.)

Brīdī, kad spēlētājs pievieno kauliņu jeb novieto to uz starta lauciņa, kur jau ir tās krāsas kauliņš, tie izveido barjeru. Citi spēlētāji nedrīkst šķērsot šos kauliņus, kā arī kāpt uz šo lauciņu. Tas attiecas ne tikai uz pretinieku kauliņiem, bet arī uz pašu konkrētās krāsas spēlētāju. Dalībnieks nevar pievienot jaunu kauliņu, kamēr nepārvietos vienu no saviem kauliņiem uz priekšu (Džeimss Māsterss, 2024). (sk. att.3.4.1.)

Skaitlim “seši” šajā spēles versijā arī ir dažādi interesanti noteikumi. Uzmetot to divas reizes pēc kārtas, tas dod iespēju veikt atkārtotu gaitu. Taču, uzmetot šo skaitli trešo reizi, spēlētājam jānovieto to sešus soļus atpakaļ. Šis noteikums neskar tikai tad, ja spēlētājs novietojis savu kauliņu mājas lauciņā. Brīdī, kad spēles laukumā ir izvietoti visi četri spēlētāja kauliņi, viņš var veikt septiņus soļus nevis sešus (Džeimss Māsterss, 2024).

Spēles procesā dalībniekam jāveic pilns aplis ap spēļu laukumu. Uzvar tas spēlētājs, kurš novieto visus četrus kauliņus mājas laukumos pirmais. Šajā spēles variantā spēlētājam jāveic precīzs soļu skaits, jeb jāuzmet noteikt skaits ar metamo kauliņu (Džeimss Māsterss, 2024).



3.4.1. att. Aobo Shop “*PARCHIS*”

3.5. “*Mensch ärgere Dich nicht*”

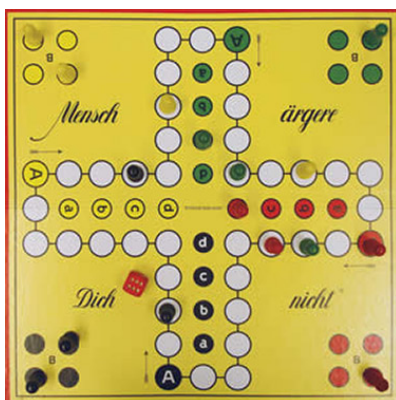
Spēle “*Mensch ärgere Dich nicht*” ir radusies Vācijā. Vācijā tiek uzskatīts, ka spēle īsti nav saistīta ar “Ludo” spēles vēsturi. Šo spēli izveidoja un popularizēja Frīdrihs Šmits. Viņa sākotnējais mērķis bija izveidot ideālu galda spēli saviem bērniem, lai tā būtu pēc iespējas vienkārša, bet interesanta. Tālāk šī spēle nonāca arī pie cietušajiem karavīriem, kuri ārstēšanās laiku pavadīja spēlējot šo spēli (Tims Žils Hols, 2019).

Spēles nosaukums ir “*Mensch ärgere Dich nicht*”, kas tulkojas kā “Nebēdājies tik ļoti”. Spēlei ir tieši šāds nosaukums, jo spēles laikā var būt ne pārāk patīkami brīži spēlētājiem, kad tam nākas veikt kādu darbību, kura pagarina ceļu līdz spēles beigām. Piemēram, spēlētājam var sanākt tā, ka viņam nepieciešams veikt 39 soļus atpakaļ (Tims Žils Hols, 2019).

Spēles noteikumi ir maksimāli vienkāršoti, lai katrs bērns varētu tos viegli uztvert un bez grūtībām un palīdzības patstāvīgi spēlēt. Katram spēlētājam tiek izdalīti četri kauliņi noteiktā krāsā. Lai uzsāktu spēli, nepieciešams uzņemt skaitli “seši”, kas ir gluži kā citās “Ludo” variāciju spēlēs. Katrs nākamais uzņemtais skaitlis ar metamo kauliņu ir soļu skaits; kopumā spēļu laukums sastāv no četrdesmit soļiem. Nokļūstot lauciņā, kur jau stāv citas vai savas krāsas kauliņš, tas tiek “nokauts”, jeb tam nākas atgriezties uz ārpus spēļu laukuma vietu, kur atkal ar skaitli “seši” jāuzsāk spēli. Uzvar tas, kurš pirmais visus savus četrus kauliņus atvedīs uz pēdējiem spēles lauciņiem (Tims Žils Hols, 2019). (sk. att.3.5.1.)

Pateicoties tik vienkāršiem spēles noteikumiem, tas ļauj pašiem spēlētājiem izpausties. Spēlētāji var paši izdomāt jaunus noteikumus, lai spēle būtu interesantāka un spēles process

būtu aizraujošs. Šāds piegājiens veicinās interesi ne tikai maziem bērniem, bet arī pieaugušiem, līdz ar ko mērķauditorijas loks noteikti paplašināsies (Tims Žils Hols, 2019).



3.5.1. att. Eidgenössische Technische Hochschule Zürich “Mensch ärgere dich nicht”

4. GALDA SPĒĻU DIZIANA PRINCIPI

4.1. Spēles pamatne

Bieži vien galda spēlēm klāt ir spēles dēlis, kas palīdz spēli padarīt interesantāku un vieglāku, lai izsekotu spēles procesam. Līdz ar to, strādājot pie spēles vizuālā dizaina, ir svarīgi saprast, kādas opcijas ir piemērotas, un kādas pieejamas saistībā ar to (Hero Time, 2019).

Visbiežāk, lai spēli varētu baudīt vairāki cilvēki un spēles dēlis būtu funkcionāls, tam jābūt lielam. Šis lielās pamatnes visbiežāk ir salocītas, lai tās varētu ievietot iepakojumā, kas ļaus pircējiem vieglāk uzglabāt pašu spēli arī turpmāk. Tādā gadījumā, šo pamatni sadala jeb saloka daļās. Kopumā ir trīs visbiežāk izmantotas tehnikas, kā šīs spēles salocīt (Hero Time, 2019).

Pirmais veids – bez locījuma. Dēlis ir noteiktā formā, taču to malu garumi nepārsniedz 30 cm, lai pamatne ieietu iepakojumā, un pats iepakojums neaizņemtu daudz vietas pircēju plauktos. Šādā gadījumā spēle var būt arī universālā formā, jo tā nav jāloka, liekot to spēles kastē (Hero Time, 2019).

Otrs veids – pamatnes ar vienu locījumu. Šajā gadījumā spēles pamatne lokās uz pusēm kā grāmata. Rezultātā ir spēļu pamatne, kura ir taisnstūra formā, līdz ar ko arī pašai spēles kastei vajadzētu būt tādai, lai nerastos lieki tukša vieta pašā kastē. Šādu locījumu visbiežāk izmanto klasiskās galda spēles kā šahs, dambrete vai “Scrabble” (Hero Time, 2019).

Trešais veids – pamatnes ar četriem locījumiem. Šāds locījuma veids ļauj spēles pamatnēm kvadrāta formā būt lielākam par 30 cm, kas ļaus spēlē piedalīties vairāk cilvēkiem,

kā arī spēles process būs patīkamāks. Šāds locījuma veids lieliski der kvadrāta tipa kastēm, jo salocīta pamatne paliek kvadrāta formā (Hero Time, 2019).

4.2. Iepakojums

Iepakojums veido pirmo klienta iespaidu par pašu spēli. Balstoties uz to, klients var veikt secinājumus par pašu spēli, kā arī veikt izvēli – vai iegādāties šo precī. Tas attiecas ne tikai uz kastes noformēšanu, bet arī uz kastei izmantoto materiālu un to, cik ērts tas būs ikdienas lietošanai. Milzīga kaste noteikti neradīs vēlmi iegādāties galda spēli. Visbiežāk galda spēļu tirgū ir sastopami trīs iepakojuma veidi (Hero Time, 2019).

Viens no biežāk sastopamām kastes veidiem – sāniski veramās kastes. Tādām kastēm, lai izņemtu pašu produktu, jāatver šaura maliņa kastes sānā. Visbiežāk šāds iepakojums ir kāršu komplektam. Izklājumā tas ir visvienkāršākais, kā arī ražošana prasīs mazāk līdzekļu. Parasti kastes biezums ir tikai līdz 3 cm (Hero Time, 2019).

Otrs kastes iepakojuma populārākais veids – iepakojums no divām daļām. Šis iepakojums sastāv no divām detaļām – kastes vāka un tās apakšas. Spēļu tirgū tas ir visbiežāk izmantotais iepakojuma veids. Kaste ideāli piemērota galda spēlēm ar spēles pamatni. Visbiežāk šādu iepakojumu var sastapt puzzle vai galda spēlēm ar spēļu pamatni (Hero Time, 2019).

Pēdējais kastes veids, kuru bieži izmanto – kastes ar magnētu. Tās ir kastes, kuras izveidotas no kartona, un tās veras kā lādītes, taču, lai vāks cieši turētos pie kastes pamatnes, tas stiprinās ar magnētu. Tāds iepakojums bieži atstāj ļoti labu iespaidu uz pircējiem, jo rodas augstas kvalitātes preces sajūta. Līdz ar to klienti uzskata, ka pats produkts ir pietiekami labs, un to ir vērts iegādāties. Papildus tam pats iepakojums arī pēc izturības ir viens no labākajiem, jo tam ir dubultais slānis, kas nodrošina, ka iepakojums kalpos pietiekami ilgi un spēles detaļas būs pasargātas (Hero Time, 2019).

4.3. Materiāli

Pamatnei vislabāk izmanto kartonu, kurš ir vismaz 2 mm biezs. Tas ir nepieciešams, lai ar laiku šī pamatne nedeformētos vai arī neieplīstu un nesalocītos. Pašam kartonam vajadzētu būt diezgan kvalitatīvam, jo locīšanas brīdī liela slodze ir tieši uz locījuma vietām. Papīru, kuru līmē uz spēles pamatnes, ir ieteicams ņemt 157g, lai spēle nav pārāk bieza un to var salocīt, neradot neērtības, cenšoties pašu spēli salikt kopā (Hero Time, 2019).

Spēles iepakojumam visbiežāk izmanto vienu no trīs kartona veidiem – B kategorijas, standarta kartonu vai arī augsta blīvuma kartonu. Papildus tam katrai no šiem kartona veidiem ir dažādi biezumi jeb grami. Jo biezāks kartons, jo tas būs izturīgāks, kas noteikti būs ļoti svarīgs un nozīmīgs klientiem, lai spēles kaste netiktu sabojāta vai deformēta produkta lietošanas laikā. Viegļām spēļu komplektācijām derēs kartons ar 1 un 1.2 mm biezumu, taču smagākām, labāk ņemt 1.5 līdz 2.5 mm (Hero Time, 2019).

Kārbas, kuras visbiežāk izmanto kāršu komplektam, ražo no biezāka kartona, taču tas nav tik biezs, cik pamatne vai citi lielāki iepakojumi. Parasti izvēlas to pašu materiālu, kā spēļu kārtīm, kas ir 200g līdz 300g papīrs vai ļoti plāns kartons (Hero Time, 2019).

Divdaļīgam iepakojumam, kas paredzēts lielākam spēļu komplektam, visbiežāk izmanto biezu kartonu. Papildus tam – jo lielāks iepakojums un smagāka spēle, jo kartons jāņem biezāks. Tas nodrošinās to, ka iepakojums nokalpo pēc iespējas ilgāk, lai spēli būtu ērti uzglabāt un to varētu saglabāt ilgāk. Plānāks kartons var viegli ieplīst vai arī nesaglabāt formu (Hero Time, 2019).

4.4. Spēles tematika

Katrai galda spēlei ir sava tēma. Tā var būt ļoti vienkārša (ģeometrija), vai arī daudz sarežģītāka – kāds vēsturisks notikums. Kopumā tēmas var būt ļoti dažādas, un tās ļauj arī kategorizēt spēles gluži kā lasāmo literatūru. Tādā veidā cilvēkiem ar interesi par noteiktu dizaina motīvu būs vieglāk atrast spēles, kuras viņus piesaista vizuāli. Piemēram, cilvēkus kuri interesējas par botāniku, noteikti vizuāli piesaistīs spēles ar dizainu, kas būs pietuvināts šai tēmai (Bens Garijs, 2019).

Lai gan katru gadu tiek ražots tūkstošiem spēļu un to tematika ir ļoti dažāda, ir noteiktas tēmas, kuras galda spēļu mīlētāji iecienījuši. Tādas tēmas parasti ir – fantāzijas, vēstures, zinātnes, reālas pasaules, tematiskās spēles, u.c. (Bens Garijs, 2019).

4.5. Krāsas

Spēļu dizainā krāsām ir liela nozīme. Galda spēlēs tā visbiežāk spēlē identitātes noteikšanas lomu. Spēlētājs var izvēlēties sev tuvu krāsu, un spēles laikā fokusēties un būt spējīgs viegli orientēties pateicoties šai krāsai (Gabriella Bē, 2016)

Šīm krāsām jābūt viegli uztveramām, tāpēc ieteicams izmantot primārās un sekundārās krāsas. Dizainā nav ieteicams izmantot vizuāli radniecīgas, līdzīgas krāsas, jo tas var mulšināt spēlētājus, un kādā brīdī radīt situāciju, kad spēlētājs veic gājienu ar cita spēlētāja kauliņu. Spēlēs, kurās norisinās cīņa savā starpā, ieteicams izmantot pretkrāsas, piemēram, sarkans un zils, sarkans un zaļš, zils un oranžs. Tas palīdzēs spēlētājiem labāk orientēties un viegli atšķirt savus kauliņus no pretinieka kauliņiem. Spēles pamatnēs, kur arī norit konkurence, pretkrāsas var novietot vienu otrai pretī, lai pastiprinātu pretinieka efekta sajūtu (Gabriella Bē, 2016).

Spēlē “Ludo”, lai spēlētāji varētu atšķirt savus kauliņus, tie ir nokrāsoti četrās dažādās krāsās. Parasti šīs krāsas ir dzeltena, zaļa, sarkana un zila. Spēlē nokrāsotas ir ne tikai šīs figūras, bet arī laukuma detaļas. Konkrētā laukuma daļā ir konkrēta spēlētāja krāsas starta laukums un pēdējie četri laukumi, kur spēlētājam jānonāk spēles beigās. Papildus tam arī ārpus laukuma ir konkrēta vieta, katram spēlētājam ar noteiktu krāsu, kur jābūt novietotām visām četrām figūrām, pirms spēles sākuma (Džeimss Masters, 2024 un Gabriella Bē, 2016).

TEORĒTISKĀS DAĻAS SECINĀJUMI

Izpētot un analizējot literatūras avotus, autore ir apkopojusi informāciju par pašas spēles principu, tās variācijām un nonākusi pie secinājumiem, kuri turpmāk var palīdzēt galda spēles “Ludo” vizuālā dizaina veidošanā.

1. Galda spēle “Ludo” radās, pateicoties Indijas gala spēlei “*Pachisi*”. Lai gan spēles ir radniecīgas, to vizuālais izskats un spēles noteikumi ir dažādi. “Ludo” spēles dizains ir nedaudz funkcionāli ērtāks, un šīs spēles noteikumi ir vienkāršāki.
2. Ar laiku arī “Ludo” spēlei dažās valstīs radušās “Ludo variācijas” vai pat jaunas spēles. Dažām tika mainīti tikai spēles noteikumi, bet dažām - pats spēles princips. Pielāgojot spēli jauniem noteikumiem, mainās arī pati spēles pamatne.
3. Klasiskā “Ludo” spēles vizuālajā dizainā ir svarīgi, lai tam būtu četri finiša lauciņi, pirmais starta lauciņš, sēnā gaidīšanas zona un lauciņi, pa kuriem spēlētāji pārvietosies.
4. Atkarībā no spēles mērķa, spēles pamatne var būt ļoti dažāda, taču to visbiežāk iedala trīs veidos – bez locījuma, ar vienu vai diviem locījumiem.

5. Spēles kaste tiek visbiežāk veidota trīs veidos – ar sānu atveri, divdaļīga un ar magnētu. Dizainu veido tā, lai spēlētājiem spēles lietošana būtu vienkārša, un galda spēļu tirgū šādi iepakojumi sastopami visbiežāk.
6. Spēles dizainā vislabāk izmantot kartonu. Kopumā ir trīs kartona veidi - B kategorijas, standarta kartons vai arī augsta blīvuma kartons. Atkarībā no izvēlētā materiāla un spēles komplektācijas, jāizvēlas tā biezums.
7. Mūsdienās galda spēļu tematikas klāsts ir ļoti plašs. Izvēloties noteiktu tematiku, var pievērst uzmanību noteiktai mērķauditorijas grupai. Konkrētas tematikas galda spēles veiksmīga dizaina vizuāli stilistiskajam risinājumam ir noteicoša loma mērķauditorijas “uzrunāšanā”.
8. Izvēloties krāsu paleti galda spēles dizainam, jāpievērš uzmanību krāsu kontrastiem. Svarīgi, lai krāsas palīdz vieglāk orientēties spēles laukumā, nevis mulsina spēlētāju. Krāsa galda spēles dizainā spēlē funkcionāli nozīmīgu lomu.

EMPĪRISKĀ DAĻA

5. GALDA SPĒLES “LUDO” DIZIANA PARAUGU ANALĪZE

Tika noskaidrots, ka “Ludo” galda spēlei ir daudz dažādu variāciju, kas laika gaitā attīstījušās un mainījušās ģeogrāfiskas atrašanās vietas dēļ. Ikdienā tiek ražotas jaunas “Ludo” spēles ar pazīstamām detaļām, bet jauniem dizainiem. Veidojot jaunu dizainu jau esošai galda spēlei, ir svarīgi izpētīt jau esošos produktus. Tas palīdz ne tikai saprast, kādi ir standarti, bet arī kā var izveidot unikālu produktu, lai tas izceltos un pievērstu potenciālo klientu uzmanību.

Lai veiktu “Ludo” spēles analīzi, ir nepieciešams izvirzīt konkrētus kritērijus pēc kuriem tiks salīdzināti šīs spēles vizuālas īpatnības:

1. Spēles pamatnes forma un izmērs. Lai spēle būtu ērta un ierasta spēlētājiem, svarīgi pieturēties pie fiziskajiem spēles standartiem, jo tie ar laiku ir pārbaudīti un tāpēc droši.
2. Izvēlētā krāsu palete. Lai novērtētu, cik veiksmīgi spēles dizainā lietotas krāsas, jānoskaidro, kādas krāsas visbiežāk tiek izmantotas.
3. Materiālu izvēle. Pareizi izvēlēti materiāli, var ietekmēt spēles gaitu.
4. Dizaina elementi. Konkrētai spēles tematikai pieskaņots dizains ļaus vairāk vai mazāk veiksmīgi izcelties starp citiem, līdzīgiem produktiem.
5. Komplektācija. Viens no veidiem, kā var izcelties konkurentu vidē – radīt interesantu un netipisku dizainu tieši spēles komplektācijai.
6. Spēles funkcionālās īpašības. Spēli ir iespējams padarīt “universālu”, dodot spēlētājiem iespēju izmantot spēli ne tikai konkrētai spēlei, bet arī citā veidā.

Visas turpmāk apskatītās spēles tika atrastas interneta pārlūkā, lai autorei būtu iespēja salīdzināt iespējami interesantākus piemērus, ņemot vērā, ka liela daļa no šīm spēlēm nav pieejamas Latvijas veikalos.

5.1. JstFru “Ludo”

Spēles forma un izmērs. JstFru brenda “Ludo” pamatne ir izveidota kvadrāt formā, kuras izmēri ir 20 collas x 20 collas, kas ir 50.8 cm garumā un 50.8 cm platumā. Savukārt tās iepakojums ir taisnstūra kastē, kas salīdzinot ar pamatni ir mazāks. Tas svars ir 670 grami, kas padara spēli ērti pārnēsājamai, un ļauj produkta lietotājam izmantot spēli arī ārpus mājai.

Krāsas. Spēles pamatne ir iedalīta divās daļās – fons un aplis tajā iekšpusē. Pats fons ir laša krāsā, kuram apkārt ir divi rāmji – gaiši rozā un treknāka, balta. Fonā divos stūros ar baltu krāsu norādīts spēles nosaukums un tā ražotājs. (sk. att. 5.1.1.)

Pats aplis atdalīts ar pelēku kontūru, bet iekšpuse balta. Aplī ir iedalīti seši galvenie sektori – rozā, zils, zaļš, sarkans, dzeltens, violets. Gājienu lauciņi ir iekrāsoti oranžā krāsā, bet katra spēlētāja finiša lauciņi – savā noteiktā krāsā. Laukumā ir ar ilustrētas bultiņas norādēm, lai spēlētājam būtu vieglāk izsekot kustības virzienam. Tās norādes iekrāsotas atkarībā no to atrašanās vietas. Ja bultiņa atrodas tuvāk zilajam sektoram, tā ir iekrāsota tajā pašā krāsā.

Spēļu figūras, ar kurām spēlētāji var izsekot spēles procesu, ir iekrāsot spēles sektoru krāsā, bet dažiem tā krāsa ir tumšāka nekā spēļu pamatnē, bet dažiem krāsa ir siltāka, piemēram, zaļajam. (sk. att. 5.1.1.)

Materiālu izvēle. Spēles pamatne ir izveidota no gumijas, kas palīdz spēlei būt vieglāk kopjamai un izturīgākai. Nokļūstot netīrumiem uz spēles pamatnes, to var viegli noslaucīt. Spēles metamkauliņi ir veidoti no koka, kā arī pašas spēļu figūras, ar kurām spēlētāji “pārvietojas”. Spēle tiek glabāta kartona kārbā.

Dizaina elementi. Spēles dizainā nav izmantotas ilustrācijas. Tas ir ļoti vienkāršs un savā ziņā “mierīgs”. Svarīgas detaļas tiek nodalītas ar vienkāršām ģeometriskām figūrām – apli, trīsstūri, četrstūri. Tas padara spēli piemērotu maziem bērniem, kuri spēles gaitā fokusēties uz pašu spēles procesu, nevis detaļām ap to. (sk. att. 5.1.1.)

Komplektācija. Nopērkot šo spēli, spēlētājam būs pieejama kartona kaste, kur uzglabāt spēli. Pati spēle - uz gumijas paklāja. Divi koku metamie kauliņi un 24 spēļu figūras, kas tiek lietotas spēles gaitā. (sk. att. 5.1.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Viena no spēles priekšrocībām – tās pamatnei izmantotais materiāls. Tas ir viegli kopjams, kas ir ļoti svarīgi, ja spēles mērķauditorija ir mazi bērni. Flomāstera līnijas būs daudz vieglāk notīrīt no šādas pamatnes nekā no kartona pamatnes.

Vēl kāda šīs konkrētās galda spēles priekšrocība – iespēja spēlēt vairāk nekā četriem spēlētājiem. Pēc noklusējuma vairākās “Ludo” spēlēs var piedalīties tikai līdz četriem spēlētājiem, bet šajā komplektā tie var būt seši, kas noteikti būs izvēles faktors, ja ģimene ir liela, un tajā ir vairāk par četriem cilvēkiem.



5.1.1. att. JstFru “Ludo”

5.2. JellyArch “Summer Ludo”

Spēles forma un izmērs. Spēles pamatne ir 24 cm gara un 24 cm plata, bet tās biezums ir 0.8 cm. Iepakojuma izmērs ir 24.5 cm uz 24.5 cm, bet tas augstums ir tikai 3 cm. Savukārt tas svars ir tikai 370g. Ražotāji norāda, ka šī spēle ir diezgan kompakta, un to var ņemt līdzi arī ceļojumos, jo tās izmēri salīdzinot ar citām “Ludo” spēlēm ir mazāki un tās svars arī ir daudz vieglāks.

Krāsas. Dominējošā krāsa šajā spēlē ir zilā - krāsu paletei izmantots monohromais (vienkrāsas) princips. Pati pamatne ir balta, lai tā nerastos lieks krāsu konflikts, jo ilustrācijas uz tās ir diezgan raibas. Lai spēlētājiem būtu vieglāk orientēties spēļu laukumā, ierasto četru krāsu vietā tiek izmantotas četras ilustrācijas – bruņurupucis, kuģis, palma, bāka. Atšķirīgu krāsu vietā tiek izmantotas četras ilustrācijas katrā malā. (sk. att. 5.2.1.)

Pats bruņurupucis ir brūngans ar oranžiem akcentiem. Diezgan detalizēti nostrādātas visas detaļas, lai bruņurupucis ir atpazīstams un pietuvināts reālismam. Zem tā ir gaiši zilā krāsā ar baltiem atspīdumiem, lai radītu sajūtu, ka dzīvnieks atrodas ūdenī. Palmas ilustrācijai tiek izmantoti brūni un zaļgani toņi. Aiz pašas palmas atrodas zaļi tropu džungļi, bet pa kreisi no tās – gaiši zila jūra, kura atgādina ūdenskrāsu efektu. Ilustrācija ar bāku ir saskatāma sarkanā, baltā un zaļā krāsā, kā galvenās. Lai padarītu ilustrāciju reālāku, ēnās pielika klāt gaiši zilos toņus, bet sarkanajam violeta. Kuģis ir ilustrēts tikai zilos toņos, kur ēnainās vietās ir tumši zils, bet gaismā – gaiši zils. Vietās ir smalkas brūnas līnijas, lai sniegtu koka efekta sajūtu. (sk. att. 5.2.1.)

Materiālu izvēle. Visas detaļas šajā galda spēlē ir izveidotas tikai no koka. Pati pamatne ir no koka, kura tikusi apstrādāta ar aizsargslāni, lai spēle ilgāk kalpotu. Malas noapaļotas, lai

tās nevarētu savainot spēlētājus. Lai grafika būtu “asāka” un krāšņāka, izmantota UV druka, kas uzklāta koka virsmā. Pašas spēļu figūras arī veidotas no koka

Dizaina elementi. Spēle ieturēta jūras tematikā, līdz ar ko pašā dizainā ir ļoti daudz jūras elementu. Kā jau iepriekš tika minēts, spēļu lakumā ir 4 galvenie objekti – kuģis, palma, bāka un bruņurupucis. Papildus tam stūros ir četri gliemežvāki, kam atvēlēta dekoratīva loma. Savukārt spēlētāju sākuma lauciņš ir apzīmēts ar glābšanas riņķi. Spēles centrā ir zvaigzne, kura nokrāsota 2 krāsās – zilā un sarkanā, kuras, pēc autores domām, simbolizē debess puses. Balto spēles pamatni ieskaujošais tumši zilais rāmis darbojas kā kompozīciju apvienojošs elements. (sk. att. 5.2.1.)

Komplektācija. Spēle sastāv no spēles (koka) pamatnes, kastes, kur tā tiek glabāta, diviem metamajiem kauliņiem, četrām bruņurupuču figūrām, četrām palmām, četrām bākām un četrām palmām. (sk. att. 5.2.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēles galvenā funkcija – pati spēle “Ludo”. Taču, pateicoties tam, ka spēlē ir neierastas, vienotā tematikā ieturētas spēļu figūras, tās var izmantot kā dekoru. Kamēr vairums spēļu plauktā atrodas kastē, šīs spēles elementi var tikt izkārtoti plauktā, kā tematisks “jūras stūrītis”, kas noteikti iepatiksies maziem bērniem. Līdz ar ko šai spēlei ir priekšrocība, ka tā var būt arī kā interesants plaukta dekors. (sk. att. 5.2.1.)



5.2.1. att. JellyArch “Summer Ludo”

5.3. The Purple Cow “Magnetic Ludo”

Spēles forma un izmērs. Spēle atrodas mazā metāla kastītē, kur iekšpusē arī ir pati spēles pamatne. Tās garums ir 19 cm, un atvērot pašu kastīti, platums arī ir 19 cm, bet aizvērtā veidā

kastīte ir 19x8 cm. Spēles svars ir tikai 90 g, kas padara spēli maksimāli vieglu un ērti līdzīgi ņemamu.

Krāsas. Spēles iepakojuma pamatkrāsa ir piesātināti zila, bet tās aizmugure, kur rakstīti spēles noteikumi - gaiši zila. Ar sarkano ir izcelts pats svarīgākais – ieteikta vecuma kategorija, vecuma ierobežojums, brīdinājums par sīkām detaļām. (sk. att. 5.3.1.)

Kastes iekšpusē jeb pats spēles laukums ir noklāts ar rakstu, kas veidots no maziem tumši ziljiem ovāliem ar gaišu kontūru. Spēles četras pamatkrāsas ir zaļš, dzeltens, sarkans un gaiši zils. Tās tiek izmantotas arī spēļu kauliņos, bet to centrā papildus tam ir ilustrēta zebra. Šīs četras krāsas ir atzīmētas ārpus spēles trases, kā arī pašā laukumā, kā “finiša” laukumi. Spēļu gājieni ir klāti ar baltu krāsu, kas rada kontrastainus pret fonu, bet ne tik ļoti acīs krītošus. (sk. att. 5.3.1.)

Materiālu izvēle. Spēles iepakojumā tika izmantota alva, lai varētu realizēt tās galveno priekšrocību – viegli pārnēsājama. Iepakojumā tiek izmantota tieši alva, lai mazas spēļu figūras, kuras ir piestiprinātas uz magnētu, varētu cieši būt piestiprinātas pie pamatnes, kamēr spēlētāji brauc mašīnā pa nelīdzenu ceļu vai spēle tiek spēlēta uz nestabilas virsmas. Pašas spēļu figūras ir izveidotas apaļas monētas formā no kartona gabala. Tās nokrāsotas konkrētās krāsās un ar spēles varoņa ilustrāciju. (sk. att. 5.3.1.)

Dizaina elementi. Visa spēle ir izpildīta vienkārši, lai galvenā mērķauditorija – mazi bērni, vieglāk varētu uztvert spēli un tās procesu. Tas kas padara spēli mazliet interesantāku – spēlei ir savs varonis, kurš kaut kādās spēļu detaļās tiek ilustrēts. Šis varonis ir zebra ar noskumušām acīm, un tas arī tiek ilustrēts citās spēļu sērijās kā “Magnetic Snakes and Ladders” vai “Magnetic Hangman”. Konkrēti šajā spēlē tas tiek attēlots spēles vākā, spēļu laukuma centrā un uz spēlētāju kauliņiem. (sk. att. 5.3.1.)

Komplektācija. Spēlē ir viens metāla iepakojums, kas atgādina zīmuļu metāla penāli, 16 spēļu figūras (četras figūras katrā savā krāsā), un viens metamkauliņš. Tas, kas atšķiras no citām “Ludo” galda spēlēm – spēlē ir tikai 1 metamkauliņš, kad parasti citās ir divi. Ņemot vērā spēles izmēru, nemaz neprasās, lai tajā ir divi kauliņi, jo tādā gadījumā spēles ilguma process, kas parasti ir 30-45 minūtes, būtu krietni īsāks. (sk. att. 5.3.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēles galvenā īpatnība, ka “Ludo” var spēlēt jebkurā vietā un laikā, jo to viegli paņemt līdzīgi kompaktā izmēra dēļ, un tās figūras turas pateicoties magnētiem. Spēles process ir atvieglots, un spēlētājiem nav jāuztraucas, ka kaut kādā brīdī figūras izkustēsies, un turpināt spēli vairs nevarēs.



5.3.1. att. The Purple Cow “Magnetic Ludo”

5.4. Lego “Ludo Game”

Spēles forma un izmērs. Kastes iepakojums ir 38x25x5 cm, kas ir viens no standarta iepakojumiem Lego konstruktora komplektiem. Pati spēles pamatne ir kvadrāta formā, kura ir 25cm x 25cm. Spēle svars ir 750 g, kas kopumā ir viens no vidējiem “Ludo” spēles komplekta svariem.

Krāsas. Pats iepakojums ir dzeltenā krāsā, kas ir ļoti raksturīgi Lego kompānijas zīmolam. Pati pamatne ir sadalīta četros sektoros, jeb četrās krāsās – zaļā, dzeltenā, brūnā, gaiši zilā. Starp šiem sektoriem ir ierasts spēles maršruts, kurš ir nokrāsots pelēkā un baltā krāsā. Spēlētāju krāsas sakrīt ar laukuma krāsu iedalījumu, izņemot brūno. Brūnas krāsas sektorā atrodas sarkanās krāsas spēlētāji. Ierastais krusts, jeb četri finiša laukumi ir iekrāsoti spēlētāju krāsas. (sk. att. 5.4.1.)

Klasiskā punktu metamkauliņa vietā ir iegriezams metamais kauliņš, kura skaitļi ir iedalīti 3 krāsās – dzeltenā, oranžā un sarkanā. Jo lielāks skaitlis, jo pati krāsa ir intensīvāka. Spēlētāju staigājamie kauliņi arī ir iedalīti četrās krāsās. Visi šie Lego cilvēciņi ir dzeltenā krāsā, bet to ilustrētās drēbes saskaņojas ar spēlēs komandu iedalījumu – dzeltenu, zilu, zaļu un sarkanu. (sk. att. 5.4.1.)

Materiālu izvēle. Tā kā spēle ir no Lego konstruktora, visas detaļas ir veidotas no plastmasas, kuru arī izmanto parastos Lego spēļu komplektos. Pats iepakojums, jeb kaste ir veidota no ierasta kartona. Pašas spēles detaļas atrodas plastmasas maisiņos, kur katram no tā ir savs numurs. Spēles noteikumi un instrukcija ir izvietota mazā glancēta žurnālā.

Dizaina elementi. Spēlē tika apdrukātas tikai spēļu figūras, kuriem ir konkrētas drēbes un dažādas sejas izteiksmes. Kā arī vizuāli noformēts pats iepakojums un žurnāls, kas nāk līdzi. Pati spēle izceļas ar pašu spēles izmantoto materiālu, jeb Lego klučīšiem. (sk. att. 5.4.1.)

Komplektācija. Spēlei līdzī nāk pieci dažādi maisiņi ar konstruktora detaļām, piecas pamatnes, uz kurām var būt pašu spēli, instrukcijas žurnāls, 16 Lego cilvēciņi, un iegriežamais metamkauls. (sk. att. 5.4.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēļu komplekts dod iespēju ne tikai spēlēt pašu galda spēli “Ludo”, bet arī izbaudīt būvēšanas procesu. Papildus tam, ja ar laiku spēle vairs nav tik interesanta, spēlētājs, var Lego detaļās izmantot savām vajadzībām un mērķiem. Piemēram, konstruktora detaļas var izmantot, lai realizētu savā galvā izdomātās būves.



5.4.1. att. Lego “Ludo Game”

5.5. Liberty “Aurora 2-in-1 Game Set”

Spēles forma un izmērs. Spēles pamatne ir salocīta uz pusēm, kuras garums ir 25.4 cm, bet platums 12.7 cm. Savukārt, kad tā tiek atvērta, tā kļūst kvadrāt formā, un malu garumi ir 25.4 cm. Spēles svars ir 340 g, kas ir uz pusi mazāk, nekā vairums “Ludo” spēles.

Krāsas. Pamatnē tiek izmantotas četras pamatkrāsas – rozā, zilā, sarkanā un melnā. Saistītām detaļām ar konkrētu sektoru, tiek izmantotas šo krāsu citi toņi, piemēram, melnai krāsai papildus tiek izmantots pelēks. Katrā sektorā ir ilustrētas divu krāsu peonijas – rozā un sarkana. Tām apkārt ir zaļas lapas. Apkārt visai galda spēles pamatnei ir apvilkti dubultā rāmis. Iekšējais rāmis ir baltā krāsā ar punktainu līniju dzeltenā krāsā, bet ārpus - rāmis ir zilganā tonī ar mežģinēm. (sk. att. 5.5.1.)

Lauciņi, pa kuriem spēlētājiem spēles laikā jāpārvietojas ir nokrāsoti sektoru krāsā, kas padara spēles laukuma uztveramību sarežģītāku. Krāsas savā starpā saplūst, un nav no pirmā acu skatiena skaidrs, uz kuriem spēlētājam jāatgriežas. Pēdējie lauciņi, jeb spēlētāja “mājas” arī nokrāsoti sektora krāsā, bet atšķirībā no parastajiem lauciņiem, tajos iekšpusē ir baltā krāsā puķes siluets. (sk. att. 5.5.1.)

Materiālu izvēle. Pati spēle un tās kaste ir kartona, kur virsu tika drukāta ziedu motīvu druka. Ražotāji izveidoja akcentu tieši uz spēļu kauliņiem, kuri tika veidoti no koka. Tās ir mazas apaļās formas figūras ar atkārtoto apaļa veida rakstu. Savukārt metamais kauliņš ir veidots no plastmasas.

Dizaina elementi. Viss spēles akcents ir uz zieda motīviem. Tās gan tiek ilustrētas četros lielos mala sektoros, gan to silueti ir attēloti gājienu lauciņos. Lielajās ziedu ilustrācijās ir vizualizētas peonijas 3 dažādos stilos. Sarkanā sektorā ilustrācija ir visvienkāršākā, jo tā ir diezgan plakana. Pašas puses ir attēlotas tikai silueta veidā, jeb iekrāsots laukums dažās vietās rozā, dažās vietās mazliet gaišāka sarkanā salīdzinot ar fonu. Apkārt tiem vijās ziedu kāti un lapas. (sk. att. 5.5.1.)

Rozā sektorā ziedi joprojām ir diezgan vienkārši, bet tajās jau parādās ēnas, kuras iekrāsotas dažus toņus tumšāk nekā pats zieds. Tas pats arī lapās, parādās ēnu un gaismas attiecības, bet laukuma formā. (sk. att. 5.5.1.)

Melnā un gaiši zilā sektorā ir identiskas ilustrācijas, kuras ļoti detalizēti nostrādātas. Ziediem un lapām ir vairāki toņi, izteiktākas gaismas un ēnas kontrasts un ilustrācija izskatās reālistiskākas. (sk. att. 5.5.1.)

Komplektācija. Pērkot spēli, pircējs iegūst iepakojuma kastīte, kurā turpmāk var glabāt pašu spēli un tās detaļas. spēles pamatni ar divām spēlēm, katra no savas puses, papildus tam ir metamkauliņš, bez kura spēle būtu neiespējami spēlēt. Četrās krāsās pa četriem gabaliem ir spēlētāju kauliņi. (sk. att. 5.5.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Šajā spēļu komplektā ir divas spēles – “Ludo” un “Backgammon”, kas dod pircējam priekšrocību izmantot vairākos veidos doto produktu. Brīdī, kad spēlētājam apnīka spēlēt spēli “Ludo”, apgriežot spēles pamatni, tas var uzsākt spēlēt pavisam citu spēli. Papildus tam, tās priekšrocība ir tāda, ka viss atrodas vienā iepakojumā, un katra spēle neaizņem papildus vietu plauktā, nekrājot liekus putekļus, un apbrīvojot vietu citām svarīgākām lietām.



5.5.1. att. Liberty “Aurora 2-in-1 Game Set”

5.6. Galison “Basquiat Ludo”

Spēles formāts un izmērs. Kastes izmērs ir 23x23 cm, bet tā augstums 5 cm. Pati spēles pamatne ir 46x46 cm, kas ir diezgan liels spēles formāts. Tas dod iespēju spēlētājiem ērtāk un komfortablāk spēlēt pašu spēli. Tas svars ir 635 g, kas atkal ir ierastais spēles svars.

Krāsas. Spēles kastes augšējās pusē ir attēlota pati spēles pamatne, kura sagaida jaunus spēlētājus. Centra vidū ir melns aplis, kur tiek norādīts mākslinieks, kura darbi tiek izmantoti pašā spēlē, spēles nosaukums, spēlētāju skaits un ražotājs. Kastes sāni ir melnā krāsā ar baltu tekstu pa virsu, kur ir norādīts spēles nosaukums, kā arī ražotājs. Kastes aizmugure, kur ir ilustrēta pati spēle un tās komplektācija ir baltā krāsā. (sk. att. 5.6.1.)

Spēles pamatne ir iedalīta četrās krāsās – zilā, zaļā, sarkanā un dzeltenā, kas ir raksturīgas “Ludo” spēlei. Pamatne pati ir iekrāsota baltā krāsā, bet tās malā ir melns kontūrs rāmja veidā. Ap četrām mākslinieka gleznām ir iekrāsoti spēļu laukumi atbilstošā krāsā. Lai izceltu “finiša” lauciņus, tajos ir iekrāsoti mazi, balti aplīši. “Starta” laukums un pārvietošanas virziena norāde ir atdimēta ar melno krāsu, kura ir izpildīta skiču stilā. Četras gleznas, kuras tiek izmantotas, tika piemeklētas, lai tās būtu saskaņotas ar spēles sektoru krāsām. (sk. att. 5.6.1.)

Materiālu izvēle. Pati spēles kaste un spēles pamatne ir izveidota no bieža kartona, lai tā būtu izturīga, bet pastāv iespēja, ka ar laiku, parādīsies kaut kādas plaisas. Metamkauliņi un spēļu figūras ir izveidotas no koka, kuras rokās būs daudz patīkamāk turēt nekā plastmasas.

Dizaina elementi. Spēles akcents ir tieši uz mākslinieka Žana Mišela Baskjā darbiem. Tā lieliski patiks tieši šī mākslinieka vai haotiska mākslas stila cienītājiem. Darbā tiek izmantotas četras reālas šī mākslinieka gleznas – “*Hollowod African*”, “*Red Kings*”, “*Bird on Money*” un “*bez nosaukuma*”. Spēles centrā ir arī ilustrēts kronis, kas simbolizē uzvaru. Kronīša ilustrācija tika ņemta no jau izmantotas gleznas – “*Red King*”. (sk. att. 5.6.1.)

Komplektācija. Komplektā ir uzglabāšanas kaste, 16 koka figūras spēles gaitas izsekošanai, divi mazi metamie kauliņi un spēles noteikumu instrukcija, lai spēlētājiem būtu skaidrs kā spēlēt konkrētu spēli. Viss nepieciešamais, lai spēlētu šo galda spēli. (sk. att. 5.6.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Konkrēti šis spēles komplekts ir īpašs ar to, ka tas ir saistīts ar mākslas tēmu. Komplektu var iegādāties ne tikai “Ludo” spēles cienītāji, bet arī cilvēki, kuri ciena un ir ieinteresēti mākslinieka darbos.

Spēle var būt izmantota pēc tās galvenās funkcijas – galda spēle, bet arī kā dekors. Atrodoties plauktā, iepakojums būs kā lielisks dekors, jo tajā ir attēlotas mākslinieka gleznas.



5.6.1. att. Galison “Basquiat Ludo”

5.7. Professor Puzzle “Alice's Party Games Mat”

Spēles formāts un izmērs. Spēle pārdotās salocītā veidā, kuras izmērs ir 25x25 cm, bet atvērot to vaļā, spēles pamatne jeb paklājs kļūst 50x50 cm. Ņemot vērā, ka paklājs ir sadalīts 4 sektoros, tad “Ludo” laukums ir ap 25x25 cm plats. Paklāja svars ir ap 277g, kas padara to ļoti vieglu un kompaktu.

Krāsas. Spēles pamatne ir noformēta tirkīzzilā krāsā, kuram sāniski pielikta klāt violetā lentīte, lai būtu vieglāk paklāju uzglabāt. Otrā pusē arī ir tirkīzzila, bet tai virsū ir raksts no ilustrācijām saistītam ar pasaku “Alise Brīnumzemē”. Aktīvi tiek izmantota koši rozā un violetā

krāsa, lai izceltu un noturētu pasakas sajūtu. Apkārt “Ludo” spēlei ir ilustrēts apaļa veida rāmis, kurš izveidots no brūniem, kaltētiem augiem. (sk. att. 5.7.1.)

Spēļu laukums “Ludo” ir noklāts ar balto krāsu, kura tuvāk ziloņa kaula tonim. Tajā ir četras galvenās krāsas – zila, violela, sarkana, tirkīzila. Ar šīm krāsām noklātas finiša lauciņi, kā arī ārpus laukuma starta laukumi. Paši maršruta lauciņi ir fona krāsā, bet tiem ir apvilkti kontūrs, kas atkarība no atrašanas vietas, ir nokrāsots konkrētā krāsā. Tuvāk zilajam sektoram kontūrs ir zils, bet tuvāk sarkanajam – sarkans. (sk. att. 5.7.1.)

Materiālu izvēle. Pati spēle ir izveidota uz auduma, kurš ir ūdensizturīgs. Tas dod priekšrocību, viegli uzglabāt pašu spēli, jo to var salocīt pēc savām vajadzībām. Papildus tam, tādēļ, ka audums ir ūdens necaurlaidīgs, tas ir ideāli piemērots maziem bērniem, kuri mēdz būt neuzmanīgi, un var apgāzt ūdens glāzi, spēlējot spēli. Visas spēļu detaļās – metamais kauliņš, spēļu figūras – viss ir veidots no koka, kas nodrošinās ilgstošu spēles kalpošanu.

Dizaina elementi. Spēles paklājs ir pilns ar ilustrācijām saistībā ar pasaku. Tajā ir attēloti dažādas pasakā svarīgas detaļas, piemēram, tējas tasīte, pulkstenis, Alise un citi. Ilustrācijām ir pielikti klāt melni štrihi, lai padarītu ilustrācijas vairāk skiču veidā, bet tas darbu padara mazliet netīru, un rada nekvalitatīvas apdrukas efektu. Lai gan mērķauditorija ir bērni, ilustrācijas ir diezgan nopietnas, un pat brīžiem biedējošas. (sk. att. 5.7.1.)

Komplektācija. Spēlē ietilpst pats spēļu paklājs ar četrām spēlēm – “Ludo”, “Desas”, “šahs”, “cirks”. Papildus tam ir visas nepieciešamās detaļas, lai katru spēli varētu nospēlēt – 2 koka metamie kauliņi, 32 šaha kauliņi, 16 “Ludo” kauliņi un noteikumu lapa, ar spēles noteikumiem. (sk. att. 5.7.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēles paklājs dod iespēju to uzglabāt un pārnēsāt ar vieglumu, neaizņemot daudz liekas vietas. Papildus tam, atšķirībā no citām “Ludo” spēlēm, šī sniedz iespēju spēlēt vēl citas trīs spēles, kad visiem pazīstamais “Ludo” apniks.



5.7.1. att. Professor Puzzle “Alice's Party Games Mat”

5.8. Galison “Ludo In Bloom”

Spēles formāts un izmērs. Spēles iepakojums ir kvadrāts, kura malas ir 23 cm, bet tā augstums ir 5 cm. Spēles pamatne arī ir klasiskajā kvadrāt formā, kuras malas ir 46 cm. Spēles svars ir 635 g, kas ir vidējais “Ludo” spēles svars.

Krāsas. Iepakojuma kaste ir izveidota dažādos zilos toņos ar košiem akcentiem. Kastes augšējā malā ir attēlota pati galda spēles pamatne. Tai virsū ir zils informatīvs aplis, kur ar baltiem burtiem rakstīts – spēles nosaukums, spēlētāju skaits un tās ražotājs. Vākam virsū ap spēles pamatni ir novilkta trīs kontūras – biezs un zils, smalks un balts, no gariem trīsstūriem gaiši zilā krāsā. Kastes malas ir zilā krāsā, kur ar baltiem burtiem rakstīta spēles nosaukums un tās ražotājs. (sk. att. 5.8.1.)

Spēles pamatnes fonā tiek izmantotas 2 krāsas – gaiši violetā, kura atdala četru krāsu sektorus, un balta, kura izceļ spēles ceļu. Pamatkrāsas – dzeltenā, piesātināti rozā, violeta, zilgani zaļa. Spēļu lauciņi paši ir balti, bet to kontūra iekrāsota atkarībā no tā atrašanās vietas. Pēdējie spēles lauciņi, kur nonāk spēlētāji, ir pildīti četru sektoru krāsās. (sk. att. 5.8.1.)

Stūros, kur ir ilustrētas puķes ar taureņiem, ir izmantotas sektoru krāsas, bet tām klāt pieliktas vēl citas. Dzeltenā sektorā ir violetās puķes, tumši rozā – zils taurenis un zaļas lapas, violetā stūrī – lillā krāsa toņi, bet zaļgani zilā stūrī – balti ziedi un sarkanīgi rozā taurenis. (sk. att. 5.8.1.)

Materiālu izvēle. Spēles kaste un pati spēles pamatne ir izpildīta no bieza un noturīga kartona, kuru visbiežāk izmanto citās galda spēlēs. Spēles detaļas, metamkauliņi un staigāšanas kauliņi, ir veidoti no koka.

Dizaina elementi. Spēles dizainā tika attēloti tādi elementi kā ziedi, taureņi, ģeometriskās figūras. Visas ilustrācijas spēlē ir izveidotas “origami”. Pateicoties ēnām un slāņiem, šķiet, ka visi ziedi un taureņi ir uzlīmēti nevis uzzīmēti, kas noteikti spēles dizainu padara interesantāku un pievilcīgāku. Spēles motīvs atgādina pavasari un vasaru, kas vairākums cilvēkiem asociējās ar siltām un patīkamām atmiņām, gluži tādas arī var saņemt, spēlējot galda spēli. (sk. att. 5.8.1.)

Komplektācija. Spēle sastāv no kartona kastes, kur tiks uzglabāta pati spēle, spēles pamatnes, diviem koka metamkauliņiem un 16 plakanām cilindra veida spēles figūrām. Viss nepieciešamais, lai spēlētu klasisko Ludo.

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēlei ir ļoti interesants dizains. Vizuāli spēle izskatās ļoti pievilcīgi, līdz ar ko, atrodoties plauktā, tā noteikti piesaistīs uzmanību citus galda spēļu cienītājus.

Papildus tam, spēles dizains ir ļoti interesants ar to, ka tas atgādina citus laika pavadīšanas intereses. Spēlētāji var būt iedvesmoti atcerēties bērnības dienas, kad tika veiktas dažādas kolāžas vai papīra locīšanas, lai sasniegtu sev patīkamu un skaistu gala produktu. Tas var motivēt veltīt savu laiku rokdarbu pauzei, lai iegrimtu bērnības atmiņās.



5.8.1. att. Galison “Ludo in Bloom”

5.9. MGO “Ludo For Kids”

Spēles formāts un izmērs. Iepakojuma kaste ir kvadrāta formā un tā malas ir 23.5 cm, bet augstums 6 cm. Spēles pamatnes malas ir 35 cm. Spēles svars ir 1 kg un 200 gramu, kas ir uz pusi smagāk nekā ierastās “Ludo” spēles. Lai gan spēles izmērs ir vidēji liels, spēle ir par smagu, lai ar to viegli pārvietotos, vai ņemtu līdzi ceļojumos.

Krāsas. Spēles iepakojums ir diezgan krāšņš. Kastes vākā ir izmantotas silti toņi – dzelteni, oranži brūni un sarkani, lai attēlotu fermu un tās mājlopus. Labā apakšējā stūrī ir balts lakums, kur ir demonstrēti spēļu laukumi. Kastes sānā ir izmantota zila krāsa fonā, kur virsu ir tumši zils punktainais raksts. (sk. att. 5.9.1.)

“Ludo” spēles pamatnē ir izmantotas tās pašas krāsas, kuras tika pielietotas iepakojuma dizainā. Apkārt spēlei ir gaiši zils ar tumšiem punktiem rāmis. Iekšpusē katrā sānā ir ilustrētas četri lauku dzīves skati. Sarkanā sektorā ir izmantoti dažādi citi sarkani toni, kuri attēlo suņa būdu un sētu ap to. Zilā sektorā ir attēlots mazs diķis ar cūkām. Dzeltenā sektorā ir vizualizēta gotiņa, kura atrodas izkaltušā zāles plāvā. Blakus tai dzeltenas sienu kaudzes. Pēdējā sektorā ir attēlots zirgs koši zaļā plāva ar kokiem fonā. Paši spēļu laukumi, pa kuriem spēles laikā pārvietojās spēlētāji, ir neitrālas, pietuvinātas bēšam tonim. (sk. att. 5.9.1.)

Materiālu izvēle. Iepakojuma kaste ir metāla, tādēļ pats iepakojums ir arī mazliet pasmagš. Taču tādēļ, ka tiek izmantots metāls ierastā kartona vietā, kaste nokalpos daudz ilgāk, jo kartona kaste var vieglāk iesūkt šķidrumus vai ieplīst. Metamkauliņi un pašas spēļu figūras ir ražotas no koka, kas padara spēli ekoloģiskāku un draudzīgāku maziem bērniem. Savukārt pati spēles pamatne ir veidota no visbiežāk izmantota spēļu materiāla – kartona.

Dizaina elementi. Spēle ir izveidota lauku sētas motīvā. Fermas elementi ir attēloti ne tikai uz iepakojuma vai spēles pamatnes, bet arī pašās spēļu figūrās. Spēļu kauliņi, ar kuriem spēlētāji pārvietojas pa laukumu, ir dzīvnieku formā – cūkas, zirga, suņa un gotiņas. Tās tiek attēlotas no vienas puses, bet parejas puses – baltas. (sk. att. 5.9.1.)

Pašā pamatnē ir attēlotas četras lauku sētas ainavas ar raksturīgām tai detaļām – sarkanā kūts, sienu kaudzes, ziedi, žogi. Spēles lauciņi ir numurēti, kuri ļauj mazajiem spēlētājiem labāk iemācīties un saprast skaitļus. (sk. att. 5.9.1.)

Komplektācija. Spēlē ietilpst spēles noteikumu lapa, viens metamkalumiņš, kaste, divas spēles pamatnes, četras spēļu figūras, auduma maisiņš. Salīdzinājumā ar citām “Ludo” spēlēm, šajā ir tikai 4 figūras, līdz ar ko, tas ļoti atvieglo spēles procesu, kas padara to vieglāk uztveramāku maziem bērniem. (sk. att. 5.9.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēles komplektā ir divas pamatnes ar divām dažādām spēlēm. Tas sniedz iespēju spēlēt ne tikai “Ludo” spēli, bet arī “Zoss” spēli. Abas spēles atrodas vienā iepakojumā, kas aizņems mazāk vietu plauktā.



5.9.1. att. MGO “Ludo For Kids”

5.10. PSQURMART “Indian Board game”

Spēles formāts un izmērs. Spēle ir iepakota kartona kastē, kuras izmēri ir 20x15 cm, bet tās augstums ir 5 cm. Iepakojums pats sver 200 gramus. Spēles pamatne ir “Pachisi” spēles formā, kas ir krusta veidā. Tas garums ir 60 cm.

Krāsas. Spēles kaste ir gaiši brūnā krāsā, jeb tas ir parasts kartons, kuram virsū tika izdrukāta informatīvi teksti un ilustrācijas. Pati pamatne ir baltā krāsā ar melnām līnijām, kuras

veido rūtiņas jeb spēles lauciņus. Lai būtu skaidrs kā pareizi pārvietoties, malu lauciņos ik pēc konkrēta skaita ir ilustrētas melnas puķu simboli. Laukuma centrā ar melnu krāsu ir drukāts spēles nosaukums un ražotāju kompānija, kā arī pats logo. Kustināmie kauliņi ir vienīgi objekti, kuriem ir piešķirta akcentu krāsas. Kopā ir četru krāsu kauliņi – dzeltenā, sarkanā, zaļā un zilā. (sk. att. 5.10.1.)

Materiālu izvēle. Pats iepakojums ir veidots no parasta gofrēta kartona. Spēļu metamiem kauliņi ir veidoti no tumša koka materiāla. Kustināmie kauliņi, kuri ir bumbiņu formā, ir veidoti no stikla. Komplektam klāt ietilpst arī audumu maisiņš, kuru jāaizmanto sīku detaļu uzglabāšanai. Spēles pamatne arī ir veidota no auduma.

Dizaina elementi. Pati spēle ir ļoti vienkārša. Tas koncepts ir oriģināls un aizvēsturiskā spēle “Pachisi”. Pats akcents ir uz spēles pamatnes formu, kura ir izveidota pēc vēsturiskiem piemēriem. Papildus tam arī metamais kauliņš ir nevis mūsdienās tipiskais kuba formā, bet taisnstūra prizmas veidā. Tai virsū ir mazi punkti, kā arī tos var lietot gluži tāpat kā parastos kubiskos kauliņus. (sk. att. 5.10.1.)

Komplektācija. Komplektā ietilpst parastā brūna iepakojuma kaste, kurā var būt uzglabāta pati spēle. Papildus tam pati spēles pamatne ar tās detaļām – 16 kustināmiem kauliņiem un diviem metamiem kauliņiem. Kā arī līdzīgi nāk auduma maisiņš, lai būtu, kur to uzglabāt. (sk. att. 5.10.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēlei nav nekādas papildus funkcijas, taču tās īpatnība ir pašā dizainā. Dizains sniedz iespēju sajūst, kā bija spēlēt šo galda spēli pagātnē. Kā arī šī spēle izrādīs interesi cilvēkiem, kuri interesējas par vēsturi vai vēstures spēlēm, un labprāt vēlētos to savā kolekcijā.



5.10.1. att. PSQURMART “Indian Board game”

5.11. Eco-Parces “Parques Colombiano 3D”

Spēles formāts un izmērs. Spēle tiek tirgota parastā gofrētā kartona kastē, kur virsū ir uzlīmēta uzlīme ar kompānijas logo. Spēles pamatnes malas garumi 45 cm, bet tās augstums ir 6 cm, kas ir diezgan neierasti un liek izcelties citu spēļu fonā.

Krāsas. Spēles pamatne ir veidota no koka, līdz ar ko daudzas pamatnes detaļas ir atstātas vai nu tumši brūnā vai gaišā kokā materiālā. Pati pamatne ir tumšā koka krāsā. Trepes jeb spēļu laukumam, kā arī lauciņi, kuros atrodas kauliņi pirms spēles uzsākšanas ir no gaišā koka. Krusta daļā, jeb trepju vidū, katrā pusē ir nokrāsoti dēlīši savā krāsā. Kopā ir izmantotas četras krāsas: dzeltenā, sarkanā, zilā, zaļā. (sk. att. 5.11.1.)

Caurumiņi, kuros stāv kauliņi pirms spēles uzsākšanas ir iekrāsoti konkrētā sektora krāsā. Paši kauliņi arī ir noteiktā krāsā – zaļā, zilā, sarkanā, dzeltenā. Divi metamie kauliņi ir nokrāsoti sarkanā krāsā, bet tie ir daļēji caurspīdīgi. (sk. att. 5.11.1.)

Materiālu izvēle. Iepakojums ir veidots no brūnā, gofrētā kartona. Spēles noteikumu grāmatiņa ir veidota no bieza papīra.

Pati spēles pamatne un kauliņi ir veidoti no koka, dažādās toņu krāsās. Savukārt metamie kauliņi ir veidoti no parastas un bieži lietojamās plastmasas. Pārvietojamie kauliņi arī ir veidoti no plastmasas.

Dizaina elementi. Spēles akcents ir uz pašas spēles dizainu, jeb to, ka spēle ir trīsdimensionāla. Pamatne ir kvadrāta formā ar noapaļotiem stūriem. Tās spēļu lauciņi ir izveidoti trepju stilā, kur katrā sektorā, pie spēlētāja sākuma tās ir pašā zemē, bet tuvojoties centram, tās paaugstinās. Katra sektora iekrāsotie lauciņi atrodas šo pakāpienu vidū, kas veido paklāja efekta sajūtu. Centrā ir novietota bļodiņa, kura domāta metamo kauliņu mešanai, kas padara pašu spēles procesu daudz ērtāku. Papildus tam, uz spēļu lauciņiem ir rakstīti vārdi, kuri palīdz spēlētājam vieglāk orientēties un saprast, kāds ir spēles maršruts. Taču šie vārdi ir rakstīti portugāliski, kas nebūs tik ērti lietojams citiem, kuri šo valodu nezina. (sk. att. 5.11.1.)

Komplektācija. Spēlei līdzī nāk pati spēļu pamatne, kuru var uzglabāt vai nu sākotnējā kastē, vai arī plauktā. Klāt arī ir sešpadsmit plastmasas pārvietojamie kauliņi, kā arī divi metamkauliņi. (sk. att. 5.11.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Pats spēles dizains padara spēli interesantu un pievilcīgu. Pārsvārā visas sacīkšņu spēles ir drukātas uz kartona pamatnes un ir plakanas, taču šajā spēlē viss notiek dažādos augstumos, kas rada lielākas iztēles iespējas un var būt interesantāka maziem bērniem.



5.11.1. att. Eco-Parces “Parques Colombiano 3D”

5.12. Small Foot “Ludo Safari”

Spēles formāts un izmērs. Spēles iepakojums ir taisnstūra kaste. Pati spēles pamatne ir kvadrāta formā. Tās izmērs ir 26x26 cm, bet biezums 1 cm. Spēles svars ir 500g. Spēļu figūriņu augstums ir 3,5 cm.

Krāsas. Spēles kaste ir gaiši zilā krāsā, kur pa virsu ir ilustrēta dabas ainava ar spēles pamatnes bildi. Dabas ainava ir izpildīta dažādos zaļos toņos ar zilo krāsu debesīs un ūdens daļā. Svarīga informācija kā vecums vai ražotājs ir apzīmēti tumši zilā krāsā. (sk. att. 5.12.1.)

Spēles pamatne ir izveidota no gaišā koka, bet jeb kādas citās krāsas pārklāšanas. Krāsa ir tikai nokrāsota spēlētāja pēdējos lauciņos un spēles starta laukumā. Pamatā ir izmantotas sešas galvenās krāsas – balts, pelēks, zaļš, dzeltens, brūns un oranža. Dzeltena, brūna un oranža krāsa var radīt pārprašanu spēles laikā, un radīt neērtības spēles procesā cilvēkiem ar vāju redzi un uzmanības traucējumiem. (sk. att. 5.12.1.)

Paši metamkauliņi arī ir nokrāsoti. Viens no tiem ir dzeltens ar baltiem punktiem, bet otrs – zaļš ar baltiem punktiem. Savukārt spēļu kauliņi ir nokrāsoti attiecīgā dzīvnieka krāsā. Krokodili ir zaļā krāsā, zilonīši - pelēkā, zebbras – baltā, žirafes, lauvas un leopardi – dzeltenā. (sk. att. 5.12.1.)

Materiālu izvēle. Spēles iepakojums ir veidots no parasta apdrukāta kartona. Tās pamatne ir no koka materiāla, kur ir metāla detaļas tādas kā locīšanas stiprinātāji vai slēdzene, jo spēles lokās uz pusēm. Pašas spēļu figūras un divi metamkauliņi arī ir veidoti no koka, bet tie tika nokrāsoti atbilstošās krāsās.

Dizaina elementi. Pats akcents šajā galda spēlē ir uz mazām spēļu figūrām. Tie ir garenīti kā ierastās spēļu figūras, bet to augšdaļā bumbiņas vietā ir dzīvnieka galva. Galvai klāt ir pielikti radziņi, ausis vai acis. Papildus tam, lauciņā, kur spēlētāja kauliņi stāv, pirms uzsāk spēli, ir

ilustrēts pats dzīvnieks, lai vieglāk orientētos, jo tikai pēc krāsām tas būtu apgrūtināti. (sk. att. 5.12.1.)

Komplektācija. Spēlē ietilpst 24 spēļu figūriņas ar 6 dažādiem dzīvnieku dizainu, divi krāsaini metamie kauliņi, viena spēles pamatne, kurā paša var uzglabāt spēļu detaļas un spēles iepakojums. (sk. att. 5.12.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēle domāta līdz sešiem spēlētājiem, kas ļauj spēli baudīt plašākā cilvēku lokā, kas ir ideāli daudz bērnu ģimenēm. Papildus tam, spēlei ir ļoti ērts glabāšanas iepakojums, jo pašā spēlē var uzglabāt spēles inventāru, bet spēli glabāt plauktā var bez iepakojuma, kas ar laiku varētu saplīst.



5.12.1. att. Small Foot “Ludo Safari”

5.13. HOROW “Marble Ludo”

Spēles formāts un izmērs. Spēles pamatne ir apļa veida, kuras diametrs ir 49.5 cm. Tas biezums ir 2 cm. Spēles svars ir 2 kg un 740 g, kas ir diezgan pasmags, salīdzinot ierasto galda spēļu svaru.

Krāsas. Spēlē tiek izmantotas sešas galvenās krāsas – oranža, rozā, melns, zaļš, dzeltens un zils. Finiša lauciņos šīs krāsas ir daudz gaišākas un spilgtākas, salīdzinot ar marmora bumbiņām, kuras ir ļoti tumšas. Pati spēļu pamatne ir veidota no gaišā koka. Tiek paredzēts, ka spēļu kauliņi tiek uzglabāti auduma maisiņā, kas ir baltā krāsā. Metamkauliņi ir klasiskā baltā krāsā ar melniem punktiņiem. (sk. att. 5.13.1.)

Materiālu izvēle. Spēles pamatne ir veidota no koka. Metamie spēļu kauliņi ir no ierastā plastmasas materiāla. Spēļu kauliņi, ar kuriem spēlētāji pārvietojas spēles laikā, ir veidoti no stikla, kuri nokrāsoti noteiktā krāsā ar marmora efektu. Auduma maisiņš ir no velveta auduma.

Dizaina elementi. Spēles dizains ir ļoti vienkāršs, bez kaut kādiem liekiem dizaina elementiem. Tas izveido akcentu uz dabīguma, pateicoties materiālu izvēlei, kā arī uz pašas spēles procesu, kas ir pats būtiskākais. Kas ir neierasts salīdzinājumā ar citām “Ludo” spēlēm

– seši metamie kauliņi, kas dod iespēju katram spēlētājam visas spēles laikā izmantot savu metamu kauliņu. Kā arī, tas, ka pati spēles pamatne ir apaļa, liek izcelties citu spēļu fonā. Spēļu laukumi, pa kuriem spēlētājs spēles laikā pārvietojas ir mazu bedrišu veidā, kas nodrošinās to, lai spēļu kauliņi spēles laikā nekur neaizribo. (sk. att. 5.13.1.)

Komplektācija. Iegādājoties šo spēli, spēlētājs dabū pašu koka pamatni, kur notiek viss spēles process, 16 stikla bumbiņas, kuras tiks izmantotas spēles laikā kā spēļu figūras, sešus metamus kauliņus un mazu samta maisiņu, kur tiks uzglabātas spēles sīkās detaļas. (sk. att. 5.13.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēles galvenā īpatnība ir tāda, ka spēlē var piedalīties vairāk par četriem spēlētājiem, kas ļaus spēli baudīt ne tikai ģimenes lokā, bet arī mazās mājas ballītēs, kur ir seši cilvēki. Papildus tam, viesi noteikti novērtēs pašu spēles dizainu, jeb to, cik vienkāršs, bet dabīgs tas ir.



5.13.1. att. HOROW “Marble Ludo”

5.14. MierEdu “Ludo”

Spēles formāts un izmērs. Iepakojuma kastīte ir kvadrāta formā, kuras malu garumi ir 12 cm, bet tas augstums – 5 cm. Spēles pamatnes arī ir kvadrāta formā, kuras izmērs ir 30x30 cm. Tas svars kopā ar visu pamatni un kustināmiem kauliņiem sastāda vienu kilogramu, kas ir diezgan pasmaga spēle.

Krāsas. Pati spēles kastīte ir balta krāsā, bet tai pāri ir oranža kartona loksne, kura nostiprināta ar zaļu gumiju. Kartona loksnei virsu ar violetās krāsas laukumiem izcelta informācija – vecuma ierobežojums, brīdinājums par sīkām detaļām un kompānijas nosaukums.

Lielāko loksnes daļu aizņem pati spēles ilustrācija un tās varoņi, kuri ir diezgan košās krāsās – zaļā, violetā, sarkanā un dzeltenā. (sk. att. 5.14.1.)

Spēles pamatne ir dzeltenā krāsā, kur parastie gājiena lauciņi ir baltā krāsā, bet pēdējie spēlētāja lauciņi – četru sektoru krāsās. Šie sektori ir iekrāsoti – sarkanā, zilā, zaļā un dzeltenā krāsā. (sk. att. 5.14.1.)

Četros stūros ir izveidotas četras ilustrācijas, kur tās atrodas baltā aplī ar biezu dzeltenu kontūru. Sarkanā sektorā ir ilustrēts sarkans helikopters, zaļā – zaļa mašīna, zilā – zils kuģis, bet dzeltenā – oranžs vilciens. (sk. att. 5.14.1.)

Materiālu izvēle. Pati kastīte, kur arī tiks uzglabāta pati spēle ir veidota no celulozes, kas atgādina vienreizlietojamu trauku. Apkārt tai ir kartona strēmele, kura vistīcāmāk nokalpos tikai spēles pārdošanas laikā. Šo strēmeli notur gumijas gumija, kuru bieži izmanto kā kancelejas precī. Pati spēles pamatne ir veidota no kartona, kurš saliekas, lai ietilptu pašā kastītē. Spēļu metamie un kustināmie kauliņi ir veidoti no gaišā koka. Papildus tam spēlē vēl ir uzlīmju strēmele, kuras var uzlīmēt pirms spēles uzsākšanas uz kustināmajiem kauliņiem.

Dizaina elementi. Spēles tematika ir dzīvnieki dažādos transportlīdzekļos. Viss akcents ir tieši uz četru varoņu ilustrācijām, jo pārējais ir diezgan vienkāršs un mierīgs. (sk. att. 5.14.1.)

Komplektācija. Zilā sektorā ir attēlots zaļš krokodils uz zila kuģa, kuram virsū ir atpūtai tipiskas saulesbrilles un flaneļa kreklis. Apkārt tam ir mazi objekti, kuri ir tipiski atpūtai pie jūras – palmas uz mazas salas, bāka, telts, pludmales norādes. (sk. att. 5.14.1.)

Dzeltenā sektorā ir ilustrēts zilonītis, kurš brauc ar krāsainu vilcienu. Tam virsū ir vilciena mašīnista tērps. Apkārt tam ilustrēti kalni, mākoņi un koki, kuri rada kalnu maršruta sajūtu. (sk. att. 5.14.1.)

Zaļā sektorā ir attēlota violeta pūce zaļā mašīnā. Tā ir tērpta dzeltenā mētelīti ar zilu cepuri un binokli rokās. Apkārt tai ir ilustrētas dažādas ēkas, varavīksne un ceļa luksofori. Tas rada sajūtu, ka pūce pārvietojās pa pilsētu. (sk. att. 5.14.1.)

Sarkanā sektorā ir gaiši rozā zaķis, kurš lido sarkanā helikopterī ar ziliem akcentiem. Pats zaķis ir tērpts zaļā kostīmā ar sarkanu šalli. Apkārt šai ilustrācijai lauku un eksotisku vietu elementi – kūtis, dzirnavas, vulkāni un kanjons. (sk. att. 5.14.1.)

Komplektācija. Spēlē ir celulozes kārbīņa, kartona spēles pamatne, 16 plakni kustināmie kauliņi un divi metam kauliņi. Komplekts sniedz iespēju pilnvērtīgi uzspēlēt “Ludo” gala spēli. (sk. att. 5.14.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēle ir kompakta un dod iespēju to ņemt līdzi, vienīgi tas svars ir diezgan pasmags, kas varētu būt koka detaļu dēļ. Papildus tam, noteikti līmēšanas process, pirms spēles uzsākšanas, noteikti iepatiksies maziem bērniem, un tiks iepatīkties spēlei vairāk.



5.14.1. att. MierEdu “Ludo”

5.15. Trefl “Disney Frozen 2 Game Board”

Spēles formāts un izmērs. Iepakojuma kaste ir kvadrāta formā, kuras izmērs ir 24.5 cm abas malas. Tās biezums ir 5 cm. Pati spēles pamatne ir 38x38 cm. Kastes svars ir 600 g.

Krāsas. Spēles iepakojums ir baltā krāsā ar košām ilustrācijām. Tai virsū ir ilustrētas “Disney” studijas divas galvenās varones no multfilmas “Ledus sirds 2” rudens ainavā. Visi teksti ir nokrāsoti zilā krāsā. “Trefl” logotips pats ir sarkanā laukumā. (sk. att. 5.15.1.)

Pati “Ludo” spēles pamatne ir gaiši zilā tonī. Tai virsū raksts no sniega pārslām un zilām koka lapām. Spēļu laukumi ir kvadrāta formā, kur pamatā ir izmantota tumši zila krāsa. Parastos lauciņos, tām pa virsū ir baltas pārslīņas, bet spēlētāja pēdējos lauciņos četrās noteiktās krāsās. Šīs krāsas ir sarkana, dzeltena, tumši zila un zaļa. Tādi lauciņi ir arī pamatnes malā, kur atrodas spēļu figūras pirms spēles sākuma. (sk. att. 5.15.1.)

Metamais kauliņš ir tumši zilā krāsā ar baltiem punktiem. Spēļu figūras, ar kuriem spēlētājs pārvietojās spēles laikā, ir četrās visbiežāk izmantotās krāsās – zaļā, zilā, sarkanā, dzeltenā. (sk. att. 5.15.1.)

Materiālu izvēle. Spēles iepakojums kā arī pati spēles pamatne ir veidoti no kartona, kuram virsū tika apdrukātas nepieciešamais dizains. Metamais kauliņš un spēļu figūras ir no visbiežāk izmantota materiāla – plastmasas.

Dizaina elementi. Spēles koncepts ir “Disney” kompānijas multfilma “Ledus sirds 2”. Uz paša iepakojuma ir attēlotas divas galvenās varones – Elza un Anna. Tās atrodas rudens meža fonā, kas tika parādīts multfilmas otrā daļā. (sk. att. 5.15.1.)

Spēles pamatnē ir ilustrēti katrā stūrī savs multfilmas varonis. Dzeltenā sektorā ir attēlota Elza, sarkanā – Kristofs, zaļā – Anna, zilā – Olafs. Atšķirība no iepakojuma, pamatnes

ilustrācijas ir nevis trīsdimensionālās, bet gan divas, kas padara ilustrācijas vienkāršākas, bet maigākas. (sk. att. 5.15.1.)

Komplektācija. Spēlē ir pats kartona iepakojums, kur var uzglabāt spēli, divas spēļu pamatnes divām dažādām spēlēm – “Ludo” un “Cirks”. Viens metamais kauliņš. Sešpadsmit spēļu figūras, kuras paredzētas četriem spēles spēlētājiem. (sk. att. 5.15.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēles komplekts sniedz spēlētājiem izbaudīt spēles process, spēlējot ne tikai “Ludo” spēli, bet arī citu klasisku galda spēli – “Cirku”. Papildus tam, spēlei ir atpazīstamu varoņu dizains, kas noteikti iepriecinās mazus bērnus, un radīs vēlmi biežāk spēlēt šīs spēles.



5.15.1. att. Trefl “Disney Frozen 2 Game Board”

5.16. Paladone “Hogwarts Ludo”

Spēles formāts un izmērs. Iepakojuma izmērs ir 30x25 cm, bet tā biezums ir 5 cm. Spēles komplekta svars ir 460g. Spēles pamatne ir kvadrāta formā.

Krāsas. Spēles iepakojums ir baltā krāsā ar pelēkām detaļām. Lieli teksti kā spēles nosaukums, logo un spēlētāju skaits, ir noformēti zelta krāsā. Mazāk svarīgi teksti vai tie fragmenti, kuri vairāk spēlē dekora lomā, ir nokrāsoti gaiši pelēkā krāsā. Pašam vākam virsū ir foto fragments no “Ludo” spēles procesa. (sk. att. 5.16.1.)

Paša laukuma pamata krāsa ir silti baltā, tuvu ziloņa kaula krāsai. Ar to ir noklāti parasti spēļu lauciņi un rāmis ap pašu spēli. Katrs spēles sektors ir nokrāsots savā krāsā – zilā, zaļā, sarkanā, dzeltenā. Tās ir četras krāsas, kuras visbiežāk tiek izmantotas klasiskajā “Ludo” spēlē. Sarkanā sektorā ir izmantota sarkanā un dzeltenā krāsa. Zilā sektorā – zils, melns, pelēks un dzeltens. Dzeltenā – dzeltens, melns un balts. Zaļā – zaļš un pelēks. Lai izceltu laukumu krāsas,

tām apkārt ir melni kontūri. Pēdējie spēlētāja lauciņi arī ir nokrāsoti, balstoties no to atrašanas vietas, tiem ir konkrēta krāsa. (sk. att. 5.16.1.)

Materiālu izvēle. Spēles iepakojums un tā pamatne ir veidoti no kartona, kas tika apdrukāts. Sešpadsmit spēles kauliņi ir no plastmasas, kuru visbiežāk tieši izmanto spēļu figūras ražošanā. Griežamā rata pamatne ir veidota no bieza kartona, bet tā bulta – plastmasas.

Dizaina elementi. Spēles koncepts ir plaši pazīstamā filmu sērija “Harijs Poters”. Tas tiek vizualizēts gan iepakojuma dizainā, gan pašā pamatnē. Iepakojumā tiek minēts filmas nosaukums, kā arī zem foto bildes ir slavenās, kustīgās avīzes fragmenti. (sk. att. 5.16.1.)

Pašā pamatnē sektoru vietās ir ilustrētas četru stāsta norises vietas, skolas Cūkkārpas, fakultāšu ģerboņi. Sarkanā kvadrātā Grifindoru ģerbonis, zilā – Kraukļanaga ģerbonis, zaļā – Slīdeņa ģerbonis, dzeltenā – Elšpūša ģerbonis. Spēles pamatnes centrā ir Cūkkārpas skolas ģerbonis. (sk. att. 5.16.1.)

Griežamais rats arī ir pieskaņots spēles stilam. Tas ir melns, bet katrā stūrī ir mežģīne sava sektora krāsā. Pašā vidū atkārtoti ir ilustrēts skolas ģerbonis. (sk. att. 5.16.1.)

Komplektācija. Spēlētājs saņem iepakojuma kasti, kur var glabāt pašu spēli, 16 spēļu kustināmos kauliņus, spēles pamatni un vienu griežamo ratu. (sk. att. 5.16.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Salīdzinājumā ar citām spēlēm ir griežamais rats nevis metamais kauliņš, kas padara spēles procesu mazliet atšķirīgāku. Papildus tam, pats dizains pievērš uzmanību, jo tas ir veidots pēc diezgan pazīstamās filmas. Spēli noteikti novērtēs šīs filmas fani.



5.16.1. att. Paladone “Hogwarts Ludo”

5.17. Frank “Jungle Ludo”

Spēles formāts un izmērs. Spēles iepakojums salīdzinājumā ar citiem “Ludo” izceļas ar to, ka ierastā kvadrāta iepakojuma vietā, tā ir taisnstūra. Kastes garums ir 39.5x20 cm, bet tā augstums – 4.5 cm. Spēles svars ir 550g.

Krāsas. Iepakojuma pamatā ir izmantota zaļa krāsa, un pa virsu tai ir dažādi krāsaini akcenti. Spēles nosaukumā burti ir izmantotas 6 krāsas – dzeltenā, sarkanā, zilā, rozā, oranžā, violetā. Zaļo fonu izrotā dažādas krāsainas lapas un puķes – rozā, zilā, violetā un sarkanā krāsā. Iepakojuma augšējā daļā ir arī attēloti četri galvenie varoņi – oranžā. Lauva, melni baltā zebra, lillā zilonis un oranža tīģeris. (sk. att. 5.17.1.)

Spēles pamatnei ir gaiši zaļš kontūrs, kas ir saskaņots ar pašu iepakojumu. Spēle ir iedalīta četros sektoros – zaļā ar lauvām, dzeltenā ar zebrām, zilā ar ziloniem un rozā ar tīģeriem. Sektorā ir izmantotas konkrētās krāsas citi toņi, lai padarītu attēlu telpiskāku. Parastie gājiena lauciņi ir nokrāsoti baltā krāsā, savukārt finiša lauciņi sektoru krāsās. Nokrāsotos lauciņos ir ilustrētas atbilstošā dzīvnieka pēdas, kuras ir iekrāsotas uz toni tumšāk. (sk. att. 5.17.1.)

Materiālu izvēle. Pats iepakojums un spēles pamatne ir veidoti no kartona. Metamais kauliņš un 16 spēļu figūras ir izveidoti no plastmasas.

Dizaina elementi. Spēles motīvs ir džungļi un to iemītnieki. Kā galvenie tēli ir zebra, lauva, zilonis un tīģeris. Tie tiek attēloti spēles pamatnes sektoros, kur katrā ilustrācijā ir pa četriem zvēriem. Katrs zvērs reprezentē vienu no četriem spēlētāja kauliņiem. Papildus tam, katrā sektorā noteiktam dzīvniekam, klāt ir vēl dzīvnieki. Lauvām blakus ir ilustrēta čūska, savukārt pārējiem – putni. Zvēru tematika izpaužas arī finiša lauciņos, kur ir ilustrētas dzīvnieku pēdas. (sk. att. 5.17.1.)

Komplektācija. Galda spēlē ir pats spēles iepakojums, kur uzglabāt pašu spēli, spēles pamatne, kur abās pusēs ir spēle, 16 plastmasas kauliņi un viens metamais kauliņš. (sk. att. 5.17.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēles komplekts sastāv no divām spēlēm – “Ludo” un “Cīrks”. Abas spēles atrodas uz vienas pamatnes, kas padara spēli praktiskāku. Tā aizņems mazāk vietu plauktā, un dos iespēju cilvēkiem iegādāties divas spēles pa vienu cenu.



5.18. FIBOGOUP “Ludo Penguin”

Spēles formāts un izmērs. Iepakojuma kaste ir kvadrāta formā. Tas malas ir 28 cm garas un 5 cm plata. Pati spēle sver tikai 350 g. Pamatnes izmērs ir 24x24 cm. Tā ir kvadrāta formā ar noapaļotiem stūriem.

Krāsas. Spēles iepakojums ir baltā krāsā ar gaiši ziliem elementiem, kuri atgādina sniegu un ledu. Virsu ir sarkani lakumi, lai izceltu svarīgu informāciju – spēles nosaukums, spēlētāju skaits un sauklis. Tiek izmantota melna ar oranžu krāsu, lai attēlotu pingvīnus. (sk. att. 5.18.2.)

Pats spēles dēlis ir zilgani zaļā krāsā, ar zilām ilustrācijām. Šajās ilustrācijās ir attēloti melnbalti pingvīni sniega kaudzēs. Ilustrācijām ir melna kontūra, kas tām piešķir komiksu stilu. Zem dēļa pacēlumiem, arī atrodas ilustrācijas, kurās tiek izmantots tumši sils, lai attēlotu ūdeni un saplīsušus ledus gabalus. (sk. att. 5.18.1.)

Spēlē ir četras krāsas kauliņi – zaļš, zils, dzeltens, sarkans. Šīs krāsas tiek attēlotas tikai uz pašiem kauliņiem, un uz spēļu pamatnes nav. (sk. att. 5.18.1.)

Materiālu izvēle. Iepakojuma kaste ir veidota no kartona, kura tika apdrukāta. Spēle dēlis ir veidots no zilgani zaļas plastmasas. Tās vidū ir arī metamais kauliņš, kuri atrodas zem caurspīdīgas plastmasas. Paši kauliņi arī ir veidoti no plastmasas. Kustināmie kauliņi no tā paša materiāla.

Dizaina elementi. Spēles tematika ir mazi pingvīni starp sniega kaudzēm un viegli plīstošu ledu. Spēles galvenie varoņi ir mazie pingvīni. Pašā spēlē tie attēloti vecas multfilmas stilā, pateicoties biežajiem kontūriem un izteiktām sejas izteiksmēm. Spēles pamatnē četros sektoros atkārtojās viena un tā pati ilustrācija, kurā ir attēloti divi pingvīni. Zem šīs ilustrācijas ir vēl viena, kurā pingvīns iekrita ūdenī. (sk. att. 5.18.1.)

Spēles pamatnes lauciņi ir izveidoti caurumu formā, kur katrs caurums ir izveidots, lai tajā varētu nostiprināt kustināmo kauliņu. Paši kauliņi ir pingvīnu formā, lai radītu spilgtāku iztēli, spēles procesā. (sk. att. 5.18.1.)

Vidū ir novietots metamais kauliņš, kurš atrodas zem plastmasas gabala. Uzsitot pa šo plastmasas kupolu, metamais kauliņš atsitās, un gājiens tiek uzņemts. Plastmasas forma atgādina ledus iglu, kura saskaņota spēles tematikai. (sk. att. 5.18.1.)

Komplektācija. Spēles komplektā ir pati spēles pamatne, kur iekšā ir iebūvēts metamais kauliņš. Papildus tam klāt nāk sešpadsmit kustināmie kauliņi, kuri ir iekrāsoti konkrētās krāsās. (sk. att. 5.18.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēles īpatnība ir pašā dēļa dizainā. Tas ir veidots no plastmasas un ir trīsdimensionāls. Spēlētājs spēles laikā ir pa pamatnes kontūru, kur ir gan celšanās augšā, gan nolaišanās, un veicot pilnu apli, lauciņi pagriežas uz centra pusi. Papildus tam, ļoti ērta metamā kauliņa lietošana, jo tas nepazudīs, kā arī ļoti ērti lietojams, spēles laikā.



5.18.1. att. FIBOGOUP “Ludo Penguin” 5.18.2. att. FIBOGOUP “Ludo Penguin”

5.19. Djeco “Ludo”

Spēles formāts un izmērs. Spēles iepakojums ir taisnstūra formā. Tā malas ir 16x20 cm, bet platums 6 cm. Spēles dēlis ir veidots no četrām daļām, kuras veido kvadrātu. Tā malu garumi ir 27 cm. Komplekta kopējais svars ir 400 g.

Krāsas. Spēles iepakojums ir zilgani zaļš. Virs tam ar tumši zilu krāsu ir nokrāsots teksts – spēles nosaukums, ražotāji un spēlētāju skaits. Virsū arī ir ilustrētas balta pīles un tumši violets zirgs ar oranžu tērpu. (sk. att. 5.19.1.)

Spēles dēlis ir veidots no gaišā koka, līdz ar ko dažas dēļa detaļās arī ir atstātas bez krāsas, izceļot pašu materiālu. (sk. att. 5.19.1.)

Četras galvenās krāsas, kuras tiek izmantotas – violetā, zilā, zaļā, sarkanā. Katrā sektorā ir arī ilustrēti zirgi. To attēlošanai ir izmantotas monohroma krāsu palete. Apkārt šīm ilustrācijām ir balts rāmis. Paši cipari, jeb “māju” lauciņi ir izrotāti ar baltiem ovāliem. Simboli pašos spēļu lauciņos ir nokrāsoti paša lauciņa krāsā. Kustināmie kauliņi ir nokrāsoti sektoru krāsās. (sk. att. 5.19.1.)

Materiālu izvēle. Spēļu iepakojums, kas ir izveidots rokas somas stilā, ir izveidots no plastmasas. Pati spēļu pamatne ir veidota no gaišā koka finiera gabala, kas tika rūpīgi apstrādāts,

pirms lietošanas. Spēles metamais kauliņš arī veidots no koka. Kustināmie kauliņi veidoti no koka, taču tos nokrāsoja nepieciešamos toņos.

Dizaina elementi. Katrai spēles daļai ir savs galvenais varonis. Daļai “Ludo” spēļu versiju tāds ir zirgs. Tas ir attēlots katrā krāsas sektorā. Tas ir diezgan mazs ar īsām kājiņām, un vairāk atgādina poniju. Ilustrēti šie zirgi rāmīšos, kuru stūros ir mazi punkti, kuri atgādina piespraudes. Īpašie lauciņi kā starta, ir apzīmēti ar simbolu - pakavu un ābola lapu. (sk. att. 5.19.1.)

Komplektācija. Spēles kompilētā ietilpst pati spēles pamatne, kura ir divpusēja un dod iespēju spēlēt divas spēles. Divpadsmit kustināmie kauliņi. Pats iepakojums, kas ir somas veidā. Viens metamais kauliņš. (sk. att. 5.19.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēles komplekts sniedz iespēju spēlēt divas spēles – “Ludo” un “Zosu” spēli. Tas padara spēli izdevīgāku un interesantāku. Pašas ilustrācijas ir diezgan pievilcīgas, jo tās ir bērnišķīgas, vienkāršas un piemīlīgas. Papildus tam, pats spēles iepakojums ir diezgan interesants un netipisks, tas ir skolas somas formā, kas noteikti būs aktuāli un interesanti jaunākai spēles auditorijai – maziem bērniem.



5.19.1. att. Djeco “Ludo”

5.20. Vilac “Ludo and goose board Ingela P.Arrhenius”

Spēles formāts un izmērs. Iepakojuma kaste ir kvadrāt formā, kuras malas ir 31 cm, bet tā augstums 4.5 cm. Pašās spēles pamatne ir 30x30 cm.

Krāsas. Pamata kastes tonis ir ādas krāsā, kuram virsū ir divi lieli laukumi – zaļš un oranžs. Zaļā krāsā tiek vizualizēta zāle un dabas ainava, bet oranžā krāsā tiek izcelts spēles nosaukums dzeltenā krāsā un kompānijas zaļais logotips. (sk. att. 5.19.1.)

Spēles pamatne ir atstāta gaišā koka faktūra. Spēle ir iedalīta četrus sektoros jeb četrās krāsās – dzeltenā, zaļā, zilā un sarkanā. Katrs sektors ir noformēts monohromu krāsās izņemot sarkano, jo tajā tiek izmantota arī dzeltenā krāsa. Spēļu laukumi ir noformēt sektora krāsā, bet pēdējie lauciņi ir viena pēc otras mainās no gaiši zilā uz tumšu toni. (sk. att. 5.19.1.)

Spēļu metamie kauliņi ir atstāti gaišā nenokrāsotā veidā. Paši kustināmie kauliņi arī ir no gaišā koka, kurām detaļas kā zirgu krēpas ir nokrāsotas sektora krāsā. (sk. att. 5.19.1.)

Materiālu izvēle. Spēles iepakojums ir veidots no bieza kartona, kuram virsū tika apdrukāta spēles iepakojuma vizuālais noformējums. Spēles pamatne ir veidota no koka finiera gabala. Tas arī netika pārklāts ar citu krāsu, bet atstāts dabīgi apstrādāts un sagatavots koka plāksnes gabals. Spēļu metamie un kustināmie kauliņi ir veidoti no gaišā koka. Papildus tam, komplektā ir arī auduma maisiņš, lai ērti uzglabātu spēles detaļas.

Dizaina elementi. Visas vizuālās detaļās ir veidotas no Ingelas P. Arrheniusas ilustrācijām. Tās ir ļoti vienkāršas un veidotas no parastiem krāsu laukumiem. Pašā “Ludo” spēles pamatne ir noformēta zirgu sacīkšu tematikā, jeb spēļu kustināmās figūras ir zirgu stilā, bet četras ilustrācijas ir zirgu jātnieki ar zirgiem. Katra sektora ilustrācijā ir uzzīmēts jātnieks ģērbts specializētā ekipāžā un papildus tam ir maziņš karogs. (sk. att. 5.19.1.)

Komplektācija. Komplektā ir spēļu pamatne divām spēlēm – “Ludo” un “Zoss”. Papildus tam 16 zirgu galvas figūras – spēles procesa izsekošanai, četras pīles, konkrēti Zoss spēlei, divi metamie kauliņi un auduma maisiņš, kur uzglabāt visas šīs detaļas. (sk. att. 5.19.1.)

Spēles funkcionālās īpatnības. Spēle sniedz iespēju izbaudīt divu spēļu procesus – “Ludo” un “Zoss”, jo spēles pamatne ir divpusēja. Papildus tam, spēle noteikti iepatiksies tiem cilvēkiem, kuriem simpaticē Ingelas P. Arrheniusas ilustrācijas.



5.13.1. att. Vilac “Ludo and goose board Ingela P.Arrhenius”

EMPĪRISKĀS DAĻAS SECINĀJUMI

Izpētot divdesmit dažādas “Ludo” galda spēles vizuālos noformējumus, var pamanīt dažādas sakarības un izdarīt secinājumus, kurus turpmāk dizaineri var ņemt vērā, uzzinot, kas kopīgs vairumam spēļu, lai šīs atziņas izmantotu veiksmīgos, konkurētspējīgos galda spēļu dizaina risinājumos .

1. Visbiežāk pati pamatne un tās iepakojums ir kvadrāta formā. Retos gadījumos iepakojums ir taisnstūra veidā. Vidēji iepakojuma malu garumi ir līdz 30 cm, bet tā biezums visbiežāk 5 cm. Pamatnes izmēri parasti ir sākot ar 30 cm.

2. Spēles iepakojums var būt gan ļoti krāšņs, gan samērā vienkāršs. Pati pamatne vienmēr ir gaišā toni, bet uz tās izkārtotie elementi - tumšāki. Visbiežāk sastopamā pamatnes krāsa ir zilā. Taču, ja pamatne veidota no koka, visbiežāk šo koka faktūru atstāj, un nepārklāj ar krāsu.

Četru sektoru krāsas parasti ir zilā, zaļā, dzeltenā un sarkanā, kas ir vēsturiski ierasts krāsu lietojums spēlē. Retos gadījumos var būt izmantoti līdzīgi vienas krāsas toņi (kā “*Small Foot Ludo Safari*” komplektā).

3. Iepakojums visbiežāk ir veidots no biežāka kartona, taču ir reti gadījumi, kur tiek izmantots metāls, piemēram, “*The Purple Cow “Magnetic Ludo*” komplektā.

Ar vēlmi padarīt spēli pēc iespējas “ekoloģiskāku” un videi un bērniem draudzīgāku, spēles pamatnei visbiežāk izmantotais materiāls ir finieris. Taču, ja ražotāji vēlas spēles pamatni izveidot interesantāku un apjomīgu, tā tiek ražota no plastmasas (“*Lego Ludo game*” vai “*FIBOGOUP Ludo Penguin*”).

4. Spēlei visbiežāk ir iecerēta konkrēta tematika, kuru vizualizē gan pašā iepakojumā, gan pamatnē. Bieži sastopami vizualizēti varoņu vai dzīvnieku tēli. Pašā pamatnē šie tēli ir novietoti četros pamatnes sektoros.

Uz iepakojuma visbiežāk attēloti spēles dzīvnieku tēli vai arī pašas spēles pamatnes attēls. Iepakojums pārsvarā ir ierastā kārbā, taču atsevišķos gadījumos tas var īpaši izcelties ar savu īpašo formu, piemēram – “*xmierEdu Ludo*”, kur iepakojums ir ēdiena kārbīņas formā, vai “*Djeco Ludo*” – somas formā.

Spēļu kauliņi bieži tiek veidoti “klasiskās” formās – cilindrs ar lodīti virs tās, taču ir komplekti, kuros atrodam interesantākas formas kauliņus – kā spēles varoņu siluetus. Spēlē “*MGO Ludo for kids*”, tie ir veidoti kā mājdzīvnieki.

5. Spēles komplektā vienmēr ietilpst neatņemamās spēles sastāvdaļas – pamatne, metāmie kauliņi un kustināmie kauliņi. Papildus tam ir iepakojums, kas var būt parasta kartona kaste, kas ar laiku var ieplīst. Taču atsevišķos gadījumos tas ir ražots no izturīgāka materiāla. Dažreiz līdzī nāk maisiņš sīku detaļu ērtākai glabāšanai.

6. Bieži spēles komplekti ļauj izbaudīt ne tikai “Ludo” spēli, bet arī kādu citu “klasisku” spēli. Visbiežāk šī papildus spēle ir “Zoss” spēle. Retos gadījumos spēle izceļas ar to, ka sniedz iespēju spēlēt vairāk par 4 spēlētājiem, kas ļauj spēles komplektu baudīt arī pieciem un sešiem spēlētājiem.

RADOŠĀ DAĻA

Ideja: Darba autore, iepazīstoties ar Nīderlandes kultūru, uzzināja par vienu no mūsdienās pazīstamākajām galda spēlēm – “*Keezen*”. Ideja par spēles dizainu radās vasarā, ciemojoties pie vecmāmiņas Nīderlandē. Doma – vizualizēt siltās vasaras atmiņas un izraisīt patīkamas emocijas ar mērķi – vienot dažādu paaudžu cilvēkus spēles brīdī.

Meklējot vizuālo stilu spēlei, tika izvēlēts turpmākais spēles dizaina motīvs – ziedi, kas izmantots visu spēles elementu dizainā. Kā iedvesmas avots bija “*cottagecore*” un jūgendstils. No “*cottagecore*” tika ņemta miera, maiguma, vasaras un lauku dzīves sajūta. Savukārt no jūgendstila tika aizgūta ilustrāciju grafiskā interpretācija. Ilustrācijas veidotas kā “savītas”, detalizētas līniju un laukumu kompozīcijas. Elementi, atbilstoši kāršu specifikai, izkārtoti simetriski.

Spēles mērķauditorija ir visas vecuma grupas “virs sešiem” gadiem. Noteikumi ir ļoti vienkārši un līdzīgi latviešu spēlei “Riču Raču”, taču ņemot vērā, ka metamā kauliņa vietā ir kārtis, tas prasa minimālās kāršu spēles prasmes. Spēles process var aizņemt no 30 līdz 45 minūtēm.

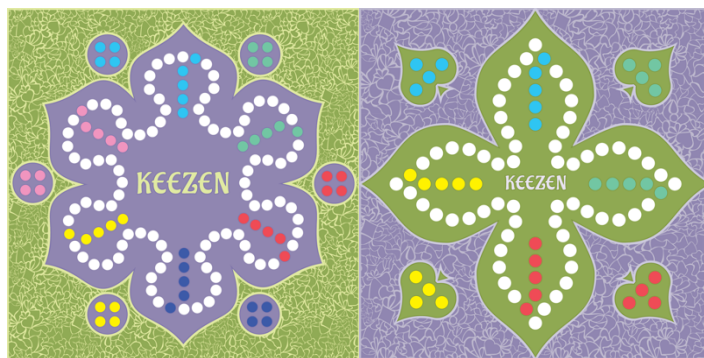
Spēles dizains: Veidojot pašu spēli, bija nepieciešams izstrādāt vairākas spēles detaļas, lai tās visas būtu saskaņotas savā starpā un spēles process būtu maksimāli patīkami baudīt. Procesā tika izveidots dizains – spēles pamatnei, iepakojumiem, kārtīm, spēļu noteikumiem un kauliņiem.

6. Spēles daļu dizains

6.1. Spēles pamatnes

Spēļu pamatne ir divpusēja. Tā ir kvadrāta formā un tās malu garums ir 48 cm. Puse, kura paredzēta līdz sešiem spēlētājiem ir zaļā krāsā, ar violetu sešu lapu ziedu, kuram apkārt aplīši, kustināmo kauliņu novietošanai. Spēļu lauciņu maršruts ir pašā zieda formā. Apkārt šim ziedam ir smalka gaiši zaļa līnija, kā arī pašam laukumam, lai izceltu pašu ziedu. Tajā ir sešu krāsu komandas – rozā, gaiši zilā, zaļa, sarkana, tumši zila un dzeltena. (sk. att. 6.1.1.)

Otrā puse ir violetā krāsā ar zaļu četru lapu ziedu. Ap ziedu ir četras lapas, kurā jānovieto spēļu kauliņus, lai uzsāktu spēli. Šī puse paredzēta līdz četriem spēlētājiem. Abās pusēs ir izmantots raksts, kas veidots no mazām ģeometriskām figūrām, kur arī tiek attēloti kāršu masti. Ziedam un pašam laukumam arī ir kontūra, taču šim tā ir violeta. (sk. att. 6.1.2.)



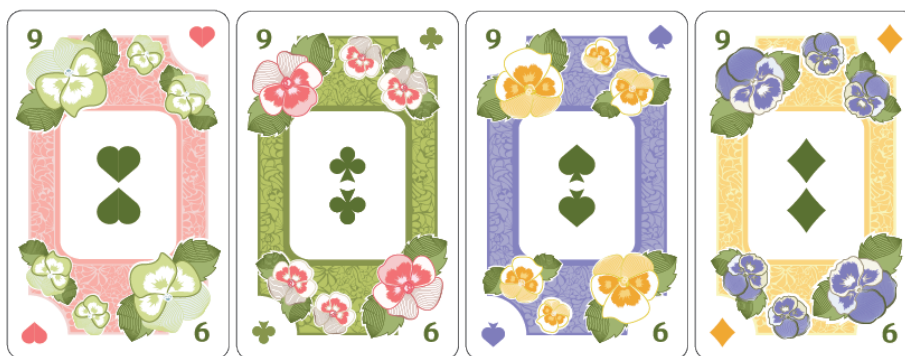
6.1.1. att. Spēles pamatne” 6.1.2. att. Spēles pamatne”

6.2. Spēļu kārtis

Spēļu kārtis jeb “*Keezcards*” ir izveidotas četrās galvenās krāsās – rozā, zaļā, violetā un dzeltenā. Spēlē karšu masti īsti nav svarīgi, bet ar mērķi saglabāt karšu funkcionalitāti, un dot iespēju spēlētājiem arī uzspēlēt citu spēli tikai ar kārtīm, bija svarīgi atstāt pazīstamus simbolus un krāsu atšķirību. Katrs masts ir sava noteiktā krāsā. Šī krāsa ir redzama – pašā masta simbolā un rāmī, kas tika veidots no ģeometrisku figūru raksta. Kopumā komplektā ir 52 kārtis. (sk. att. 6.2.1.)

Katrai spēļu kārtij ir savs noteikts zieds. Tie ir secīgi sakārtoti pēc dizaina sarežģītības. Pati mazākā skaitļa kārts, divi, ir visvienkāršākā, un tai nav ļoti daudz detaļu, bet kārts ar numuru desmit ir augstākā, tādēļ tas zieds ir visdetalizētākais. Kopumā tika izvēlēti divpadsmit ziedi, vienam masta komplektam. Katram mastam ne vien visi ziedi tika pielāgoti noteiktai krāsu paletei, bet arī tika izveidots unikāls zieds. Piemēram, skaitlim septiņi visā spēles komplektā ir izveidotas četras dažādas ūdens lilijas versijas. (sk. att. 6.2.1.)

Katrai kartei ir seši ziedi – trīs augšā un trīs apakšā. Pašas puķes ir monohromas, un tās sastāv no laukumiem un līnijām. Lai padarītu ziedus telpiskākus, vietām tika veidots laukuma pildījums no smalkām līnijām, kuras vizuāli padara zīmējumu telpisku un interesantāku. Šīs līnijas arī tiek izmantotas laukumu konkurēšanā. Apkārt ziediem ir balts pabieza kontūra, lai izceltu pašu ziedu no aizmugurējā fona. (sk. att. 6.2.1.)

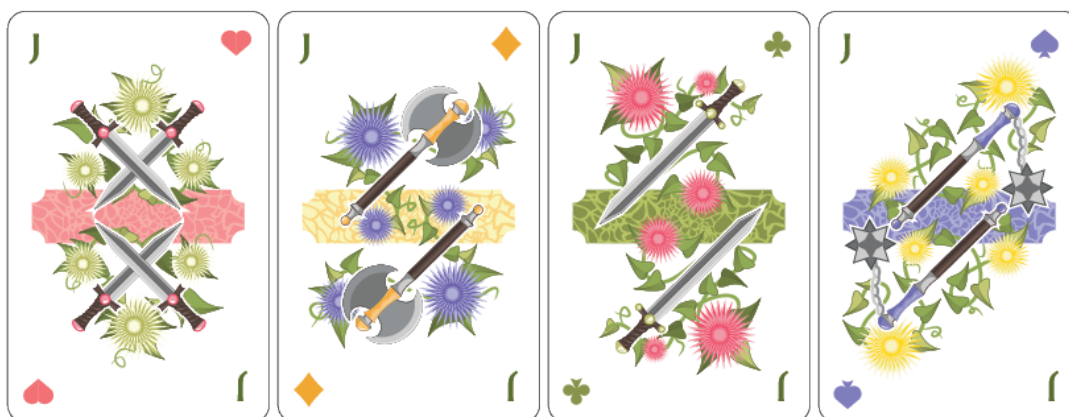


6.2.1. att. Spēļu kārtis - skaitļi”

Kalpa, dāmas un karaļa kārtīm paliek ziedu motīvs, taču tiem klāt tika pielikts objekts, kurš radīs asociāciju ar kārts lomu. Kalpiem šis objekts ir viduslaiku ieroči, karaļiem – kronis, bet dāmām – roku spogulītis. (sk. att. 6.2.2.)

Ercenam – divi mazi dunči, kāravam – cirvis, kreicim – zobens, pīķim – sprigulis. Tie ir novietoti slīpi un kartes apakšējā daļā pagriezti un simetriski atkārtojas. To mazās detaļas kā dārgakmeņi vai rokturi tiek izmantoti četrās mastu krāsās, lai tās savā starpā apvienotu. Lai izceltu pašus ieročus, tiem apkārt ir balta kontūra, kas pēc līdzīga principa ar ziediem, palīdz svarīgāko izcelt. (sk. att. 6.2.2.)

Aizmugurējā plānā vijās ziedi, kuru krāsas atkārtojās citās mastos. Ziedi ir gan mazākos, gan lielākos izmēros, kā arī kopumā tās ir diezgan vienkāršas, lai visu uzmanību fokusētu uz pašu ieroči. Papildus tam, aiz katras ziedu un ieroča kompozīcijas atrodas taisnstūra figūra ar noapaļotiem stūriem uz iekšpusi. Pēc krāsas var ātrāk noorientēties, kāds ir šis kārts masts . Figūrai tika pielietots tas pats raksts, kas ir izmantots gan spēles pamatnē, gan citās kārtīs. (sk. att. 6.2.2.)

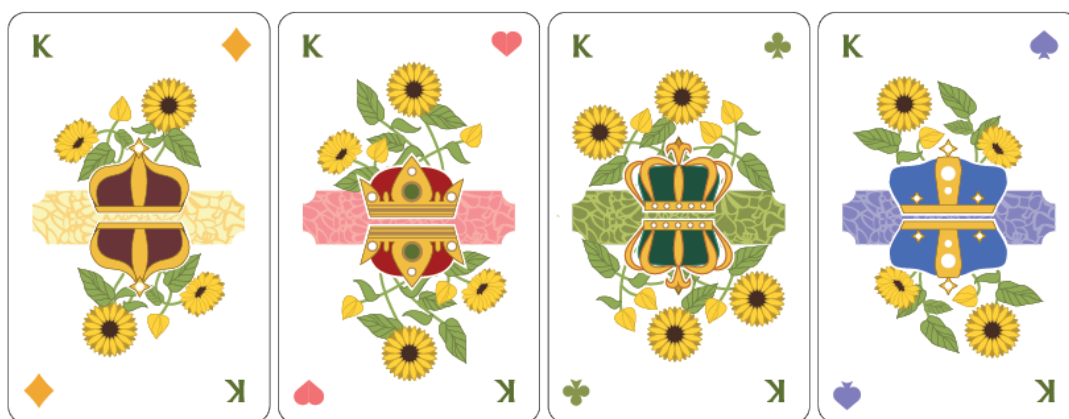


6.2.2. att. Spēļu kārtis - kalpi”

Karaļiem papildus pievienotais ilustratīvais elements ir kronis. Tas tika izveidots četros dažādos stilos, lai savā starpā tie atšķirtos. Tie ir ilustrēti no zelta metāliskās uzbūves un samta auduma imitācijas. Papildus tam, katram kronim ir baltu pērļu rotājumi. Samta auduma krāsa arī tika izvēlēta, balstoties pēc masts krāsas. Katrai kartei kronis ir izcelts ar baltu kontūru. (sk. att. 6.2.3.)

Karalim tika piešķirta Saulespuķe, kas simbolizē cerību uz spīdošu nākotni visai tautai. Kopumā ir četras dažāda kompozīcijas ar šīm puķēm. Kaut kur tās ir vairāk, bet kaut kur mazāk. Tika attēlotas gan atvērti ziedi, gan aizvērti. (sk. att. 6.2.3.)

Salīdzinājumā ar dāmām un kalpiem, kompozīcija no ziediem un kroņa ir novietota simetriski ar pagriezienu, taču pats objekts – kronis, atrodas pretēji otram kronim, bez pagriezienu. (sk. att. 6.2.3.)

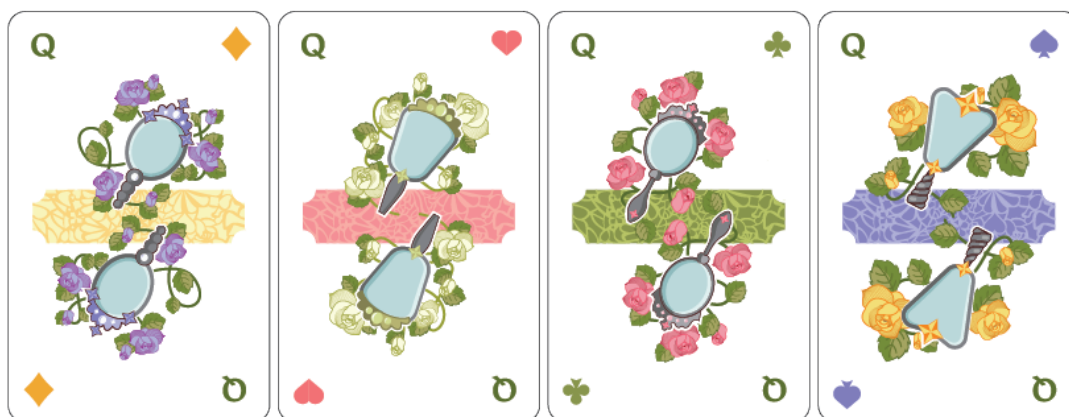


6.2.3. att. Spēļu kārtis- karaļi”

Dāmu ilustrētais objekts ir rokas spogulītis. Katrai kārts versijai ir savs unikāls spogulītis. Tā dizaina elementi ir nokrāsoti rožu krāsā, kuri atrodas aizmugurējā plānā. Katram spogulim ir atšķirīga spoguļa virsējā daļa un tā rokturis. Elements arī ir izcelts ar baltu kontūru apkārt. (sk. att. 6.2.4.)

Aiz paša roku spogulīša, katrai kartei ir sapinušās savā starpā rozes. Tika izvēlētas dāmu kartēm tieši rozes, jo to simbolika šajā gadījumā ir sievišķīgums. Rozes ir nokrāsotas konkrētā masta pretkrāsā. Paši ziedi ir gan lielāki, gan mazāki, gan atvērti, gan aizvērti. (sk. att. 6.2.4.)

Spogulīša un rožu kombinācija ir iegriezta slīpi un simetriski iegriezti atspoguļota kārts otrā pusē. Tās aizmugurē gluži kā karaļu un kalpu kārtīm atrodas taisnsūra laukums ar ģeometrisku figūru rakstu. (sk. att. 6.2.4.)

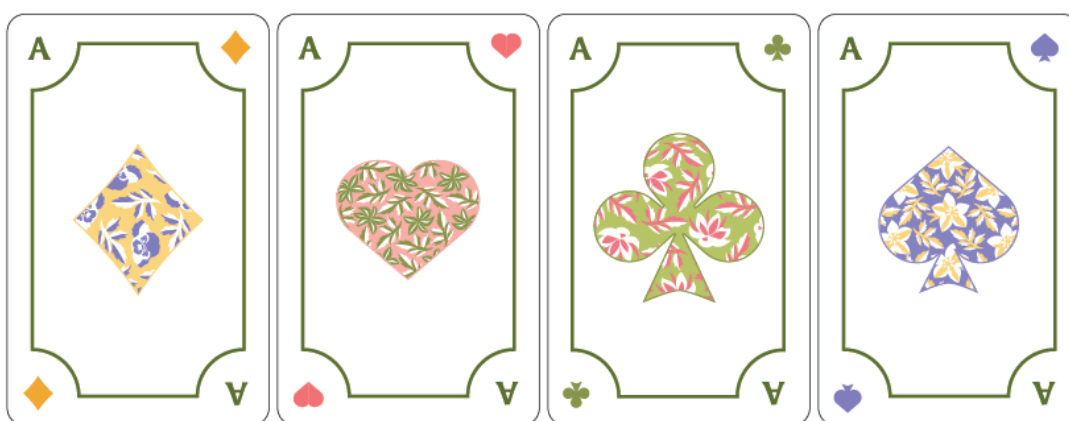


6.2.4. att. Spēļu kārtis - dāmas”

Dūža kārtij spēlē ir divas galvenās darbības – uzsākt spēli un veikt vienu soli. Līdz ar ko tā ir tik pat vērtīga cik karalis, bet tajā pašā laikā daudz vienkāršāka par skaitļa karti divi. Līdz ar ko tas dizains kopumā izskatās diezgan vienkāršs, bet vienlaicīgi tajā ir daudz detaļas. (sk. att. 6.2.5.)

Pats svarīgākais dizaina elements – masts simbols kārts centra vidū. Katrs simbols ir pildīts savas masts krāsā. Tā iekšpusē ir izveidots raksts no četrpadsmit dažādu ziedu raksta. Pašā rakstā elementi ir nokrāsoti balta un pret krāsā. Apkārt šai figūrai ir novilkts rāmis jeb kontūra pašas figūras krāsā. (sk. att. 6.2.5.)

Šis rāmis ir attēlots arī kārts iekšpusē. Tas ir nokrāsots zaļā krāsā, ar kuru tika nokrāsots dūža apzīmējums. Rāmis atdala iekšējo ilustrāciju no kārts apzīmējumiem. (sk. att. 6.2.5.)



6.2.5. att. Spēļu kārtis - dūži”

Salīdzinot ar sākotnējām kārts aizmugurītēm, tās idejas mazā daļa palika, taču kompozīcija un krāsu palete mainījās. Sākotnēji tika plānots, ka kāršu aizmugure būs

monohroma un kā galvenā krāsa būs zaļa. Ideja tika aizņemta no klasiskajām kāršu kāvam, kur visbiežāk aizmugures ir sarkanā krāsā ar viendabīgu rakstu. (sk. att. 6.3.1.)

Sākotnēji kompozīcija sastāvēja no rāmja, iekšējās figūras un zieda. Viss bija zaļos toņos, kuri tika izmantoti spēles dizainā. Gan rāmis, gan iekšēja figūra tika noklāti ar rakstu no ģeometriskām figūrām, šis raksts tiek izmantots arī citos dizaina elementos. Taču strādājot paralēli ar citām spēles detaļām, tika izsecināts, ka šo dizainu vajadzētu pilnveidot. (sk. att. 6.3.1.)

Beigu dizainā palika pats rāmis, ap kārts kontūru, kurš ir pildīts ar ģeometriskām figūrām, kā arī zaļā krāsa. Taču šī krāsa palika tikai spēles fonā un pašā rāmī. Kārts fons tika nomainīts no baltās krāsas un gaiši violetu. Tāda krāsu kombinācija tika izvēlēta pateicoties spēles pamatnes krāsu paletei. Izmantojot līdzīgu krāsu paleti vairākās spēles detaļās, tas dos lielāku garantiju, ka spēļu komplekts savā starpā harmoniski izskatīsies. Iekšējā figūra tika dzēsta, jo kopumā tas deva smaguma un pārpildījuma sajūtu. Iepriekšējai versijai, kārts centrā bija plānots zieds. Jaunajā šī ideja palika, taču viena zieda vietā tagad ir divi, kuri simetriski novietoti viens pret otru. Ziedi ir nokrāsoti lillā krāsā, lai radītu kontrastu un zaļa laukuma. Tās atdala divas lapas, kuras vērstas uz kāršu sāniem. (sk. att. 6.3.1.)

6.3. Kāršu iepakojums

Lai spēļu kārtis būtu ērtāk uzglabāt, tika izveidota arī kāršu kārbīņa. Tās pamatā tika izmantotas divas krāsas - baltā un zaļā. Katrā malā ir laukums, kas atgādina iepakojuma malas formu, bet ar noapaļotiem stūriem. Tie ir pildīti ar ģeometrisko figūru rakstu, kas atkārtojās arī citos spēles elementu dizainā. Izmantotais zaļais tonis, ir tāds pats, kurš tika pielietots krēču karšu dizainā. (sk. att. 6.3.1.)

Iekšpusē ir norādīts spēles nosaukums “*Keezen*” zaļā tonī, kurš tika izmantos kāršu apzīmēšanai. Apkārt tam ir demonstrētas visas spēļu mastis – to veidi, forma un krāsas. Šī kompozīcija ir atdalīta ar rāmi no raksta. Šis rāmis ir izveidots līdzīgā pēc stila kā kārtīm ar parastu numerāciju un dūžiem. (sk. att. 6.3.1.)



6.3.1. att. Spēļu kāršu iepakojums”

6.4. Spēles iepakojums

Spēles iepakojums tika izveidots kvadrāt formā, lai salokot spēli, tā ietilpst, neatstājot lieku vietu. Iepakojuma malu garumi ir 28 cm, bet tā augstums 5 cm. Pats iepakojums ir izveidots netipiski galda spēlēm, jo ja visbiežāk spēlēm ir kaste ar vāku un apakšu, šajā gadījumā tā ir līdzīga picas kastei. (sk. att. 6.4.1.)

Kastes iekšpuse ir noklāta zaļā krāsā no ģeometriskām figūrām. Šis raksts atkārtojās gan pašās karšu dizainā, gan karšu iepakojumā, noteikumu bukletā un spēles pamatnē. Šis raksts tika liks pa virsu baltai krāsai, kas liek izcelties šīm ģeometriskām figūrām. (sk. att. 6.4.1.)

Kastes ārpusēs pamatā izmantotā krāsa ir rozā, jeb tonis, kurš tika izmantots ercena kāršu dizainā. Tam virsū baltā rāmī, ir izveidota kompozīcija no ziediem, spēles nosaukuma, ģeometrisko figūru raksta. Katrā stūrī ir trīs ziedi – viens atvērts un divi aizvērti. Šie ziedi ir dažādās violetās krāsas toņos. Spēles nosaukums ir baltā krāsā, taču tam ir divi kontūri. Viens no tiem ir smalki tumši rozā tonī, bet otrs – biezāks un paša iepakojuma krāsā. Otra kontūra ir pielietots, lai izveidotu vizuālu atdalīšanu spēles nosaukuma no figūru raksta. (sk. att. 6.4.1.)

Kastes apakšā ir izveidota tāda pati kompozīcija, taču spēles nosaukuma vietā ir ievietots informatīvs teksts, par to, kas šī par spēli ir. Papildus tam ir pievienota norāde, ka spēle ir paredzēta mērķauditorijai vecākai par sešiem gadiem. (sk. att. 6.4.1.)

Četrās kastes malās ir minēts spēles nosaukums – “Keezen”, lai, turot kastī plauktā, sāniski viegli varētu atrast to. Divās no malām šis nosaukums ir rakstīts ar mazākiem burtiem, un izrotāts ar ziediem violetā krāsā – atraitnītēm. Savukārt pārējās divās pusēs atkal ir norādīts

spēles nosaukums, bet arī demonstrētas divas spēles pamatnes virsmas, iepazīstinot pircējos ar pašu produktu. (sk. att. 6.4.1.)



6.4.1. att. Spēles iepakojums”

6.5. Noteikumu buklets

Spēles noteikuma buklets ir noformēts uz A4 lapas, kura ir salocīta uz pusēm. Pamatā atkal tika izmantota zaļā krāsa, kura tika pielietota pašā spēles dizainā un kāršu kārbīnā. Taču salīdzinājumā ar tiem ģeometriskajam rakstam kā fona krāsa tika izmantota nevis balta, bet gaiši zaļā. Pats raksts arī ir lielāks, salīdzinājumā ar iepakojuma izmēriem. (sk. att. 6.5.1.)

Bukleta vākā ir attēlots zaļš, monohroms zieds, bet apakša ar zaļo krāsu – spēles nosaukums. Nosaukuma apkārt ir gaiši zaļā krāsā kontūrs, lai teksts izceltos. Aizmugures daļā ir gaiši zaļā krāsā laukums, kurām apkārt balts kontūrs. Tajā iekšā ir informatīvs tekst par to, kāds ir šīs spēles mērķis. (sk. att. 6.5.1.)

Bukleta iekšpusē ir zaļš rāmis no figūru raksta, balts smalkāks rāmis un laukums gaiši zaļā krāsā. Tajā ir aprakstīts spēles sākums, noteikumi un kāršu darbības pašā spēlē. Sānos tiek ilustrētas divas puķes gaiši zaļā krāsā, kuras simetriski atspoguļojas. (sk. att. 6.5.1.)



6.5.1. att. Noteikumu buklets

6.6. Spēļu kauliņi

Spēles tapšanas posmā, pateicoties iespējai sadarboties ar uzņēmumu SIA "C2D", kura nodarbojas ar 3D printera druku, tika izlemts, ka tiks veidoti arī spēļu kauliņi. Izmantojot datorprogrammu "Blender", tika izveidotas divas kustināmo kauliņu versijas. Kopumā vienas spēles ietvaros tika izveidoti 24 kauliņi sešās krāsās – rozā, zaļa, gaiši zilā, ultramarīnā, dzeltenā un sarkanā. (sk. att. 6.6.1.)

Viens no kauliņu dizaina tika veidots balstoties uz "Ludo" spēles piemēriem. Tas tika izveidots plakans cilindra formā ar 2,3 cm diametru un 1 cm augstumā. Figūra ir sadalīta divās daļās. Apakšējā ir puķes formā ar noapaļotām zieda lapiņām. Otra daļa ir mazliet sarežģītāka. Tajā tika izveidota kompozīcija no sešiem aplīem, kuri krustojās savā starpā. Tā daļā, kura pārklājās starp diviem aplīem arī tika atstāta, savukārt pārējais tika dzēsts. Tādā veidā sanāca zieds ar sešām asām pēc formas ziedlapiņām, kurai vidus daļā ir atstāti tukšumi. (sk. att. 6.6.1.)

Otrs kauliņa dizains bija iedvesmots no parastiem plastmasas kauliņiem, kuri visbiežāk ir sastopami parastās, klasiskās galda spēlēs. Kauliņa diametrs ir 1,5 cm un tā augstums 2,5 cm. Tā dizains arī sastāv no divām daļām. Pirmā daļā, jeb pati pamatne ir cilindra veidā, kuram apakša ir plata, bet augša šaurāka. Savukārt augšdaļā ir nevis cilindra veidā, kā citiem kauliņiem, uz tās ir izvietots zieds. Zieds ir biezas monētas formā, kurai pamatne ir izveidota no sešiem savienotiem aplīem, bet augšdaļā no savā starpā pārklātiem laukumiem, kuri izveidoja ar spicākām lapām ziedu. (sk. att. 6.6.1.)



6.6.1. att. Spēļu kauliņi

6.7. Planšetes

Darba ietvaros, autore izveidoja trīs A1 izmēra planšetes, kuru mērķis ir iepazīstināt auditoriju ar izgatavoto produktu – galda spēli “*Keezen*”. Tajā ir attēlota svarīga informācija un darba vizuālie elementi. (sk. att. 6.7.1.)



6.7.1. att. Planšete


Pirmā planšete kompozīcija ir no spēles pamatnēm un citāta. Šis citāts pieder Emanuēlam Laskeram. Konkrēti šis citāts ir par “Šahu”, taču uzsvars ir uz stratēģijas nozīmi spēles laikā, kura pēc autores domām, ir ļoti svarīga “*Keezen*” spēlē. (sk. att. 6.7.2.)

Otrā planšetē ir sniegta tehniskā informācija par pašu darbu – darba autores vārds, darba nosaukums, mācību iestādes nosaukums, darba vadītājs. Fonā ir redzamas dažas spēļu kārtis, dažādos attālumos un izmēros. (sk. att. 6.7.3.)

Trešā planšetē ir attēlots pašas spēļu kārtis, kuras nāk spēļu komplektā. Tās ir “izmētātas” visā planšetē un dažādos izmēros, lai radītu trīsdimensionālo sajūtu. Lai šo efektu pastiprinātu katrai kartei ir pielikta ēna. (sk. att. 6.7.4.)



6.7.2. att. **Planšete 1**



Latvijas Universitāte
Izglītības zinātņu un psiholoģijas fakultāte
Profesionālā bakalaura studiju
programma "Māksla"

Diāna Šerkunova

KĒZĒN

GALDA SPĒLES DIZAINS

Darba vadītājs: Aivars Plotka
Rīga, 2024

6.7.3. att. **Planšete 2**



6.7.4. att. **Planšete 3**

6.8. Radošās daļas realizācijas ekonomiskais aprēķins

Lai realizētu radošo daļu, nācās sastapies ar dažādām izmaksām. Ekonomiskie aprēķini parāda, cik uz doto brīdi izmaksās spēles “Keezen” vienas versijas izgatavošana. Tajos ir parādīti tādi tēriņi ka papīrlietu druka, 3D figūru druka un dizainera pakalpojumi ar datorprogrammu izmaksām. (sk. tabula 6.7.1)

Cenas norādītas ar jau PVN pieskaitīšanu.

6.7.1 tabula Diplomdarba radošā darba izstrādes ekonomiskie aprēķini

Nr.	Objekts vai pakalpojums	Skaits gab. vai st.	Uzņēmums/ Pakalpojuma sniedzējs	Cena kopā (eiro)
1.	Spēles iepakojums	1	SIA "Magnum NT"	38,72
2.	Spēles pamatne	1	SIA "Magnum NT"	42,35
3.	Kāršu iepakojums	1	SIA "Magnum NT"	29,04
4.	Spēļu kārtis	54	SIA “AbacusPP”	42,35
5.	Buklets	1	SIA “AbacusPP”	1,00
6.	Spēļu kauliņi	24	SIA “C2D”	21,00
7.	Grafikas dizainera pakalpojumi (likme:25€/st.*)	200	Diāna Šerkunova	4000,00
Kopā				4174,46

NOBEIGUMS

Pateicoties teorētiskajai un pētnieciskajai daļai, tika sasniegts darba mērķis. Papildus tam, iegūtā informācija arī tika pielietota praktiski – veidojot “Ludo” spēles variācijai “*Keezen*” jaunu vizuālo dizainu. Papildus tam, pateicoties iegūtai informācijai, turpmāk citi dizaineri, kuri veidos spēlei “Ludo” dizainu, var izmantot šīs informācijas apkopojumu, lai darba process būtu vieglāks un produktīvāks. Darbā tika izceltas vairākas lietas, kuras vajadzētu ņemt vērā, veidojot jaunu dizainu galda spēlei “Ludo” vai tās variācijai. Tās gan palīdzēs viegli un ierasti orientēties cilvēkiem ar galda spēli, gan arī radīt jaunu konkurētspējīgu produktu, kas spēs izcelties citu spēļu fonā. Līdz ar to svarīgi pieturēties pie ierastām lietām kā krāsu izvēle, bet var arī eksperimentēt, ieviešot spēlē interesantas detaļas kā trīsdimensionāla spēles pamatne.

Atbilde uz pētījuma jautājumu tika atrasta, un to var izmantot turpmāk arī citos projektos, lai izveidotu jaunu “Ludo” dizainu. Krāsu palete parasti ir koša un bieži tiek izmantotas pretkrāsas. Dizains bieži vien ir ļoti vienkāršs, lai fokuss būtu uz spēli, bet dizainam bieži piešķir kādu motīvu. Tas parādās gan dizaina ilustrācijās, gan spēļu kauliņos. No materiāliem visbiežāk ir izmantots tieši koks, taču ir arī klasiskās kartona spēles, kā arī plastmasa.

Veicot pētījumu, grūtības radās informācijas trūkuma dēļ. Meklējot to gan angļu, gan krievu un latviešu valodā, informācijas apjoms bija diezgan mazs. Tas liecina par to, ka uz pašu vizuālo daļu spēles veidotāji nav tik ļoti fokusēti, bet gan lielāka uzmanība ir uz spēles procesu un funkcionalitāti.

IZMANTOTĀ LITERATŪRA UN AVOTI

Literatūra

1. Kušnere I. *Lielā spēļu enciklopēdija*. Rīga: Jumava, 2008. 359 lpp

Interneta resursi

2. Atija P. *The Full History of Board Games*. Pieejams:
<https://medium.com/@peterattia/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>[Sk.]
3. Cyningstan. *Ludo*. Pieejams:
<http://www.cyningstan.com/game/956/ludo> [Sk.]
4. Five Keys. *Keezen*. Pieejams:
<https://fivekeys.co.nz/keezen-2/>
5. Hols.T. Ž. *Mensch Ärgere Dich Nicht*. Pieejams:
<https://www.globaltimoto.com/europe/germany/games/mensch-argere-dich-nicht/>
6. Hero Time. *Board Game Foldable Game Board*. Pieejams:
<https://www.herotime1.com/pieces/board-game-playing-boards/>
7. Hero Time. *Boxes for Board Games*. Pieejams:
<https://www.herotime1.com/pieces/boxes-for-board-games/>
8. Garijs B. *A GUIDE TO BOARD GAME THEMES*. Pieejams:
<https://www.board-game.co.uk/board-game-themes/>
9. Gamex Cart. *A magnificent history of the Ludo board game*. Pieejams:
<https://gamexcart.com/a-magnificent-history-of-the-ludo-board-game/>
10. Interama Games. *Color as a Game Design Tool*. Pieejams:
<https://medium.com/@interama/color-as-a-game-design-tool-2b9b38ad228e>
11. Map Academy. *Pachisi*. Pieejams:
<https://mapacademy.io/article/pachisi/>
12. Māsterss D. *Rules of Ludo*. Pieejams:
<https://www.mastersofgames.com/rules/ludo-rules-instructions-guide.htm>
13. Māsterss D. *Rules of Parchís*. Pieejams:
<https://www.mastersofgames.com/rules/parchis-rules-instructions-guide.htm>
14. Rudņeva. M. *Во что играли викинги: история настольных игр от шахмат до «Ужасов Аркхема»*. Pieejams:
<https://www.timeout.ru/feature/istoriya-nastolnyh-igr>
15. Vačtela E. *How Parcheesi Works*. Pieejams:
<https://entertainment.howstuffworks.com/leisure/brain-games/parcheesi3.htm>
16. Veselova M. *Кинем кости? Невероятная история настольных игр*. Pieejams:
<https://www.vokrugsveta.ru/article/303840/>

17. Yellow Mountain. *How to Play Aeroplane Chess "Fei Xing Qi" 飞行棋*. Pieejams:

<https://www.ymimports.com/pages/how-to-play-aeroplane-chess-fei-xing-qi>

Attēlu avoti

1. Aobo-Shop. *PARCHIS DELUXE WOOD - LUDO* Pieejams:

<https://www.aobo-shop.es/gb/other-traditional-games/785-parchis-deluxe-wood-ludo.html>

2. Aladone, Harry Potter Ludo. Pieejams:

<https://gameroom.lv/en/board-games/products/harry-potter-ludo-board-game-7391>

3. Brauns N. V. *The Indian Games of Pachisi, Chaupar, and Chausar*. Pieejams:

<https://www.penn.museum/sites/expedition/the-indian-games-of-pachisi-chaupar-and-chausar/>

4. Djeco, *Ludo And Co Junior*. Pieejams:

<https://www.senukai.lt/p/stalo-zaidimas-djeco-ludo-and-co-junior-dj05226/8z9t>

5. Eco-Parces, *Colombian 3D Parcheesi Wooden*. Pieejams:

<https://www.ubuy.com.kz/en/product/146KH3O3K-parcheesi-board-game-original-parks-colombian-board-game-parques-juego-de-mesa-colombiano-parques-co>

6. Eidgenössische Technische Hochschule Zürich. *Mensch ärgere dich nicht*. Pieejams:

<https://library.ethz.ch/standorte-und-medien/plattformen/virtuelle-ausstellungen/alles-ist-spiel/mensch-aergere-dich.html>

7. Galison, Liberty Aurora 2-in-1 Game Set. Pieejams:

<https://www.galison.com/products/liberty-2-in-1-game-set-aurora>

8. Galison, Ludo In Bloom. Pieejams:

<https://www.galison.com/products/ludo-in-bloom-classic-board-game-set>

9. Galison, *Jean-Michel Basquiat Ludo*. Pieejams:

<https://www.galison.com/collections/board-games/products/jean-michel-basquiat-ludo-classic-board-game>

10. Jānis Roze, *Spēle Riču raču kastē*. Pieejams:

<https://www.janisroze.lv/lv/speles-kartis-puzles/speles/spele-ricu-racu-kaste.html>

11. JstFrU, *Ludo Board Game*, Pieejams:

<https://www.amazon.com/Parcheesi-Suitable-Gathering-Instruction-Included/dp/B0CFLGQH13>

12. JellyArch, *Ludo*, Pieejams:

- https://www.amazon.com/JellyArch-Lighthouse-Turtles-Classics-Tabletop/dp/B0CWGY9NZX/ref=sr_1_17_sspa?dib=eyJ2IjoiMSJ9.Les5kZullDufRRATNAvoFO68-Ox0_ahQqmQmSx4hdXBEiqHzOAIZP3g6Fkd4V9XbyTyC287-FwzSZx5d_JW7n3nSGAIS9daVG3-xVJ6SWqiHI_ZGbZ-xm0DWFs8_A2utc3ZLAD5FCke_RFebrS-HhLPI5qJZsKjvoqqk WuayIEuFlfs_ZP-tOVYYLGY99GE5tGBmebieWBOOyEZYVGrMbGgoul_FAJXq-ryBWN3o7GTV2xjfiQKR-WO2BW1w-xtb0CxEQqGVlbbfFupnzZa0TMG_-Z4pnCDQWCFi56IjrGA.3351cZzei70lhL6KHc9PerzWV0gpT54AY9VZag5EUuw&dib_tag=se&keywords=ludo+game&qid=1715007382&sr=8-17-spons&sp_csd=d2lkZ2V0TmFtZT1zcF9tdGY&pvc=1
13. The Purple Cow, *Magnetic Ludo*, Pieejams:
<https://www.amazon.com/Purple-Cow-Magnetic-Travel-Ludo/dp/B00OQC7S5I?th=1>
14. The LEGO Group, *lego ludo game rules*. Pieejams:
<https://www.lego.com/en-us/product/lego-ludo-game-40198>
15. ThysToys. *Keezenspe*. Pieejams:
https://www.amazon.nl/-/en/Keezenspel-Deluxe-Double-Players-Playing/dp/B0CKFNY7G9/ref=sr_1_5?crd=1RC2SJ05E1CHQ&dib=eyJ2IjoiMSJ9.4v06SThdwIITzGZ5AzuTf88anZiVKObEpC7jadTGaTYUYUJ6fCvQ1g_SHWp0DNsRAiyEMNkU8WLF7UXFsfq9a0b2nNFXeF0StMI7nrsLltoquMniDPfffcxwBbWzRlioWvPtubCtwInHqN6BnB5DjbfIXmIAIgc58ycCl6PpflqWzhrfGKFIVWt6YbUf4k4XVvUY-_vvvZk3uw5fVjx4QI28-_WBrCOcFTzDgrTNwvhuV3B2mHuJ7jiacQD5dqBTPKGaXGrgELztv5twFruVmDp92Mbskx6Q946CJHVn0JA.2do8GeT1C50vnxUND_EOPX4Ymsv0hcDs7PPzCYDXbPo&dib_tag=se&keywords=keezen&qid=1717009075&sprefix=keezen%2Caps%2C118&sr=8-5
16. Vilac, *Ludo and goose board Ingela P. Arrhenius*. Pieejams:
<https://www.lesjouetsenbois.eu/catalog/products/ludo-and-goose-board-ingela-p-arrhenius>
17. KUNEN, *Penguin Pop-Up*. Pieejams:
<https://www.amazon.co.uk/MengTing-Penguin-Pop-Up-Classic-Trouble/dp/B06X9CFLD8>
18. Frank, *Jungle Ludo And Snakes & Ladders*. Pieejams:
<https://www.flipkart.com/frank-jungle-ludo-snakes-ladders-board-game-party-fun-games/p/itm5e144d25a2ae0>
19. HOROW, *Marble Ludo*. Pieejams:

https://www.amazon.com/HOROW-Original-Natural-Marbles-4Players/dp/B0CFD25T6N/ref=sxin_17_sbv_search_btf?content-id=amzn1.sym.5cde1a09-4942-4242-87c5-e66d2d3b6a3c%3Aamzn1.sym.5cde1a09-4942-4242-87c5-e66d2d3b6a3c&crd=SIFRK1HFIH9Y&cv_ct_cx=marble+ludo&dib=eyJ2IjoiMSJ9.xSRLUZgS9jGRq_fJW87g0w.wpLHW5buOAgC7p_AbWYWLh7mrFmGm2UbSL8RpYS0Jyc&dib_tag=se&keywords=marble+ludo&pd_rd_i=B0CFD25T6N&pd_rd_r=c271027d-a5d1-4a6e-b12c-025872ee840a&pd_rd_w=XkNIS&pd_rd_wg=843Bz&pf_rd_p=5cde1a09-4942-4242-87c5-e66d2d3b6a3c&pf_rd_r=G37X2DFBVAK230CHCRKX&qid=1716736847&sbo=RZvfv%2F%2FHxDF%2BO5021pAnSA%3D%3D&srefix=marble+ludo%2Caps%2C225&sr=1-1-5190daf0-67e3-427c-bea6-c72c1df98776

20. MGO, *Ludo For Kids*. Pieejams:

<https://www.abigames.fr/nos-jeux-de-societe/acheter-jeu-de-societe-des-4-ans-ludo-for-kids-mgo/214>

21. MierEdu, *Travel Games – Ludo*. Pieejams:

<https://kilodo.com.au/products/travel-games-ludo>

22. Professor Puzzle, *Alice's Party Games Mat*. Pieejams:

<https://www.brain-games.lv/en/products/alices-party-games-mat>

23. PSQURMART, *Pachisi*. Pieejams:

<https://www.amazon.com/PSQURMART-Indian-Board-Pachisi-Chausar/dp/B0BGQ88693>

24. Small Foot, *Ludo "Safari"*. Pieejams:

<https://www.small-foot.de/en/toys/puzzles-und-games/parlour-games/ludo-for-6-players-safari>

25. Trefl, *Ludo/Hoses & Ladders Disney Frozen 2*. Pieejams:

https://www.amazon.com/Trefl-Ladders-Disney-Frozen-Children/dp/B08Z4FGQKC/ref=sr_1_2?crd=1ZDT5Z1YJETG7&dib=eyJ2IjoiMSJ9.LPuzv4HM6nYKInVULiGGfIH6_QzMg9oe4Tl6UkkI7pU0qPEsu-4iTGMrnP9Ids8rmkJe2UpXaL1jDf8DN7-EsufKBdbJM2qVYVCnXzz_hTevnvPdD-zJ6CFnbTnfpdwLMP0TTdGs4_UCqzJ9bOKg.96S_nmp11RXW9Rm5qAYJ1Ad_SOISApO-qpiqKWGa0So&dib_tag=se&keywords=frozen+ludo&qid=1716736956&srefix=frozen+ludo%2Caps%2C233&sr=8-2