МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ЖУРНАЛІСТИКИ
Кафедра мультимедійних технологій і медіадизайну

Кваліфікаційна робота

на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

на тему:

Кросмедійний інноваційний проєкт: вебкомікс «Криваві Шипи»

Терміни реалізації проєкту:
початок квітень 2022 р.
закінчення вересень 2023 р.

Виконала
студентка магістратури
денної форми навчання
спеціальності 061 – журналістика
освітньо-професійної програми
«Цифрові медіа»
Вікторія АРТЕМЕНКО

Керівник
Доктор наук із соціальних
комунікацій, професор
Вікторія ШЕВЧЕНКО

КИЇВ – 2022

ЗМІСТ

1. Загальні відомості 3

2. Характеристики проєкту 6

2.1. Ключові слова 6

2.2. Реферат проєкту 7

2.3. Масштаб проєкту 10

2.4. Спрямованість проєкту 13

2.5. Ступінь новизни 14

3. Організаційний план розробки проєкту та організації виробництва .. 15

3.1. Стан виконання робіт за проєктом до моменту його схвалення .. 15

3.2. Календарний план виконання робіт за проєктом 15

3.3. Організація заходів 18

4. Очікувана ефективність проєкту 20

4.1. Економічна ефективність проєкту 20

4.2. Соціальна ефективність проєкту 20

5. Аналіз потенційних ризиків проєкту 21

5.1. Основні фактори ризику проєкту 21

5.2. Управління ризиками 21

6. Загальні висновки 24

7. Список використаних джерел 25

8. Презентація проєкту 30

9. Додатки 41

1. Загальні відомості

Актуальність. Комікси відіграють важливу роль у житті значної частини людей. За визначенням Скота МакКлауда (S. McCloud), комікс — це «суміжні малюнки та інші зображення у смисловій послідовності для передачі інформації та/чи для виклику у читача естетичного почуття» [44, с. 9]. У наш час можна спостерігати розвиток цілої нової субкультури, якою є комікс-культура. Ця індустрія зазнала значних змін з моменту створення першого коміксу до наших днів. Тим не менш, одна річ незмінна — комікси справді мають певний вплив на людство. Деякі люди можуть вважати комікси безпечним середовищем з погляду на своє психічне здоров'я, оскільки ті здатні створити окремий комфортний світ для конкретної людини, яка хоче хоч на секунду відволіктися від проблем реального життя. Окрім того, комікси можуть змінити людські переконання та точки зору, наприклад, дати нове бачення естетики завдяки дизайну та оформленню або навіть вплинути на вибір способу життя чи професії. Хоча вигадані світи та всесвіти є лише продуктом уяви людей, вони все одно мають право вважатися такими, що мають власну культуру. Більшість створених альтернативних всесвітів є настільки продуманими, що коротка історія такого світу може змусити людей повірити у те, що він існує насправді.

Усі вищезазначені ефекти коміксів є найбільш ефективними, якщо їх можна прочитати рідною мовою. Відсутність перекладу певною мовою може відвернути читача. Навіть якщо є можливість знайти продукт іншою мовою, наприклад, англійською, не можна сказати, що розуміння якоїсь інформації буде на такому ж рівні, як у носіїв мови. Таким чином, для розвитку комікс-культури в конкретній країні індустрія повинна забезпечити локалізацію мовою/мовами цієї країни. На жаль, у свідомості людей довгий час побутувала думка, що український ринок не вимагає наявності української мової, оскільки російської цілком вистачає, але наразі проблема набуває все більшого визнання на ринку та серед книжкових видавництв.

В епоху інформаційних технологій у мистецькому середовищі з’являється все більше нових можливостей, які надає сучасна комп’ютерна техніка. Цифровий живопис активно розвивається з 80-х років XX-го століття, а разом з його популяризацією зростає і кількість цифрових художників. Наразі цифрове середовище пропонує митцям такі можливості:

- розміщення творчості на різних інтернет-платформах та у соціальних мережах;
- отримання прямого фідбеку у вигляді коментарів, вподобайок до робіт та їх репостів;
- отримання матеріальної підтримки (наприклад, розміщення малюнків на такій інтернет-платформі як Patreon, що дає творчим людям змогу отримувати фінансову підтримку завдяки системі підписок).

Зважаючи на популярність цифрового мистецтва загалом та коміксів зокрема, було створено вебкомікс «Криваві Шипи». Поява нових медіа-каналів, платформ і пристроїв сприяла розвитку рівня поінформованості про продукт та розширила доступ до історії бренда. Ідеєю кросмедійного інноваційного проєкту є створення і поширення вебкоміксу під назвою «Криваві Шипи» серед українськомовної та англомовної аудиторій, а також розповсюдження інформації про нього у соціальних мережах та інших каналах зв’язку. Унікальністю проєкту є ведення Telegram каналу та розроблення власного сайту, де в інтерактивному форматі буде розміщено всю детальну інформацію про фентезійний світ (уряд, економіка, організації тощо) та головних героїв. Авторські малюнки художниці Юлії Сухарнікової, відомої в Інтернеті під псевдонімом Desert, у поєднанні з текстовим наповненням Вікторії Артеменко допоможуть зацікавленим у проєкті людям з головою поринути у фентезійний світ вебкоміксу.

Портретна характеристика цільової аудиторії. Цільова аудиторія проєкту — це здебільшого сучасне покоління Z, через що і було надано

перевагу соціальним медіа. Це покоління живе в цифровому середовищі, тому часто його захоплення міцно пов’язані з мобільними пристроями та комп’ютерами. Загалом воно вже має своїх кумирів серед художників та активно стежить за їх творчістю і проєктами у соціальних мережах, де завжди готове залишити свою підтримку у вигляді коментаря і вподобайки. Привернути увагу аудиторії до оплати цифрового контенту можна за допомогою емоційного складника. Якщо проєкт буде надавати аудиторії позитивні емоції, то вона може почати думати про фінансову підтримку творців вебкоміксу, щоб отримати більше додаткового контенту, і навіть взяти участь у його створенні.

2. Характеристики проєкту

2.1. Ключові слова

Комікс, вебкомікс, мальопис, вебтун, Patreon, itch.io, соціальні мережі.

Робота присвячена вебкоміксу «Криваві Шипи» та його розповсюдженню у соціальних мережах та інших каналах зв'язку, тому нижче було перераховано визначення основних понять, які використовуються у проєкті.

Комікс — серія малюнків, що оповідає історію чи ситуацію (переважно з підписаними репліками персонажів); мальована історія [8].

Вебкомікс — це цифрова карикатура, комікс або ілюстрація, створена для публікації в Інтернеті. Вебкомікси часто створюються за допомогою програм для цифрового мистецтва, як-от Adobe Photoshop або Illustrator. Художники, як правило, публікують вебкомікси на особистих вебсайтах, у блогах, на сторінках у соціальних мережах або мистецьких вебсайтах [36].

Мальопис (своєрідний український відповідник терміну «комікс») — графічно-оповідний вид мистецтва, серія малюнків з короткими текстами, що утворює цільну розповідь [9].

Вебтун — це вид вебкоміксів, який сформувався у Південній Кореї на початку 2000-х років. Більшість вебтунів складаються з поздовжньої стрічки, в якій послідовно зверху вниз розміщенні панелі коміксу, тому пристосовані для читання на мобільному телефоні [57, с. 174].

Patreon — американська платформа ведення бізнесу на основі підписок, яка надає творцям інструменти необхідні для залучення, управління та мотивації своїх меценатів, які роблять внески [45].

itch.io — це платформа для незалежних цифрових творців, яка дозволяє їм продавати створений ними контент [43].

Соціальна мережа — вебсайт або комп'ютерна програма, яка дозволяє людям спілкуватися та обмінюватися інформацією в Інтернеті за допомогою комп'ютера чи мобільного телефону [34].

2.2. Реферат проєкту

Назва проєкту. Кросмедійний інноваційний проєкт: вебкомікс «Криваві Шипи».

Опис проєкту. «Криваві Шипи» — це вебкомікс, події якого відбуваються в окремому фентезійному світі з незвичними головними героями — тваринами. Проєкт створено у співавторстві з художницею Юлією Сухарніковою. Ідеєю проєкту є створення і поширення вебкоміксу, а також розповсюдження інформації про нього у соціальних мережах та інших каналах зв'язку. Оскільки вебкомікс — це не книга і багато текстової інформації на його сторінках не вмістити, то буде розроблено окремий сайт проєкту, де міститиметься детальна інформація про фентезійний світ загалом (уряд, економіка, організації тощо) та головних героїв зокрема.

У ролі основного майданчику для розповсюдження вебкоміксу було вирішено використати вебсайт itch.io, який призначений для розміщення, продажу та завантаження інді-відеоігор та іншого контенту. Фінальний запуск проєкту відбудеться тоді, коли буде створено англомовну версію. Додаткова публікація контенту також планується на сайтах WEBTOON і manga.in.ua.

Головна мета. Популяризація вебкоміксу «Крививі Шипи» та поширення контенту серед більш широкої аудиторії, а саме українськомовних та англомовних читачів.

Для реалізації поставленої мети мають бути виконані такі **завдання**:

- виокремлення та дослідження цільової аудиторії;
- аналіз конкурентного середовища;
- написання текстів;
- обробка та корекція ілюстративного матеріалу;

- створення та ведення Telegram каналу;
- створення та оформлення сторінок проєкту на сайті itch.io;
- створення концепції власного сайту та розроблення прототипу.

Термін реалізації проєкту. Орієнтовний термін початкової реалізації проєкту в запланованому творцями масштабі — 8 місяців (від квітня 2022 року, коли розпочалася основна робота над проєктом, до листопада 2022 року). Продовження роботи над проєктом буде тривати до вересня 2023 року. До того часу планується написання сценарію майбутніх глав та переклад тексту англійською мовою, малювання глав художницею, оновлення інформації щодо сетингу фентезійного світу, створення робочого сайту та промоція проєкту для залучення аудиторії.

Загалом реалізація проєкту складається з наступних етапів (до грудня 2022 року було втілено у життя перші 6 етапів):

1. Підготовчий етап.
2. Творчий етап.
3. Координаційний етап.
4. Етап впровадження.
5. Технічний етап.
6. Етап представлення і захисту проєкту.
7. Етап створення англомовної версії.
8. Етап запуску проєкту та його публікація у Мережі:
9. Етап просування проєкту.

Проєкт **розв'язує проблеми** галузевого рівня. У масштабах галузі проєкт створений для задоволення потреби споживача у новому розважальному контенті (вебкомікс), а зокрема закриває потребу саме в україномовному контенті.

Джерела та умови фінансування проєкту. Розглядається можливість фінансування проєкту за допомогою краудфандингу, що передбачає гуртове фінансування за допомогою громади. Громадське фінансування — це спосіб

добровільного залучення фінансів для реалізації проєкту коштом інших людей (зазвичай інтернет-користувачів). Важливою особливістю цього способу фінансування є зацікавленість потенційних спонсорів у проєкті.

Інтернет-майданчики, призначені для краудфандингу, дають людям змогу заявити про себе та свій проєкт перед світом. Найпопулярнішими краудфандинговими платформами, які можна використати для збору коштів є:

- Kickstarter;
- Indiegogo;
- Crowdfunder;
- Patreon.

Потенційними джерелами фінансування проєкту можуть стати **Patreon** та **itch.io**.

Patreon — інтернет-платформа, що надає творчим людям і незалежним проєктам можливість фінансової підтримки завдяки системі підписок. На сайті існують наступні ролі:

- Меценат (англ. *Patron*) — це людина, яка може приєднуватися до платформи Patreon, щоб матеріально підтримати творця проєкту.
- Творець (англ. *Creator*) — це людина, яка створює контент для своїх меценатів. Обов'язково має власну сторінку на платформі Patreon, що містить інформацію про контент і всі переваги, які пропонуються меценатам.

Наприклад, можна буде розробити декілька ролей, які будуть давати потенційним спонсорам різноманітні бонуси: раннє читання глав, sneak peek частин сценарію майбутніх глав, завантаження намальованих художницею Desert шпалер, можливість додати власного персонажа у вебкомікс тощо.

itch.io — основний майданчик для просування власних проєктів, адже ця платформа дає змогу кожному користувачу продавати створений ним контент.

У ролі продавця розробник відповідає за:

- встановлення ціни;
- здійснення продажів;
- оформлення своїх сторінок.

На itch.io розробники мають доступ до детальної аналітики та інформації про те, як люди знаходять, завантажують або грають у те, що вони створили. itch.io підтримує широкий спектр методів, які допоможуть творцям заробити на життя. Усі покупки та пожертви на майданчику відбуваються за стратегією ціноутворення *плати скільки хочеш* (вище за мінімум), згідно з якою покупці платять бажану ними суму грошей за певний товар. Наприклад, якщо мінімальна ціна контенту становить нуль, то користувачі можуть придбати його безплатно. Проте прихильники завжди мають можливість підтримати творця матеріально, якщо їм подобається те, що він пропонує. За замовчуванням, сайт забирає 10% від кожного продажу, але розробник може вибрати, скільки грошей сайт отримає за кожну покупку.

Витрати на реалізацію проєкту на початковому етапі не плануються з огляду на наявність необхідного технічного забезпечення в обох сторін.

Окупність проєкту залежатиме від охоплення та лояльності аудиторії. Якщо проєкт приверне увагу потенційних спонсорів, то він зможе принести творцям прибуток завдяки таким майданчикам як Patreon та itch.io. За попереднім прогнозом термін окупності проєкту може становити від 9 місяців до 1,5 року.

2.3. Масштаб проєкту

Описаний проєкт націлений на внутрішню українську та міжнародну аудиторію. З огляду на це вебкомікс та сайт проєкту матимуть кілька мовних версій: українську та англійську.

Масштаб проєкту — галузевий. Створений для задоволення потреби споживача у новому розважальному контенті (вебкомікс), а також полегшення читачам знайомства з фентезійним світом вебкоміксу та його персонажами.

Аналіз ринку вебкоміксів був проведений у форматі вторинного дослідження. Воно було втілено в огляді 5 проєктів.

Метод проведення дослідження — користувацький пошук.

Таблиця 1. Перелік проєктів конкурентів та їх плюсів/мінусів.

п/п	Назва проєкту	Плюси	Мінуси
1	Бескудка	• Має дві мовні версії (українську та англійську). • Безплатний контент. • Розвинений TikTok акаунт. • Вебкомікс доступний через телефон і комп’ютер.	• Нерегулярний графік оновлення вебкоміксу. • Публікація іноземної версії на сайті WEBTOON у розділі Canvas не дає автору змогу отримувати винагороду за свою роботу.
2	ГЕН	• Безплатний контент. • Вебкомікс доступний через телефон і комп’ютер (за допомогою Telegram каналу). • Розвинені соціальні мережі (TikTok акаунт та Telegram канал).	• Тільки одна офіційна мовна версія (українська). • Нерегулярний графік оновлення вебкоміксу.
3	Pipa & Shkrek	• Має дві мовні версії (англійську та російську). • Безплатний контент.	• Вебкомікс можна завантажити тільки на Windows та Linux.

п/п	Назва проєкту	Плюси	Мінуси
		• Інтерактивний тест. • Канал на YouTube.	• Невелика прихильницька аудиторія.
4	Siren's Lament	• Велика прихильницька аудиторія. • Вебкомікс розміщено сайті Webtoon у розділі Originals, тому автор отримує винагороду за свою роботу. • Вебкомікс доступний через мобільний застосунок і комп'ютер.	• Тільки одна офіційна мовна версія (англійська). • Вебкомікс завершений, тому читається за допомогою Daily Pass (один раз на день з'являється квиток, за який на деякий час отримується главу), що може відштовхнути читачів. • Неофіційні переклади. • Розміщення вебкоміксу на нелегальних майданчиках.
5	Purple Hyacinth	• Велика прихильницька аудиторія. • Регулярний графік оновлення вебкоміксу. • Вебкомікс розміщено сайті Webtoon у розділі Originals, тому автори отримують винагороду за свою роботу.	• Тільки одна офіційна мовна версія (англійська). • Fast Pass (платні глави, які спочатку доступні лише тим, хто за них заплатив) крадуть і викладають у загальний доступ раніше дозволеного терміну. • Неофіційні переклади.

п/п	Назва проєкту	Плюси	Мінуси
		• Додаткові працівники, які полегшують процес малювання і редагування глав. • Розвинена Instagram сторінка художниці. • Активний Patreon. • Вебкомікс доступний через мобільний застосунок і комп’ютер.	• Розміщення вебкоміксу на нелегальних майданчиках.

2.4. Спрямованість проєкту

Проєкт не передбачає отримання комерційної вигоди. Пролог та перша глава вебкоміксу вже доступні для читання і можуть бути знайдені у вільному доступі у соціальних мережах художниці. Уся інформація про вебкомікс доступна у Telegram каналі, що полегшує читачам знайомство з фентезійним світом вебкоміксу та його персонажами.

Загалом проєкт матиме соціальну спрямованість та покликаний виконувати **такі функції**:

- естетичну — виховання художніх смаків, активізація творчого духу особистості, її бажання і вміння творити;
- інформаційну — поширення інформації про проєкт, а також його творців.
- пізнавальну — ознайомлення з вебкоміксом та його фентезійним світом.

2.5. Ступінь новизни

Більшість українських вебкоміксів (наприклад, «ГЕН», «Бескудка», «Літо ’18») існують лише на онлайн-майданчиках і не пропонують ніякого додаткового контенту, який надав би змогу детальніше дізнатися про світ та його героїв. В описаного ж кросмедійного проєкту відсутні аналоги в Україні, адже він має власний сайт та соціальні мережі, що дає поштовх для підвищення рівня обізнаності аудиторії щодо вебкоміксу «Криваві Шипи».

Вебкомікси — це популярна форма візуального оповідання, що розповсюджується в Інтернеті. Вони пропонують нові можливості для створення графічних робіт та взаємодії з читачами за допомогою таких функцій, як інтерактивність та мультимедіа. Ретельно розроблені слова та малюнки також допомагають поширити інформацію про певну ідею чи проблему під виглядом цікавої історії.

Для початкового просування проєкту було вибрано соціальну мережу Telegram та інтернет-майданчик itch.io, який призначений для розміщення, продажу та завантаження інді-відеоігор та іншого контенту. Вебсайт пропонує розробникам велику свободу, що дає їм змогу попрактикуватися у створенні власного контенту та почати заробляти на цьому гроші.

3. Організаційний план розробки проєкту та організації виробництва

3.1. Стан виконання робіт за проєктом до моменту його схвалення

- досліджено та обґрунтовано наукові аспекти 40%
- досліджено та обґрунтовано технічні аспекти 75%
- проведено теоретичні та експериментальні дослідження 20%
- розроблено технологію, ескізний і технічний проєкт 80%
- розроблено робочу документацію, створено дослідні зразки 45%
- наявні необхідні права на об’єкти інтелектуальної власності 100%
- проведено дослідження цільової аудиторії проєкту 70%
- наявність матеріально-технічної бази 75%
- наявність необхідного персоналу 85%
- визначено та узгоджено фінансування проєкту 90%
- визначено та узгоджено місце виконання проєкту 100%
- інші види робіт 15%

3.2. Календарний план виконання робіт за проєктом

Таблиця 2. План виконання робіт за проєктом.

п/п	Найменування робіт	Виконавець	Термін	Витрати (грн)
1	Підготовчий етап: 1. Розроблення логотипу та фірмового стилю. 2. Створення сценарію.	Вікторія Артеменко (Euro) та Юлія	Липень — серпень 2021	безкоштовно

п/п	Найменування робіт	Виконавець	Термін	Витрати (грн)
	3. Створення текстових матеріалів про фентезійний світ вебкоміксу.	Сухарнікова (Desert)		
2	Творчий етап: 1. Малювання прологу та першої глави вебкоміксу 2. Створення ілюстративного матеріалу.	Юлія Сухарнікова (Desert)	Вересень 2021 — квітень 2022	безкоштовно
3	Координаційний етап: 1. Розв’язання організаційних питань (вибір платформ для просування проєкту). 2. Планування строків реалізації проєкту. 3. Визначення цільової аудиторії. 4. Аналіз ринку і дослідження конкурентів.	Вікторія Артеменко (Euro)	Квітень 2022	безкоштовно
4	Етап впровадження: 1. Створення та оформлення сторінки проєкту на сайті itch.io	Вікторія Артеменко (Euro)	Травень 2022 — січень 2023	безкоштовно

п/п	Найменування робіт	Виконавець	Термін	Витрати (грн)
	2. Обробка та корекція ілюстративного матеріалу (робота у Photoshop). 3. Публікація контенту на сайті itch.io (доступно лише за посиланням). 4. Створення та ведення сторінок у соціальних мережах та інших каналах зв’язку. 5. Написання текстів для соціальних мереж та інших каналів зв’язку.			
5	Технічний етап: 1. Створення концепції сайту. 2. Розроблення прототипу сайту за допомогою Figma.	Вікторія Артеменко (Euro) та Юлія Сухарнікова (Desert)	Листопад 2022 — січень 2023	безкоштовно
6	Етап представлення і захисту проєкту.	Вікторія Артеменко (Euro)	Листопад — грудень 2022	безкоштовно
7	Етап створення англомовної версії: 1. Пошук виконавців.	Вікторія Артеменко (Euro) та Юлія	Грудень 2022 —	до 3750 грн

п/п	Найменування робіт	Виконавець	Термін	Витрати (грн)
	2. Обробка та корекція ілюстративного матеріалу (робота у Photoshop).	Сухарнікова (Desert)	квітень 2023	
8	Етап запуску проєкту та його публікація у Мережі: 1. Запуск сайту. 2. Публікація вебкоміксу на сайті itch.io. 3. Публікація вебкоміксу на сайті WEBTOON у розділі Canvas. 4. Публікація вебкоміксу на сайті manga.in.ua.	Вікторія Артеменко (Euro).	Березень — квітень 2023	235 грн/місяць
9	Етап просування проєкту: 1. Створення TikTok акаунту. 2. Реклама в TikTok. 3. Створення Patreon. 4. Публікація фінальної версії трейлера вебкоміксу на платформі YouTube.	Вікторія Артеменко (Euro) та Юлія Сухарнікова (Desert)	Березень — вересень 2023	від 5550 грн

3.3. Організація заходів

- *Стислий перелік технологічних процесів:*

1) Обговорення та розробка стартової форми проєкту;

2) створення дизайнерських елементів художнього оформлення в Adobe Photoshop та Adobe Illustrator;

3) створення та оформлення сторінок проєкту на сайті itch.io, завантаження готового контенту на платформу;

4) створення та ведення соціальних мереж;

5) розроблення прототипу сайту за допомогою Figma;

6) написання текстів, створення сценарію;

7) кінцеве оформлення проєкту, додаткові важливі впровадження.

- *Опис наявних і необхідних для виробництва устаткування і приміщень.* Загальне виробництво — власні приміщення творців проєкту. Наразі для якісної роботи два ноутбуки/комп'ютери, а також графічний планшет для художниці.
- *Кількість і кваліфікація виробничого персоналу (детальні відомості щодо прогнозної потреби в кадрах).* Сукупна кількість працівників, яка зараз працює над проєктом — 2 людини. Одна є головним творцем проєкту та художницею, інша — співавторка, сценаристка, копірайтерка, SMM-менеджерка. У майбутньому можливе додаткове залучення кадрів та професійної виробничої сили, серед яких перекладачі, художники, програмісти, редактори.

4. Очікувана ефективність проєкту

4.1. Економічна ефективність проєкту

- *Економічна доцільність реалізації проєкту*. На початковому етапі реалізації створення та просування проєкту не потребують жодних фінансових вкладень і не передбачають комерційної вигоди.
- *Термін окупності проєкту* — від 10 місяців до 1,5 року.
- *Прибутковість проєкту*. Якщо проєкт приверне увагу цільової аудиторії, то він зможе принести прибуток завдяки краудфандинговому майданчику Patreon. Там, наприклад, можуть бути розроблені декілька ролей, які надаватимуть потенційним спонсорам різноманітні бонуси: раннє читання глав, sneak peek частин сценарію майбутніх глав, завантаження намальованих художницею шпалер, можливість додати власного персонажа у вебкомікс тощо.

4.2. Соціальна ефективність проєкту

Спрямований на покращення комунікації між творцями вебкоміксу та його цільової аудиторії. Певною мірою проєкт — це можливість відчути себе ближче до фентезійного світу вебкоміксу «Криваві Шипи». Він привертає увагу цільової аудиторії, адже їй цікаво не тільки побачити вже готовий продукт (вебкомікс), а також прожити цей проєкт від початку до кінця, мати можливість безпосередньо вплинути на його розвиток (наприклад, підписники Patreon можуть запропонувати додати в історію власних персонажів). Для художниці поширення вебкоміксу серед українськомовної та англомовної аудиторії є гарною можливістю розширити горизонти та вийти за межі свого інформаційного кола.

5. Аналіз потенційних ризиків проєкту

5.1. Основні фактори ризику проєкту

Серед можливих факторів ризику при реалізації проєкту було визначено наступні:

- Управлінський ризик: внутрішні конфлікти в команді, неготовність колективу до нововведень, неспроможність творців вирішувати внутрішні та зовнішні питання через недостатній рівень кваліфікації та відсутність досвіду.
- Технічний ризик: хибні технологічні рішення, пошкодження технічного обладнання, зміна технології виконання робіт.
- Організаційний ризик: помилки керівництва та найманих кадрів, відсутність внутрішнього контролю, зміна раніше узгоджених вимог оформлення контенту.
- Маркетинговий ризик: відсутність фінансової підтримки цільової аудиторії внаслідок її незацікавленості в наявному та додатковому контенті.
- Ресурсний ризик: дефіцит робочої сили.
- Інше: несприйняття аудиторією проєкту, викрадення (плагіат) та розповсюдження платного контенту, неофіційні переклади.

5.2. Управління ризиками

Заходи, які дозволять або зовсім позбутись, або значно зменшити негативний вплив кожного фактору ризику на кінцевий результат.

1. Заздалегідь обміркувати проблеми і ризики та створити послідовний план їх розв’язання.
2. Аналізувати ефективність проєкту.
3. Відстежувати інтерес аудіторії до наявного контенту.
4. Моніторити проєкти конкурентів.

5. Співпрацювати з компетентними спеціалістами, які зможуть допомогти усунути недоліки та пришвидшити роботу над проєктом.
6. Завчасна промоція проєкту для залучення аудиторії.
7. Експериментувати з різними інструментами та ресурсами.

Потенційна загроза №1: складно залучити нову аудиторію.

Алгоритм дій: почати просування проєкту серед вже наявної аудиторії. Розмістити посилання у соціальних мережах творців вебкоміксу, а зокрема на YouTube каналі художниці, який має понад 30 тис. підписників. Там більшість прихильників творчості Юлії Сухарнікової (Desert) — це іноземна аудиторія, яка якраз ще і не чула про цей вебкомікс, тому може бути потенційно зацікавлена у цьому проєкті.

Потенційна загроза №2: розповсюдження майбутнього контенту, що доступний підписникам на платформі Patreon. Щоб отримати особливий контент на Patreon аудиторія платить за нього відповідно своїм ролям. Підписники, які будуть надавати таку фінансову допомогу — це прихильники роботи авторів проєкту, проте звичайно не можна виключати такий ризик для проєкту як крадіжка.

Алгоритм дій:

- Вжити деякі превентивні заходи, які зможуть знизити ризик використання контенту проєкту. Серед них — додавання методів захисту, як-от водяні знаки для зображень тощо. Також якісний спосіб випередити проблему та запобігти невинному використанню контенту — відразу обговорити виникнення потенційної ситуації з прихильниками, повідомити їх про те, що вони не повинні використовувати роботу без дозволу.
- Якщо ситуація вже відбулася, і було знайдено платну частину контенту у вільному доступі, то за правилами Patreon можна спочатку спробувати

зв’язатися з тим, хто її опублікував. Якщо це не спрацьовує, то вже звернутися до підтримки Patreon.

Потенційна загроза №3: виникнення неофіційних перекладів. Якщо вебкомікс матиме успіх та активно випускатиме нові глави, то переклади іншими мовами можуть публікуватися неодночасно, через що можуть з’явитися випереджальні переклади.

Алгоритм дій: можна зв’язатися з цими перекладачами та запропонувати спільну роботу над вебкоміксом.

Потенційна загроза №4: помилки в тексті або технічні хиби на сайті.

Алгоритм дій: щоб творці проєкту могли оперативно реагувати на недоліки, буде створено спеціальну Google форму, де всі небайдужі можуть залишити відгук і вказати на помилки. У майбутньому до команди можна долучити редакторів, які будуть переглядати тексти перед їх публікацією.

6. Загальні висновки

Кросмедійний інноваційний проєкт вебкомікс «Криваві Шипи» є новим та доцільним. Він створений для задоволення потреби споживача у новому розважальному контенті (вебкомікс). Для втілення мети проєкту, а саме популяризації вебкоміксу «Криваві Шипи» серед українськомовної та англомовної аудиторій, була виконана низка завдань, які відповідають художньо-технічному задуму та реалізують наступні функції: естетичну, інформаційну та пізнавальну.

Проєкт не є журналістсько-медійним у вузькому значенні, але при його плануванні та реалізації було використано традиційні методи, які прийняті в медіа, зокрема взаємодія з аудиторією за медійними журналістськими принципами. Поширення інформаціїї про вебкомікс відбувалося через соціальні мережі та інші канали зв'язку. У процесі виконання роботи було розглянуто український та іноземний ринок вебкоміксів на таких сайтах, як itch.io, WEBTOON та manga.in.ua, що допомогло під час розроблення концепції власного продукту. Також було створено прототип майбутнього сайту за допомогою Figma.

Під час роботи над проєктом використовувалися професійні програми компанії Adobe, а саме Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Вони стали основним інструментом для редагування ілюстративних матеріалів та розроблення дизайнерських елементів проєкту. Необхідність у додатковому програмному забезпеченні визначалася відповідно до етапів втілення проєкту.

На даному етапі реалізації проєкт не потребує жодних фінансових вкладень і не передбачає отримання комерційної вигоди. Він створюється за власної ініціативи творців, проте може принести прибуток за умови наявності потенційної цільової аудиторії та її зацікавленості у проєкті.

7. Список використаних джерел

1. Бєлов Д. Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук.* 2020. Вип. 5. С. 29-42.
2. Бєлов Д. Комікс як продукт інформаційної культури. *Наукові праці Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського.* 2018. Вип. 49. С. 83-103.
3. Бєлов Д. Український комікс у сучасному бібліотечно-інформаційному просторі. *Інформація та соціум* : зб. матеріалів VI Міжнар. наук.-практ. конф. Вінниця : ДонНУ імені Василя Стуса, 2021. С. 30-31.
4. Бєлов, Д. Дослідження коміксу в сучасній гуманітаристиці. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук.* 2021. Вип. 8. С 27-50.
5. Бідун А. В. Елементи книжкового контенту: особливості проектування та впливу на читача (споживача). *Актуальні питання масової комунікації.* 2018. № 23. С. 8-22.
6. Бідун А. В. Структура споживчої цінності книги і функціональні взаємодії її компонентів. *Вісник Книжкової палати.* 2018. № 6. С. 12-15.
7. Борщевська Н., Нос О. Розвиток цифрового мистецтва як сучасного способу монетизації мистецтва та захисту авторських прав. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* : зб. матеріалів III Міжнар. наук.-практ. конф., 22 квіт. 2021 р. В 2-х т. Т. 2. Київ : КНУТД, 2021. С. 320-323.
8. *Вільний тлумачний словник української мови* : вебсайт. URL: http://sum.in.ua/f/komiks
9. *Горох — українські словники* : вебсайт. URL: https://goroh.pp.ua/%D0%A2%D0%BB%D1%83%D0%BC%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F/%D0%9C%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81
10. Гудошник О. В. Documentary comics у сучасному науковому дискурсі та українському комікс-просторі. *Communications and communicative technologies.* 2019. Вип. 19. С. 32-40.

11. Дубрівна А. П. Художньо-образні засади digital-мистецтва в сучасній ілюстрації. *Технології та дизайн.* 2020. № 3 (36). С. 1-11.
12. Коваль Н. Комікс – це мистецтво. Хтось сумнівається? *Читомо* : вебсайт. URL: https://chytomo.com/komiks-tse-mystetstvo-khtos-sumnivaietsia/
13. Космацька Н. В. Мова сучасного коміксу як явища масової культури. *Мова і культура.* 2012. Вип. 15, Т. 4. С. 15-20.
14. Космацька Н. В. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету. Сер. Іноземні мови.* 2012. Вип. 19. С. 141-147.
15. Краудфандинг: що це таке і як він працює в Україні. *Будуй своє* : вебсайт. URL: https://buduysvoe.com/publications/kraudfandyng-shcho-ce-take-i-yak-vin-pracyuye-v-ukrayini
16. Мачуський В. Краудфандинг: сутність, стан та особливості діяльності в Україні. *Business Law Electronic Resource* : вебсайт. URL: https://www.businesslaw.org.ua/craundfunding-v-ukraini-t/
17. Нагорна К. А. Медіаосвітня роль редактора у створенні коміксів. *Медіакомпетентність фахівця* : колективна монографія / за ред. Г. В. Онкович. Київ : Логос, 2013. С. 222-270.
18. Насалевич, Т. В., Рябуха, Т. В., Лопушанський, І. О. Становлення коміксу як жанру сучасної літератури. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Сер. Філологія. Соціальні комунікації.* Вип. 31 (4). С. 144-149.
19. Огородник В. О. Краудфандинг як інноваційний інструмент модернізації національної фінансово-інвестиційної системи. *Науковий вісник Ужгородського університету*. *Сер. Економічні науки.* 2014. Вип. 3 (44). С. 103-105.
20. Печенюк, І. М., Папіжук, В. О. Комікс як засіб навчання іноземної мови. *Теорія і практика навчання іноземних мов.* 2020. 4 с.

21. Підопригора С. В. Графічна проза як художній експеримент: український вимір. *Вісник Черкаського університету. Сер. Філологічні науки.* 2016. Вип. 1 (2). С. 55-62.
22. Саманчук С. Андрій Данкович: «Індустрія коміксів в Україні тільки зароджується» *Вежа. Портал ексклюзивного контенту* : вебсайт. URL: https://www.vezha.org/andrij-dankovych-industriya-komiksiv-v-ukrayini-tilky-zarodzhuyetsya/
23. Танцуров Д. В. Комікс як продукт сучасної масової культури. *Місто. Культура. Цивілізація* : матеріали VIII Міжнар. наук.-теор. інтернет-конф., Харків, 2018. С. 144-146.
24. Толуб Н. Краудфандинг в Україні: як він працює та чим корисний у бізнесі. *The Page* : вебсайт. URL: https://thepage.ua/ua/business/kraudfanding-ukrayina-sho-ce-take-yaki-platformi-isnuyut-ta-yaki-perevagi
25. Троян Т. Г. Формування комікс-культури: переваги, функції, значення. *Міжнародний науковий журнал "Інтернаука".* 2018. № 7 (1). С. 22-26.
26. Хлестова С. В. Комікс як засіб масової комунікації: типологічні особливості. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Сер. Соціальні комунікації*. 2017. Вип. 11. С. 13-17
27. Храмова-Баранова О. Л., Галенко А. В. Розвиток цифрових комп'ютерних технологій, їх вплив на мистецтво і дизайн України. *Гуманітарний вісник ЧДТУ. Сер. Історичні науки.* 2017. Вип. 11, т. 9. С. 82-87.
28. Шевченко О. М., Казак О. О. Розвиток краудфандингу в умовах цифрової трансформації економіки України. *Ефективна економіка.* 2019. № 3.
29. Шерстюк А. А. Що таке цифрове мистецтво? *Сталий розвиток міст* : матеріали XIV Всеукр. студент. наук.-техн. конф., Харків, 2021. С. 264-265.
30. Як працювати з віджетами у Фігмі. *UXPUB* : вебсайт. URL: https://ux.pub/dinozavrix/iak-pratsiuiut-vidzhieti-u-fighmi-45j3
31. 10 designers share 10 reasons why Figma is an essential tool for design collaboration. *Medium* : website. URL: https://yml-innovation.medium.com/10-

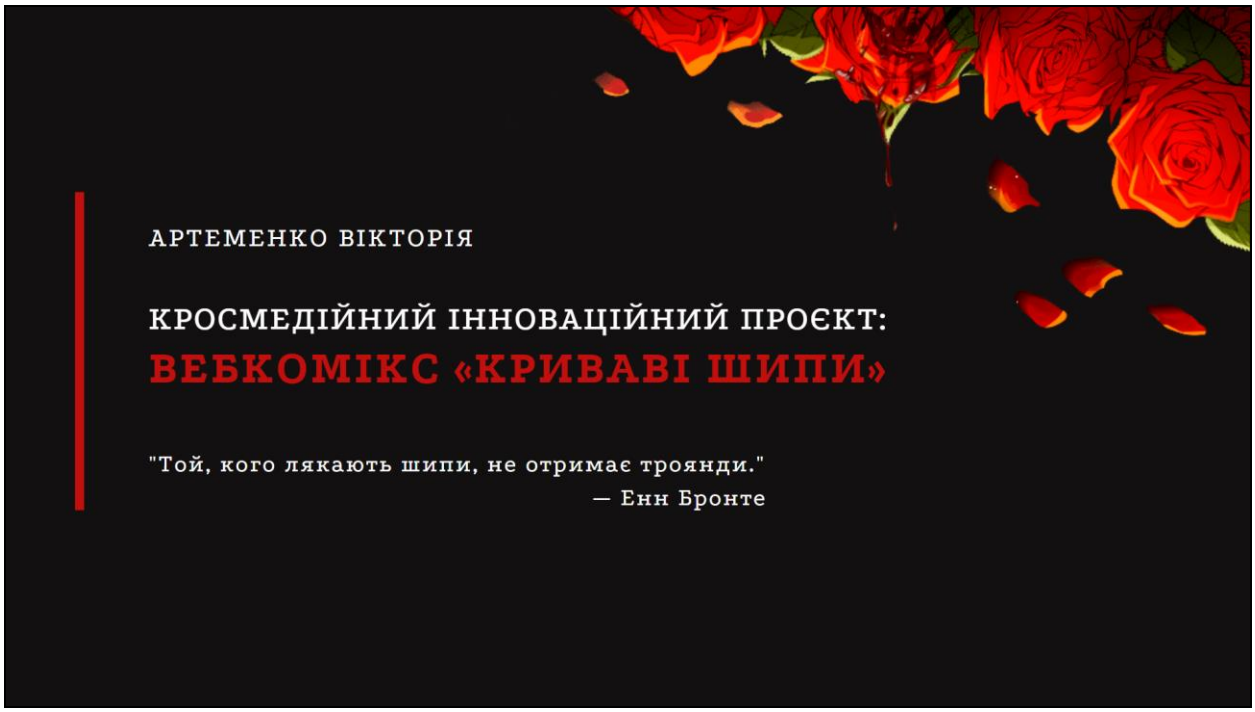
designers-share-10-reasons-why-figma-is-an-essential-tool-for-design-collaboration-20254e1e83bc

32. A Total Beginner's Guide to Twine 2.1. *Adam Hammond* : website. URL: https://www.adamhammond.com/twineguide/
33. An Introduction To Figma Interactive Components. *Smashing Magazine* : website. URL: https://www.smashingmagazine.com/2021/07/introduction-figma-interactive-components/
34. *Cambridge Dictionary* : website. URL: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/social-network
35. Cohn N. The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. London : Bloomsbury, 2013. 256 p
36. *Computer Hope* : website. URL: https://www.computerhope.com/jargon/w/webcomic.htm
37. Dollery Bryan. Self-publishing in the digital age: A qualitative study on the role of digital publishing platforms and their impact on literary pluralism : Master's Thesis Media Management, 2019. 73 p.
38. Figma: All you need to know. *Medium* : website. URL: https://uxplanet.org/figma-all-you-need-to-know-156b52b88e54
39. G.C. "Grim" Baccaris. The Twine Grimoire, Vol. 1. 2020. 84 p. URL: https://gcbaccaris.itch.io/grimoire-one
40. G.C. "Grim" Baccaris. The Twine Grimoire, Vol. 2. 2021. 63 p. URL: https://gcbaccaris.itch.io/grimoire-two
41. Get Tangled up in Twine! *The National Videogame Museum, Charity No. 1183530.* URL: https://thenvm.org/wp-content/uploads/2021/11/NVM-Get-Tangles-up-in-Twine.pdf
42. HTMLE Helps To Make Life Easier v2.0.0. *Itch.io.* URL: https://gritfish.itch.io/htmle
43. *itch.io* : website. URL: https://itch.io/docs/general/about
44. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York : William Morrow Paperbacks, 1994. 224 p.

45. *Patreon* : website. URL: https://www.patreon.com/about
46. South Korea's webtoon companies target global takeover. *Financial Times* : website. URL: https://www.ft.com/content/e07dc473-cfcb-47be-b757-c4f4b63871f2
47. SugarCube 1.x Macro Library. *Motoslave* : website. URL: https://www.motoslave.net/sugarcube/1/docs/macros.html
48. SugarCube v2 Documentation. *Motoslave* : website. URL: https://www.motoslave.net/sugarcube/2/docs/
49. Text Adventures: How Twine remade gaming. *The Verge* : website. URL : https://www.theverge.com/c/22321816/twine-games-history-legacy-art
50. The Difference Between UX and UI Design – A Beginner's Guide. *CareerFoundry* : website. URL: https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/the-difference-between-ux-and-ui-design-a-laymans-guide/
51. The game store that outshines steam by staying small and weird. *The Verge* : website. URL : https://www.theverge.com/2018/11/29/18118217/itchio-steam-leaf-corcoran-pc-games-indie
52. The Itch Game Page Image Guide & Templates. *Itch.io*. URL: https://starwest.itch.io/itch-page-image-templates
53. The webtoon: A new form for graphic narrative, *The Comics Journal* : website. URL: https://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/
54. *Twine Cookbook* : website. URL: https://twinery.org/cookbook/
55. What is Figma? *Envato Tuts+* : website. URL: https://webdesign.tutsplus.com/articles/what-is-figma--cms-32272
56. Why We Should Be Using Figma. *Medium* : website. URL: https://blog.prototypr.io/why-we-should-be-using-figma-1510d0923be
57. Wonho Jang, Jung Eun Song. Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. *Kritika Kultura*. 2017. No. 29. P. 168-187.

8. Презентація проєкту

Посилання на презентацію проєкту



МЕТА
популяризація вебкоміксу не тільки серед україномовної аудиторії, а також англомовної
ПРОБЛЕМА, ЯКУ РОЗВ'ЯЗУЄ
задоволення потреби споживача у новому розважальному контенті

ГОЛОВНІ ЦІЛІ
ЗБІЛЬШЕННЯ АУДИТОРІЇ
Перекласти наявний і майбутній контент англійською мовою, ведення сторінок у соціальних мережах (Telegram, TikTok тощо).
СТВОРЕННЯ САЙТУ
Розробити вебсайт, де буде знаходитися детальна інформація про фентезійний світ та його персонажів, а також блог з авторськими новинами.

МАСШТАБ І СПРЯМОВАНІСТЬ

Масштаб — галузевий. **Націлений** на українську та міжнародну аудиторію.

Проєкт матиме кілька мовних версій: українську та англійську.

Виконує такі **функції**:

- естетичну;
- інформаційну;
- пізнавальну.

ОЧІКУВАНА ЕФЕКТИВНІСТЬ

СОЦІАЛЬНА ЕФЕКТИВНІСТЬ

Проєкт спрямований на покращення комунікації між творцями вебкоміксу та його цільової аудиторії.

ЕКОНОМІЧНА ЕФЕКТИВНІСТЬ

Проєкт зможе принести прибуток завдяки краудфандинговому майданчику Patreon, вебсайту itch.io тощо.

ДЖЕРЕЛА ФІНАНСУВАННЯ

ITCH.IO

основний майданчик для просування власних проєктів, який надає можливість кожному користувачу продавати створений ним контент.

PATREON

інтернет-платформа, що надає творчим людям і незалежним проєктам можливість фінансової підтримки завдяки системі підписок.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

ВИКОНАННЯ РОБІТ ЗА ПРОЄКТОМ

ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП	ТВОРЧИЙ ЕТАП	КООРДИНАЦІЙНИЙ ЕТАП	ЕТАП ВПРОВАДЖЕННЯ	ТЕХНІЧНИЙ ЕТАП
ПРЕДСТАВЛЕННЯ І ЗАХИСТУ ПРОЄКТУ	ЕТАП СТВОРЕННЯ АНГЛОМОВНОЇ ВЕРСІЇ	ЕТАП ЗАПУСКУ ТА ПУБЛІКАЦІЇ ПРОЄКТУ	ЕТАП ПРОСУВАННЯ ПРОЄКТУ	

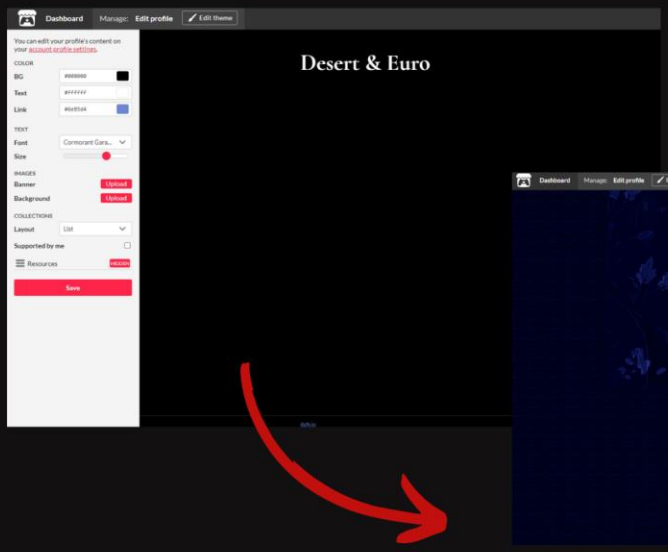
ПОТЕНЦІЙНІ РИЗИКИ ПРОЄКТУ

- Управлінський: внутрішні конфлікти в команді, неготовність колективу до нововведень.
- Технічний: хибні технологічні рішення, пошкодження технічного обладнання.
- Організаційний: помилки керівництва та найманих кадрів, відсутність внутрішнього контролю.
- Маркетинговий: відсутність фінансової підтримки цільової аудиторії внаслідок її незацікавленості.
- Ресурсний: дефіцит робочої сили.

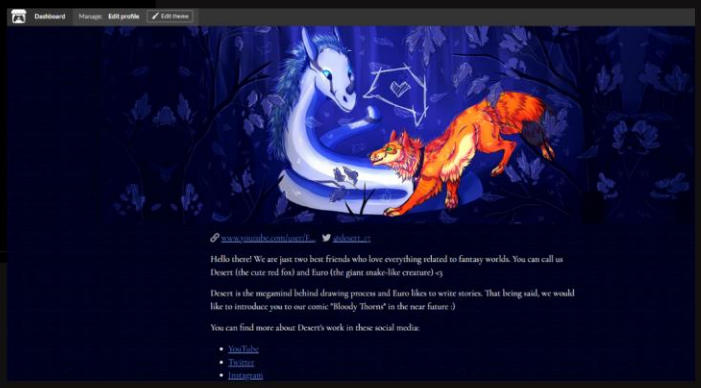
НАЯВНІ РЕЗУЛЬТАТИ

на даний момент часу (19.12.2022)

Посилання на головну сторінку творців itch.io

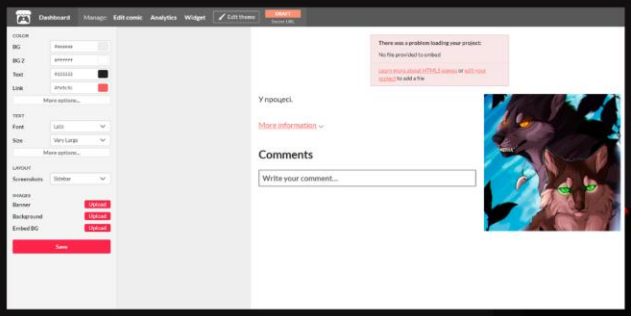


ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ

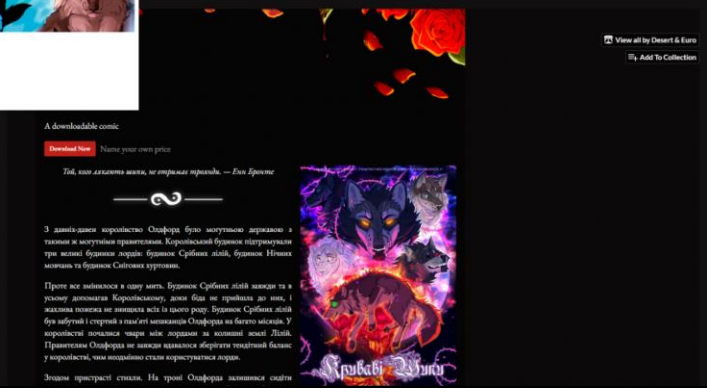


Посилання на вебкомікс (укр. версія)

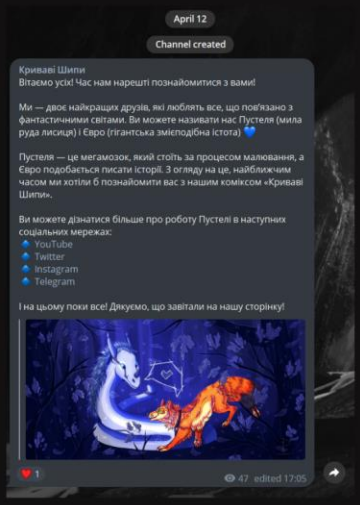
Пароль: КривавіШипи

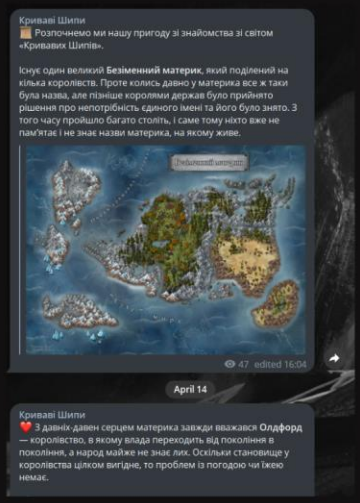


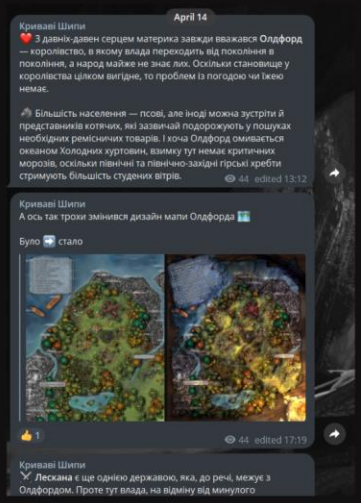
ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ



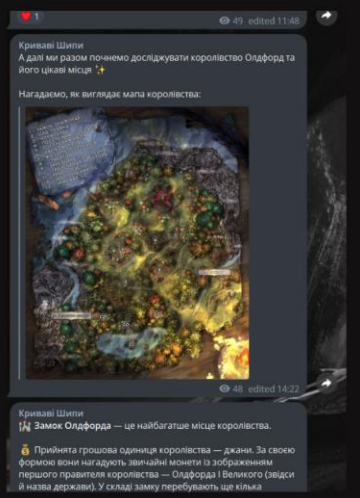
Посилання на Telegram-канал

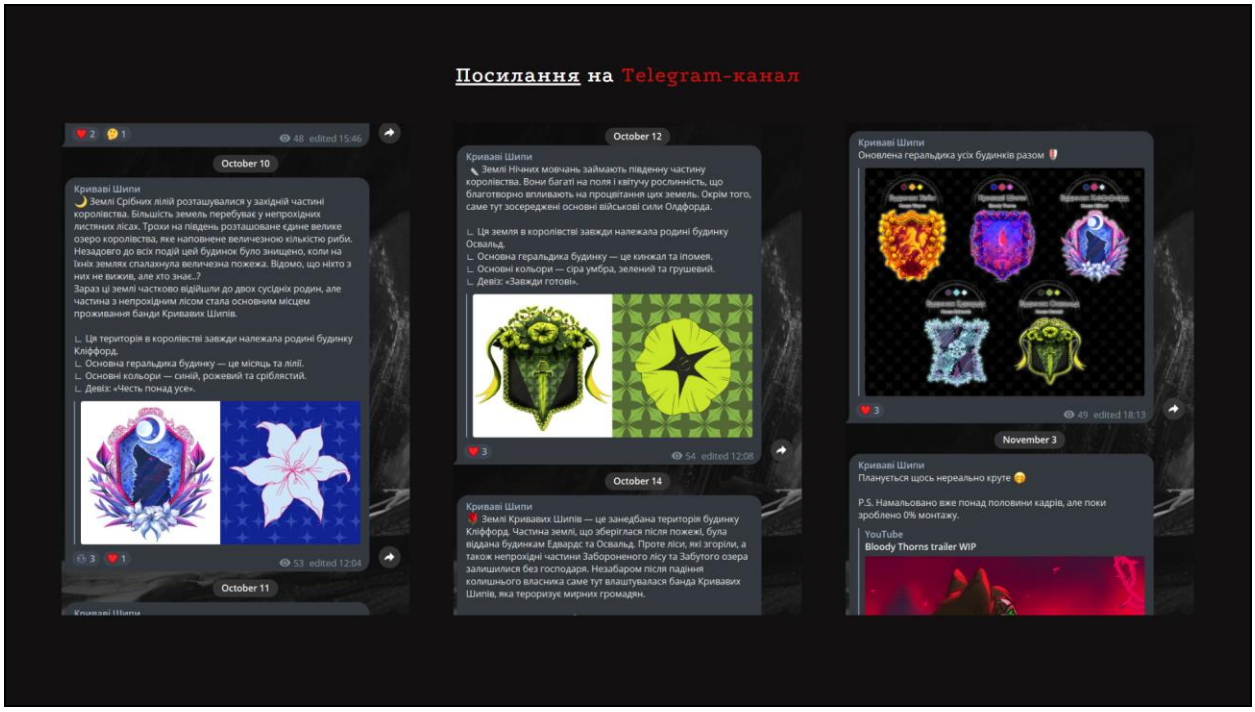




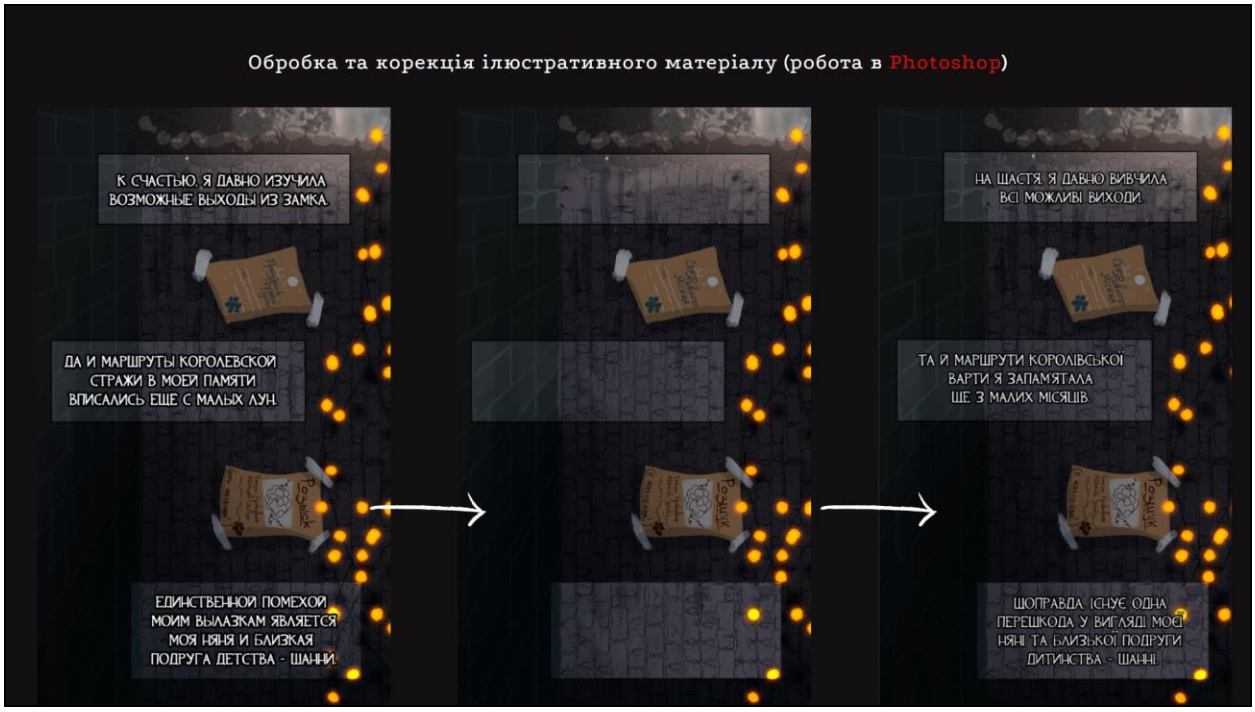


Посилання на Telegram-канал




Посилання на Telegram-канал
October 10
Кривавi Шипи
Землі Срібних лілій розташувалися у західній частині королівства. Більшість земель перебуває у непрохідних листяних лісах. Трохи на південь розташоване єдине велике озеро королівства, яке наповнене величезною кількістю риби. Незадовго до всіх подій цей будинок було знищено, коли на їхніх землях спалахнула величезна пожежа. Відомо, що ніхто з них не вижив, але хто знає..?
Зараз ці землі частково відійшли до двох сусідніх родин, але частина з непрохідним лісом стала основним місцем проживання банди Кривавих Шипів.
└ Ця територія в королівстві завжди належала родині будинку Кліффорд.
└ Основна геральдика будинку — це місяць та лілії.
└ Основні кольори — синій, рожевий та сріблястий.
└ Девіз: «Честь понад усе».
October 11
October 12
Кривавi Шипи
Землі Нічних мовчань займають південну частину королівства. Вони багаті на поля і квітучу рослинність, що благотворно впливають на процвітання цих земель. Окрім того, саме тут зосереджені основні військові сили Олдфорда.
└ Ця земля в королівстві завжди належала родині будинку Освальд.
└ Основна геральдика будинку — це кинжал та іпомея.
└ Основні кольори — сіра умбра, зелений та грушевий.
└ Девіз: «Завжди готові».
October 14
Кривавi Шипи
Землі Кривавих Шипів — це занедбана територія будинку Кліффорд. Частина землі, що збереглася після пожежі, була віддана будинкам Едвардс та Освальд. Проте ліси, які згоріли, а також непрохідні частини Забороненого лісу та Забутого озера залишилися без господаря. Незабаром після падіння колишнього власника саме тут влаштувалася банда Кривавих Шипів, яка тероризує мирних громадян.
Кривавi Шипи
Оновлена геральдика усіх будинків разом
November 3
Кривавi Шипи
Планується щось нереально круте
P.S. Намальовано вже понад половини кадрів, але поки зроблено 0% монтажу.
YouTube
Bloody Thorns trailer WIP

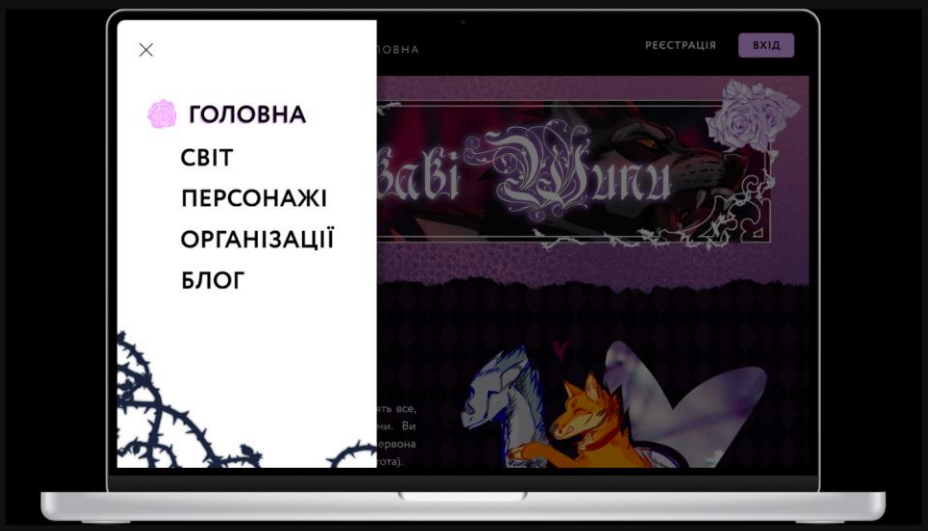
Обробка та корекція ілюстративного матеріалу (робота в Photoshop)
Кровавые Шипы
DESERT & EURO
СОЛНЦЕ ПОЧТИ УЖЕ СЕЛО.
Кривавi Шипи
DESERT & EURO
СОНЦЕ ВЖЕ МАЙЖЕ ЗАЙШЛО.


Обробка та корекція ілюстративного матеріалу (робота в Photoshop)
К СЧАСТЬЮ, Я ДАВНО ИЗУЧИЛА ВОЗМОЖНЫЕ ВЫХОДЫ ИЗ ЗАМКА.
ДА И МАРШРУТЫ КОРОЛЕВСКОЙ СТРАЖИ В МОЕЙ ПАМЯТИ ВПИСАЛИСЬ ЕЩЕ С МАЛЫХ ЛУН.
ЕДИНСТВЕННОЙ ПОМЕХОЙ МОИМ ВЫЛАЗКАМ ЯВЛЯЕТСЯ МОЯ НЯНЯ И БЛИЗКАЯ ПОДРУГА ДЕТСТВА - ШАННИ.
НА ЩАСТЯ, Я ДАВНО ВИВЧИЛА ВСІ МОЖЛИВІ ВИХОДИ.
ТА Й МАРШРУТИ КОРОЛІВСЬКОЇ ВАРТИ Я ЗАПАМ'ЯТАЛА ЩЕ З МАЛИХ МІСЯЦІВ.
ЩОПРАВДА, ІСНУЄ ОДНА ПЕРЕШКОДА У ВИГЛЯДІ МОЄЇ НЯНІ ТА БЛИЗЬКОЇ ПОДРУГИ ДИТИНСТВА - ШАННІ.

Обробка та корекція ілюстративного матеріалу (робота в Photoshop)
ПРИТОРМОЗИТЕ.
ВЫ ОСТАНОВИЛИ МЕНЯ В МОЙ, ВОЗМОЖНО, САМЫЙ ЗАПОМИНАЮЩИЙСЯ ВЕЧЕР...
...ЧТОБЫ ПОХИТИТЬ?
СТРИВАЙТЕ.
ВИ ЗУПИНИЛИ МЕНЕ У МІЙ, МОЖЛИВО, НАЙБІЛЬШ НЕЗАБУТНІЙ ВЕЧІР...
...ЩОБ ВИКРАСТИ?

Обробка та корекція ілюстративного матеріалу (робота в Photoshop)

Посилання на прототип сайту в Figma



ВИСНОВКИ

Проєкт спрямований на задоволення потреби споживача у новому розважальному контенті (вебкомікс) та є особливо актуальним для прихильників роботи його творців.

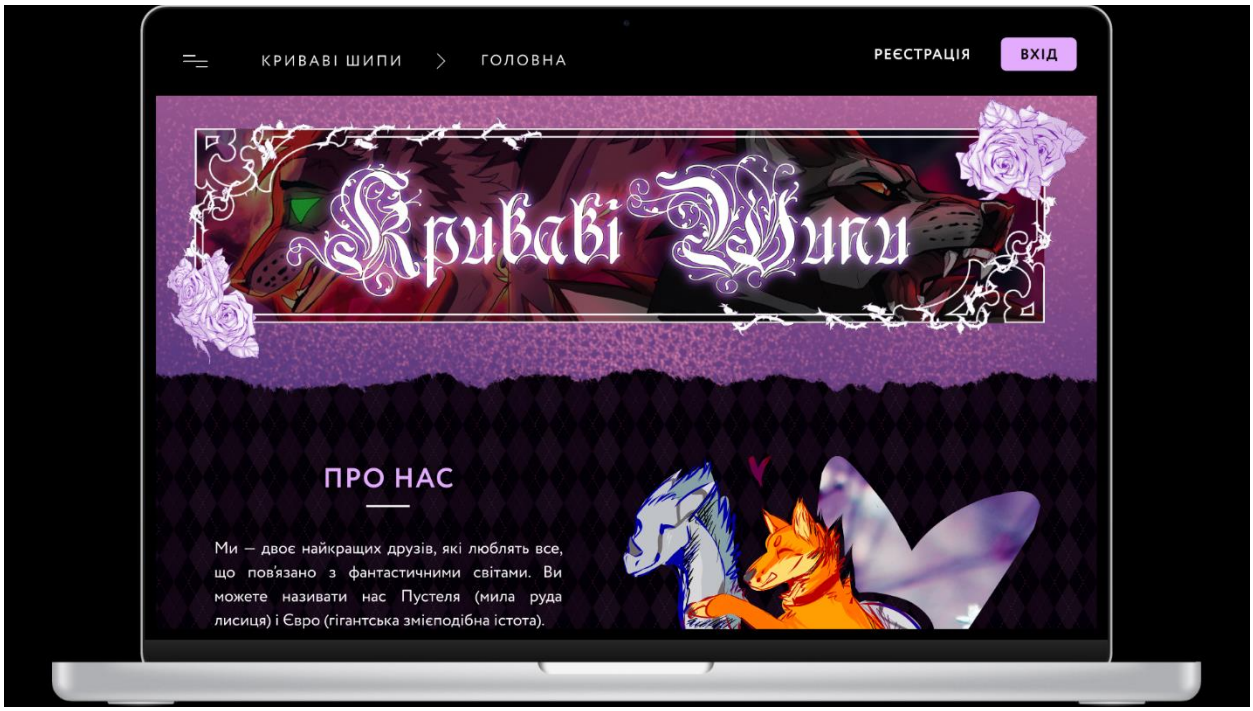
При плануванні та реалізації проєкту було використано традиційні методи, які прийняті в медіа.

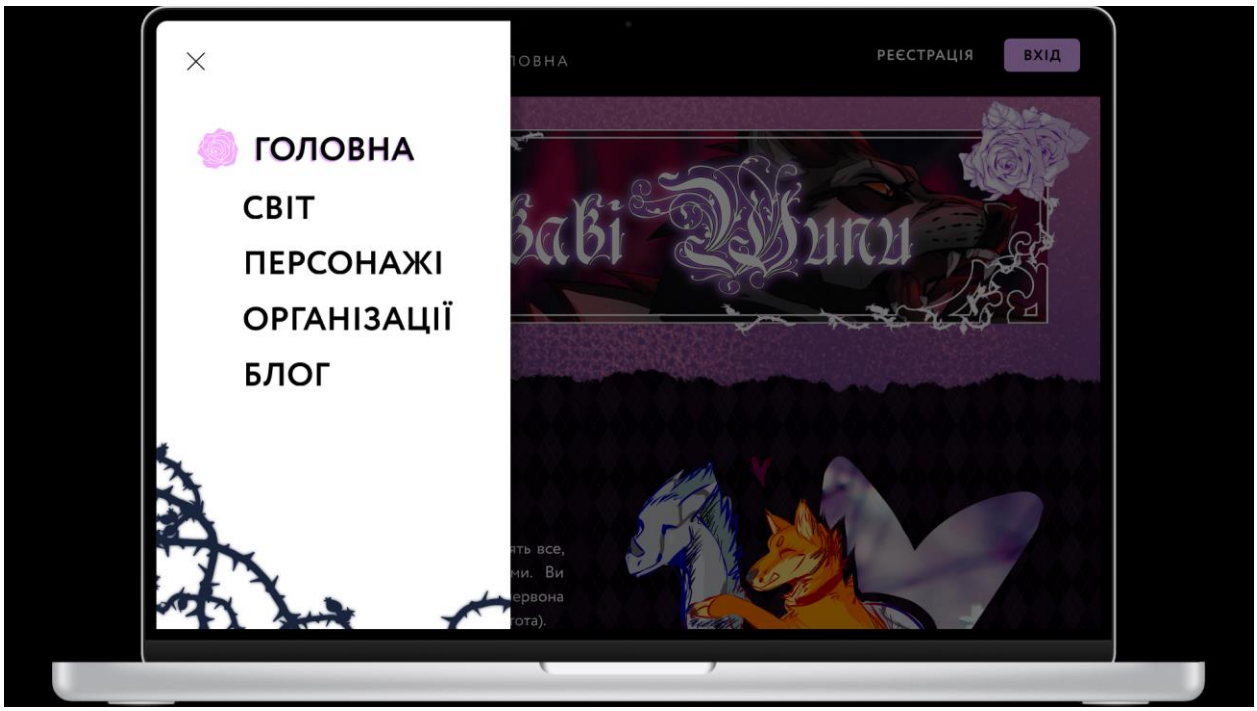
Проєкт створюється за власної ініціативи творців, проте може принести прибуток за умови наявності потенційної цільової аудиторії та її зацікавленості у проєкті.

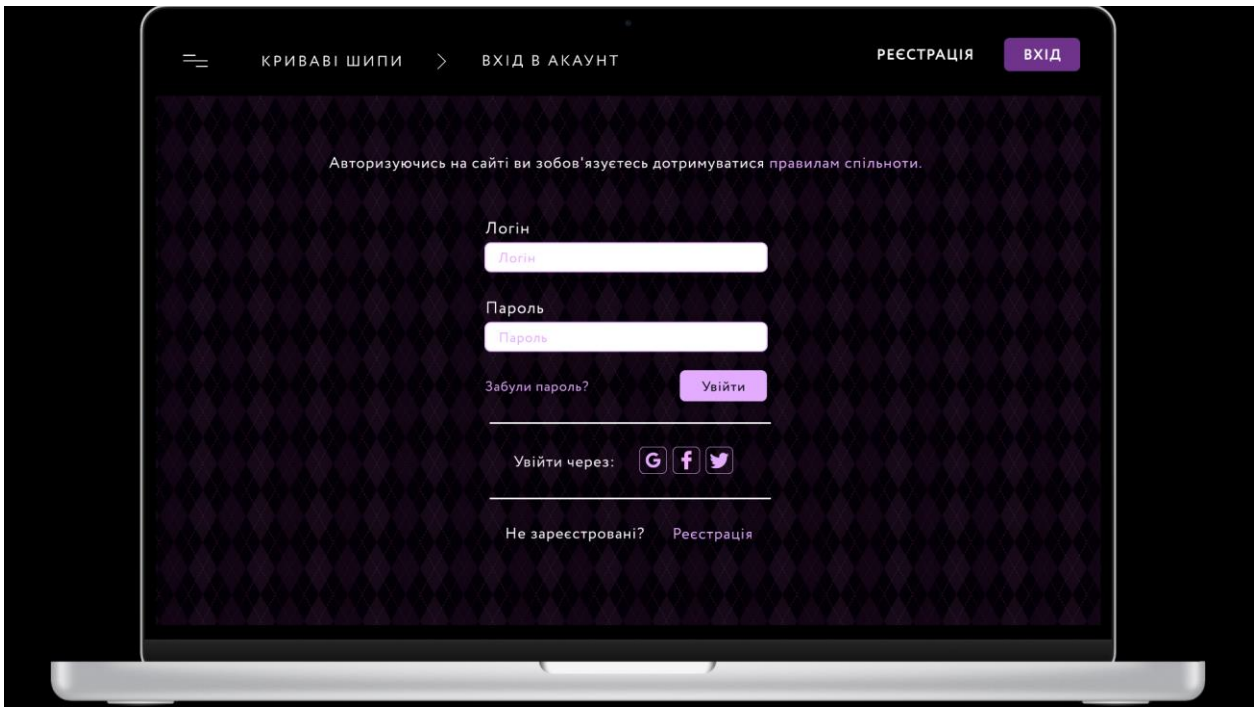
9. Додатки

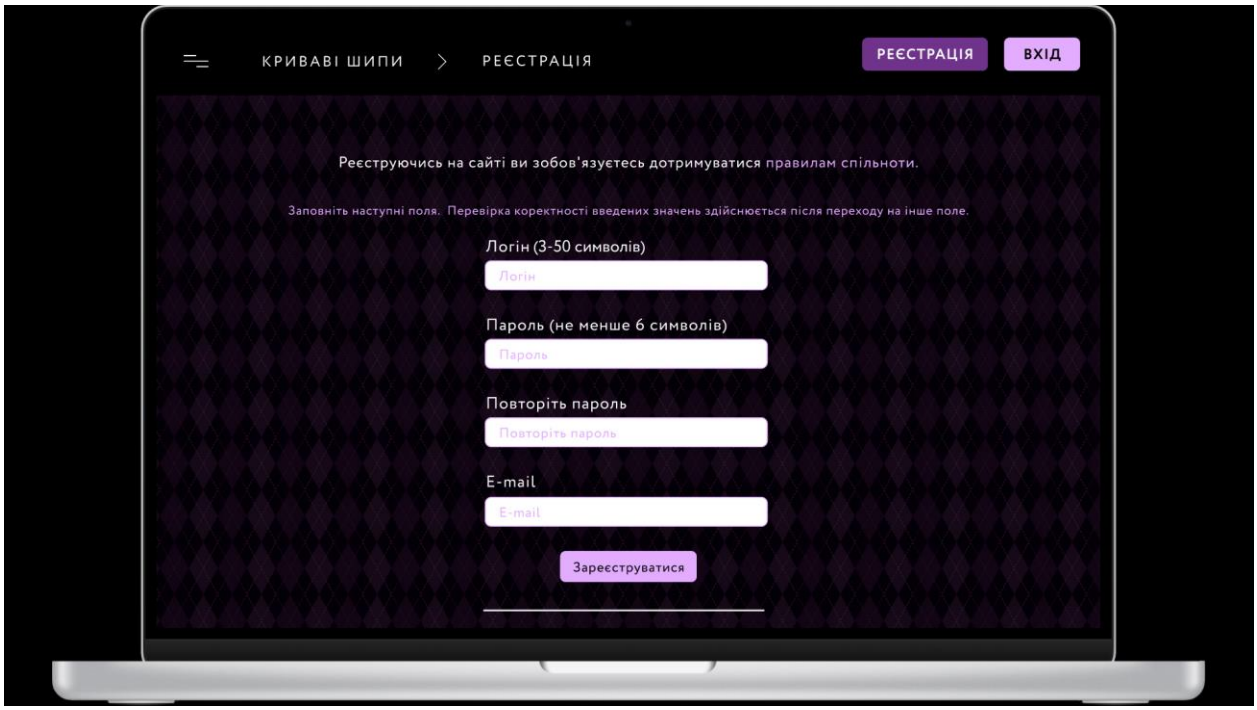
Додаток А

Прототип сайту проєкту (посилання)



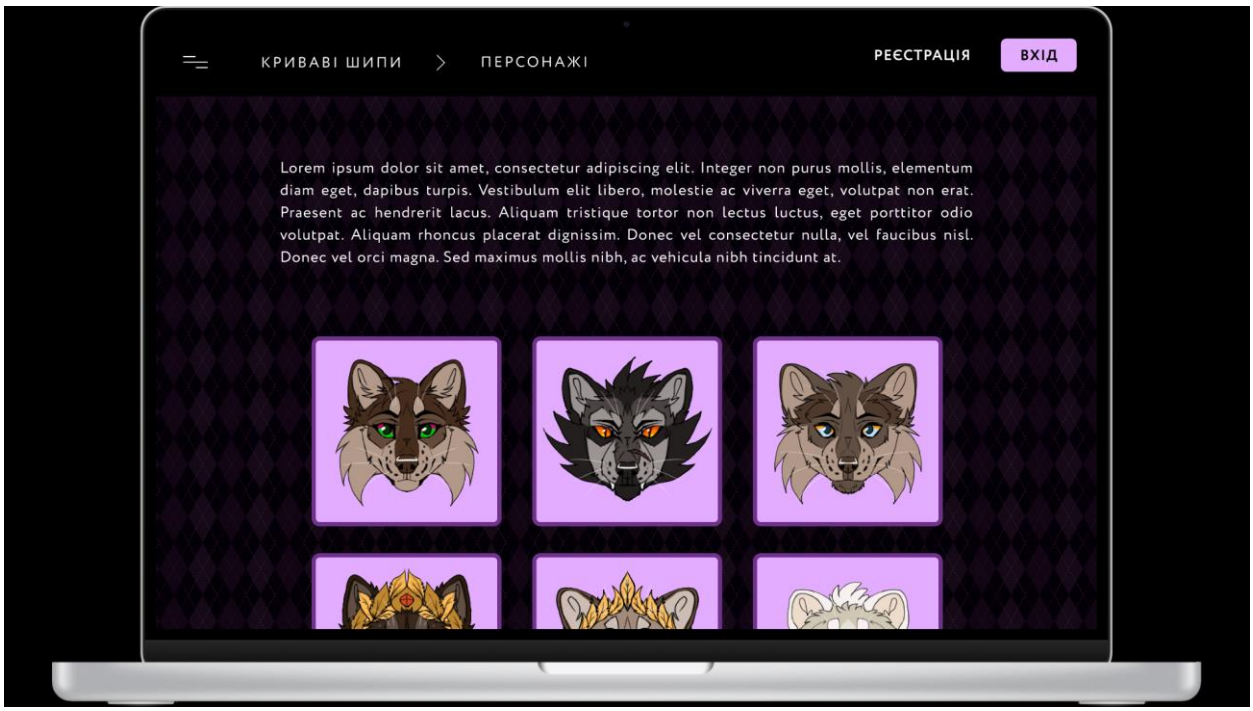


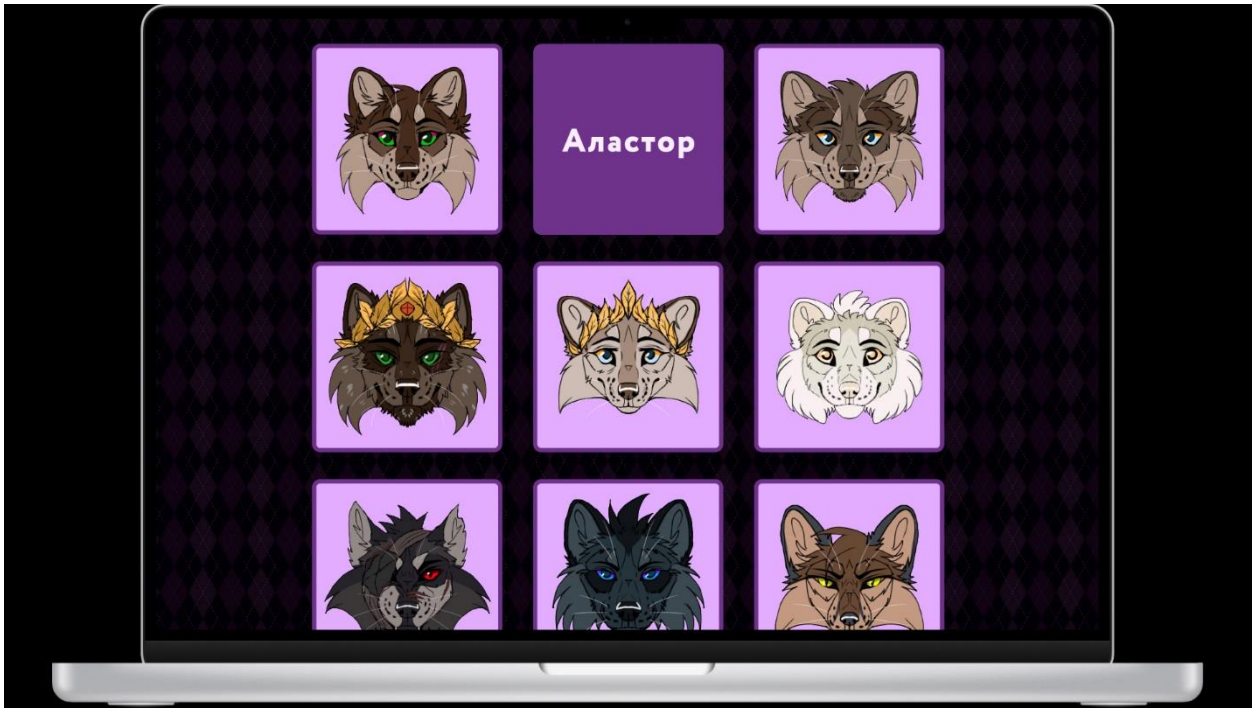

КРИВАВІ ШИПИ
ВХІД В АКАУНТ
РЕЄСТРАЦІЯ
ВХІД
Авторизуючись на сайті ви зобов'язуєтесь дотримуватися правилам спільноти.
Логін
Пароль
Забули пароль?
Увійти
Увійти через:
Не зареєстровані?
Реєстрація


КРИВАВІ ШИПИ
РЕЄСТРАЦІЯ
РЕЄСТРАЦІЯ
ВХІД
Реєструючись на сайті ви зобов'язуєтесь дотримуватися правилам спільноти.
Заповніть наступні поля. Перевірка коректності введених значень здійснюється після переходу на інше поле.
Логін (3-50 символів)
Пароль (не менше 6 символів)
Повторіть пароль
E-mail
Зареєструватися

КРИВАВІ ШИПИ
СВІТ
РЕЄСТРАЦІЯ
ВХІД
СЕТИНГ СВІТУ
У світі "Кривавих Шипів" існує один великий безіменний материк, який поділений на кілька королівств. Проте колись давно у материка все ж таки була назва, але пізніше королями держав було прийнято рішення про непотрібність єдиного імені та його було знято. З того часу пройшло багато століть, і саме тому ніхто вже не пам'ятає і не знає назви материка, на якому живе.
З давніх-давен серцем материка завжди вважався Олдфорд — королівство, в якому влада переходить від покоління в покоління, а народ майже не знає лих. Оскільки становище у королівства цілком вигідне, то проблем із погодою чи їжею немає.
Безіменний материк

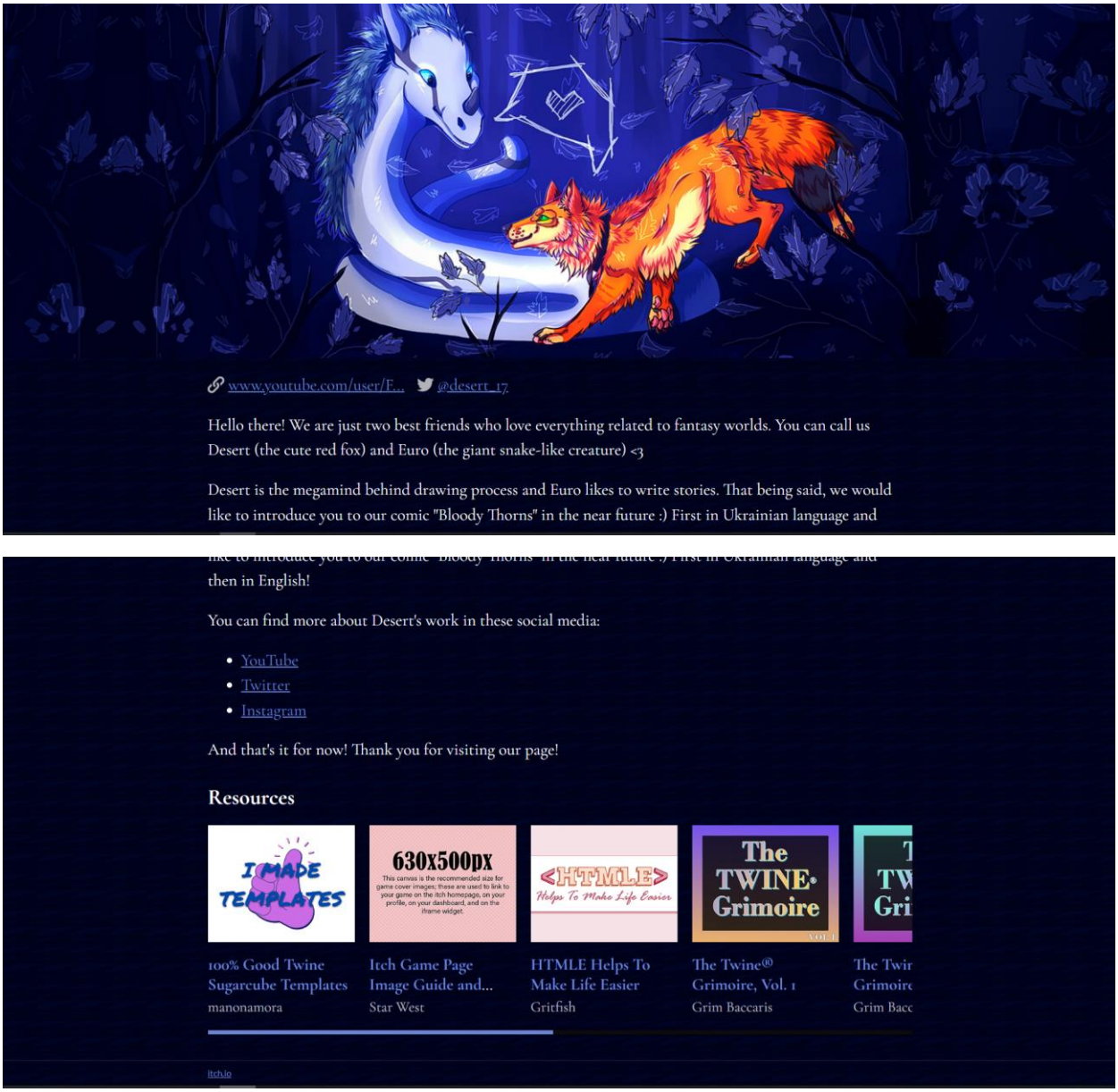
королівства цілком вигідне, то проблем із погодою чи їжею немає.


КРИВАВІ ШИПИ
ПЕРСОНАЖІ
РЕЄСТРАЦІЯ
ВХІД
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer non purus mollis, elementum diam eget, dapibus turpis. Vestibulum elit libero, molestie ac viverra eget, volutpat non erat. Praesent ac hendrerit lacus. Aliquam tristique tortor non lectus luctus, eget porttitor odio volutpat. Aliquam rhoncus placerat dignissim. Donec vel consectetur nulla, vel faucibus nisl. Donec vel orci magna. Sed maximus mollis nibh, ac vehicula nibh tincidunt at.


Аластор

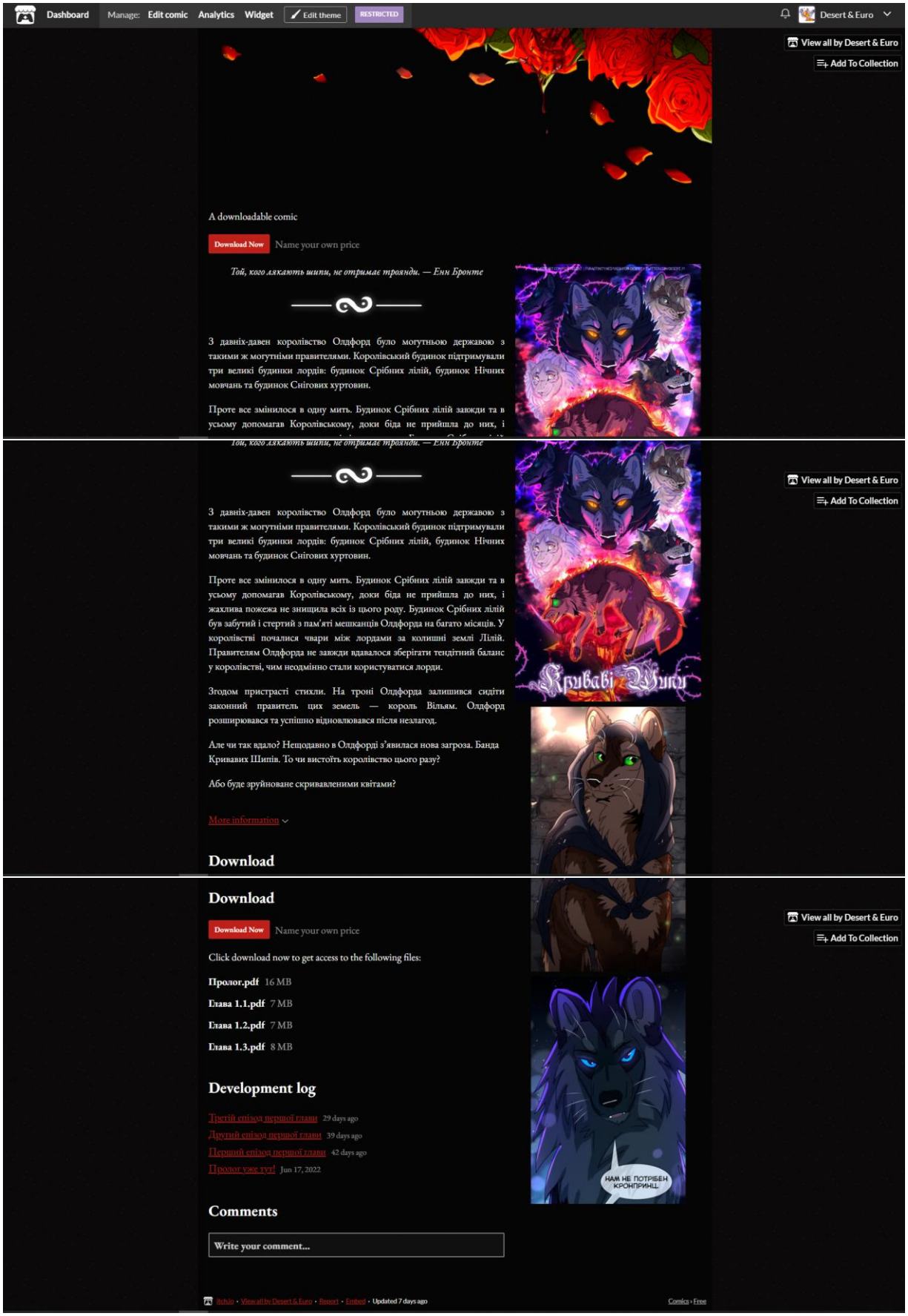
Додаток Б

Сторінка творців на сайті itch.io (посилання)



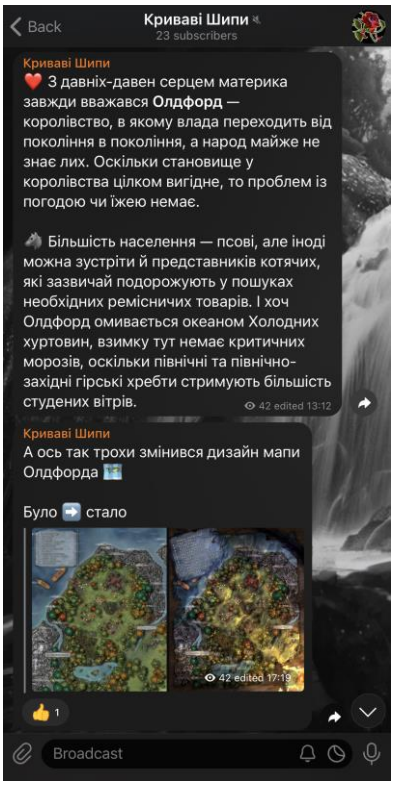
Додаток В

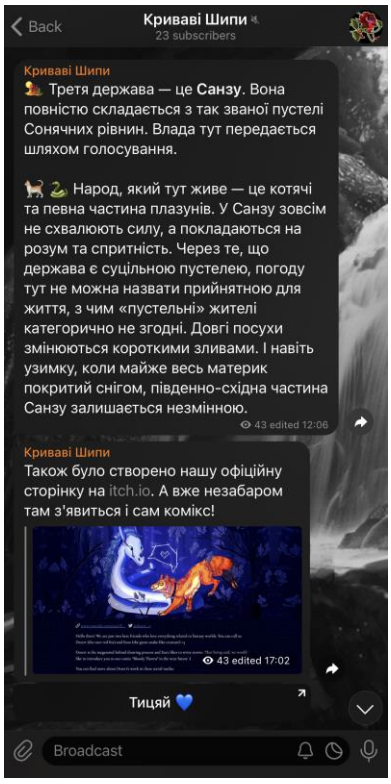
Сторінка проєкту на сайті itch.io (посилання; пароль: КривавіШипи)

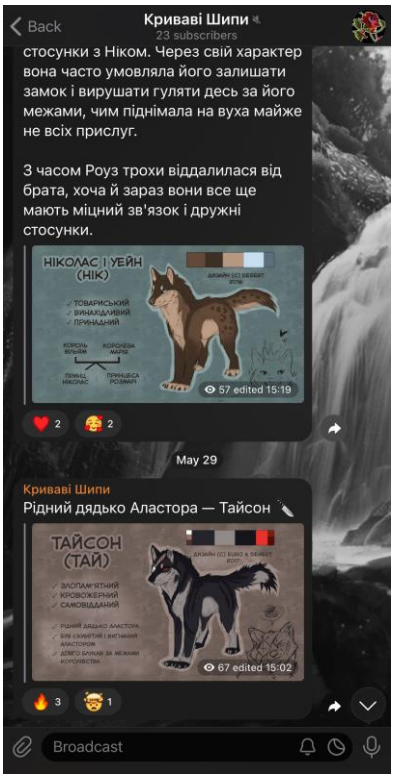


Додаток Г

Telegram канал (посилання)







Приклади текстів

Текст 1.

З давніх-давен королівство Олдфорд було могутньою державою з такими ж могутніми правителями. Королівський будинок підтримували три великі будинки лордів: будинок Срібних лілій, будинок Нічних мовчань та будинок Снігових хуртовин.

Проте все змінилося в одну мить. Будинок Срібних лілій завжди та в усьому допомагав Королівському, доки біда не прийшла до них, і жахлива пожежа не знищила всіх із цього роду. Будинок Срібних лілій був забутий і стертий з пам'яті мешканців Олдфорда на багато місяців. У королівстві почалися чвари між лордами за колишні землі Лілій. Правителям Олдфорда не завжди вдавалося зберігати тендітний баланс у королівстві, чим неодмінно стали користуватися лорди.

Згодом пристрасті стихли. На троні Олдфорда залишився сидіти законний правитель цих земель — король Вільям. Олдфорд розширювався та успішно відновлювався після незлагод. Але чи так вдало? Нещодавно в Олдфорді з’явилася нова загроза. Банда Кривавих Шипів. То чи вистоїть королівство цього разу?

Або впаде через скривавлені квітів?

Текст 2.

З давніх-давен серцем материка завжди вважався Олдфорд — королівство, в якому влада переходить від покоління в покоління, а народ майже не знає лих. Оскільки становище у королівства цілком вигідне, то проблем із погодою чи їжею немає.

Більшість населення — псові, але іноді можна зустріти й представників котячих, які зазвичай подорожують у пошуках необхідних ремісничих товарів. І хоч Олдфорд омивається океаном Холодних хуртовин, взимку тут немає критичних морозів, оскільки північні та північно-західні гірські хребти стримують більшість студених вітрів.

Текст 3.

Лескана є ще однією державою, яка, до речі, межує з Олдфордом. Проте тут влада, на відміну від минулого королівства, переходить за принципом найсильнішого. Зазвичай влада передається від покоління до покоління, але водночас будь-хто може кинути виклик спадкоємцю. Якщо спадкоємця здолають у поєдинку, то переможець може зайняти його місце.

Більшість населення тут — ведмеді. Ходили чутки, що колись на цій території жили грифони, але вони давно вимерли, тому згадка про цих створінь залишилася лише назві найвищої точки Лескани (та й загалом усього материка) — Пік Грифона. Клімат дуже схожий із кліматом Олдфорда, але є істотна відмінність у літній погоді, яка завжди прохолодніше (іноді вона буває холодною і більше нагадує осінню), ніж в інших частинах материка. З чим це явище пов’язане — невідомо.

Текст 4.

Третя держава — це Санзу. Вона повністю складається з так званої пустелі Сонячних рівнин. Влада тут передається шляхом голосування.

Народ, який тут живе — це котячі та певна частина плазунів. У Санзу зовсім не схвалюють силу, а покладаються на розум та спритність. Через те, що держава є суцільною пустелею, погоду тут не можна назвати прийнятною для життя, з чим «пустельні» жителі категорично не згодні. Довгі посухи змінюються короткими зливами. І навіть узимку, коли майже весь материк покритий снігом, південно-східна частина Санзу залишається незмінною.

Текст 5.

Низинні хребти — це своєрідний комплекс невисоких гірських хребтів, які поділяють на практично рівні ділянки зелені луки, що розташовані дорогою з Лескани до Санзи. Щоб потрапити в пустельні землі, необхідно йти внутрішнім маршрутом, прокладеним усередині цих самих хребтів. І саме

такими ж ходами через невелику ділянку материка можна пройти на Місячний півострів.

Місячний півострів — давнє та священне місце. Північно-західна частина півострова утворює місяць. Промінь нічного світила, який потрапляє у простір усередині місяця, створює місячний образ на водній гладіні. Звідти й така назва. Найцікавіше те, що це місце так само вважається джерелом магії: і білою, і чорною.

Текст 6.

Підводні скелі, що стирчать на півдні — це ніщо інше, як частина Безіменного материка, що видніється з-під води. Нічим примітним скелі ніколи не славилися, але у цих місцях завжди дуже багато риби.

Острів Надій названо так тому, що в центрі неживої пустелі знаходяться рослини, які з’явилися там кілька років тому буквально з нічого. Багато хто намагався розкрити секрет цього місця, але їм це так і не вдалося. Народ вірить, що поки на неживому острові існує цей райський куточок, надія ніколи не згасне.

Текст 7.

Ведмежі пазурі — це частина материка, яка дуже нагадує «зброю» цих могутніх звірів. Вона повністю складається з гірських масивів, які тягнуться майже паралельно один одному. Десь у центрі цих земель розташовані два гірські озера з кришталево-чистою питною водою. Колись ці землі входили в Лескану, але згодом стали вважатися нічийною територією. Мандрівників тут практично не зустріти.

Сухе море колись мало назву і «теплого», і «гарячого», але саме прикметник «сухе» найбільше йому підходить. Знаходячись на півдні, воно охоплює величезні простори, досягаючи й берегів Санзу (через що деякі називають його не морем, а океаном). Спекотні та посушливі вітри, що завжди приходять з боку моря, є основною причиною посухи у південно-східній

частині Безіменного материка. Якщо ж ви заходите у хвилі цього моря, то не зможете відчути води та її прохолоди. Сухе море завжди залишається теплим.

Текст 8.

Хребтовий острів своїми виступами у північній частині нагадує хребет тварини, так і отримав свою назву. Острів безлюдний і практично повністю є кам'яним. Місцями, на півночі, можна помітити поклади снігу.

Засніжені острови є ще одними кам'янистими ділянками, які повністю покриті шаром снігу. Зима тут не припиняється цілий рік, а з найвищої точки північного острова можна спостерігати за своєрідним північним сяйвом. Острови так само безлюдні та навряд чи придатні для життя.

Текст 9.

Королівський будинок.

Найбільш майстерну геральдику можна побачити саме в цьому будинку, що й не дивно через безпосереднє створення та використання символу членами правлячих королівських сімей. Основними кольорами будинку є червоний (точніше, переважно бордовий), золотий і теплий жовтий.

Основним символом будинку є троянда, що фігурує прямо у центрі герба. Обрана ця квітка була тому, що сади королівства найцінніші та найкрасивіші саме завдяки трояндам.

Ця символіка поширена у самому замку Олдфорда.

Текст 10.

Замок Олдфорда — це найбагатше місце королівства.

Прийнята грошова одиниця королівства — джани. За своєю формою вони нагадують звичайні монети із зображенням першого правителя королівства — Олдфорда I Великого (звідси й назва держави). У складі замку перебувають ще кілька окремих частин-районів.

Саме у королівському замку живе родина правлячого сімейства. Оскільки роль спадкоємця передається від покоління до покоління, то можна сказати, що замок завжди належав родині з однією кров'ю. За своїми розмірами він просто величезний, що справляє враження поблизу!

Зовні біля замку є постійна охорона з довірених вовків. Саме вовки-охоронці найбільше цінуються, тому що вони сильніше, ніж звичайні собаки або лисиці. Додаткові кам'яні стіни, що оточують замок, мають також чорний вихід, якщо раптом станеться якесь нещастя.

Усередині замок прикрашений символікою Олдфорда — це увита трояндами морда вовка на зеленувато-жовтому фоні. До речі, троянди вважаються в Олдфорді чимось подібним до талісманів, мешканці вірять, що вони приносять удачу, а їх чудовий аромат відганяє чорну магію.

Текст 11.

Вищий район — це місце знаті. Тільки найбагатші олдфордці можуть дозволити собі тут жити. Цей район найбільш наближений до королівського замку та добре укріплений захисними огорожами. Серед знаті багато військових, які радо вступають у армію короля.

Торгівельний район. Найбільшу кількість товарів, які тільки існують на Безіменному материку, можна відшукати тут! Цей район завжди багатолюдний. Навіть уночі життя тут не припиняє вирувати через розташовані поблизу ринку, таверни та місць відпочинку.

Низинний район. Не можна сказати, що в Олдфорді існує жорсткий поділ на багатих і бідних, але все ж таки він є. Ті, хто не можуть дозволити собі жити у Вищому районі або не здатні вирушити в інше місце королівства, живуть тут.

Текст 12.

Заборонений ліс не завжди носив таку назву, лише після його «переродження». Пожежа, що обрушилася на поселення поблизу лісу, стала

причиною такого таємничого імені. Зараз він занадто густий і практично непрохідний, через що є смертельно небезпечним для ненавмисних мандрівників. І хоча тут багато дичини, яку можна було б легко спіймати, вона вся живе в своє задоволення, адже багато років ніхто не ступає в угіддя лісу. Майже ніхто…

Зимовий ліс, що знаходиться на півночі королівства — це найкорисніший ліс цієї території. Названий він так через те, що взимку досить рано покривається снігом, коли того ще немає в інших частинах королівства. Завдяки північним вічнозеленим деревам холодні вітри, що дмуть з Океану Крижаних хуртовин, відчуваються набагато м'якше, ніж вони є насправді. Дичини в цьому лісі достатньо, щоб прогодувати все королівство, але полювання в ньому категорично заборонено.

Текст 13.

Королівські землі були закріплені за східнішою частиною королівства. Більшість земель мала гористу місцевість і туди не ступала нічия лапа. Однак тут також багато листяних та частково хвойних лісів, а також полів із кущами троянд, зокрема особисті королівські сади.

∟ З давніх-давен ця територія належала королівській родині будинку Уейн.

∟ Основна геральдика будинку — це вовк, що гарчить, і троянди.

∟ Основні кольори — червоний, помаранчевий та тепло-жовтий.

∟ Девіз: «Обов’язок та сім'я».

Текст 14.

Землі Нічних мовчань займають південну частину королівства. Вони багаті на поля і квітучу рослинність, що благотворно впливають на процвітання цих земель. Окрім того, саме тут зосереджені основні військові сили Олдфорда.

∟ Ця земля в королівстві завжди належала родині будинку Освальд.

∟ Основна геральдика будинку — це кинжал та іпомея.

∟ Основні кольори — сіра умбра, зелений та грушевий.

∟ Девіз: «Завжди готові».

Текст 15.

Землі Кривавих Шипів — це занедбана територія будинку Кліффорд. Частина землі, що зберіглася після пожежі, була віддана будинкам Едвардс та Освальд. Проте ліси, які згоріли, а також непрохідні частини Забороненого лісу та Забутого озера залишилися без господаря. Незабаром після падіння колишнього власника саме тут влаштувалася банда Кривавих Шипів, яка тероризує мирних громадян.

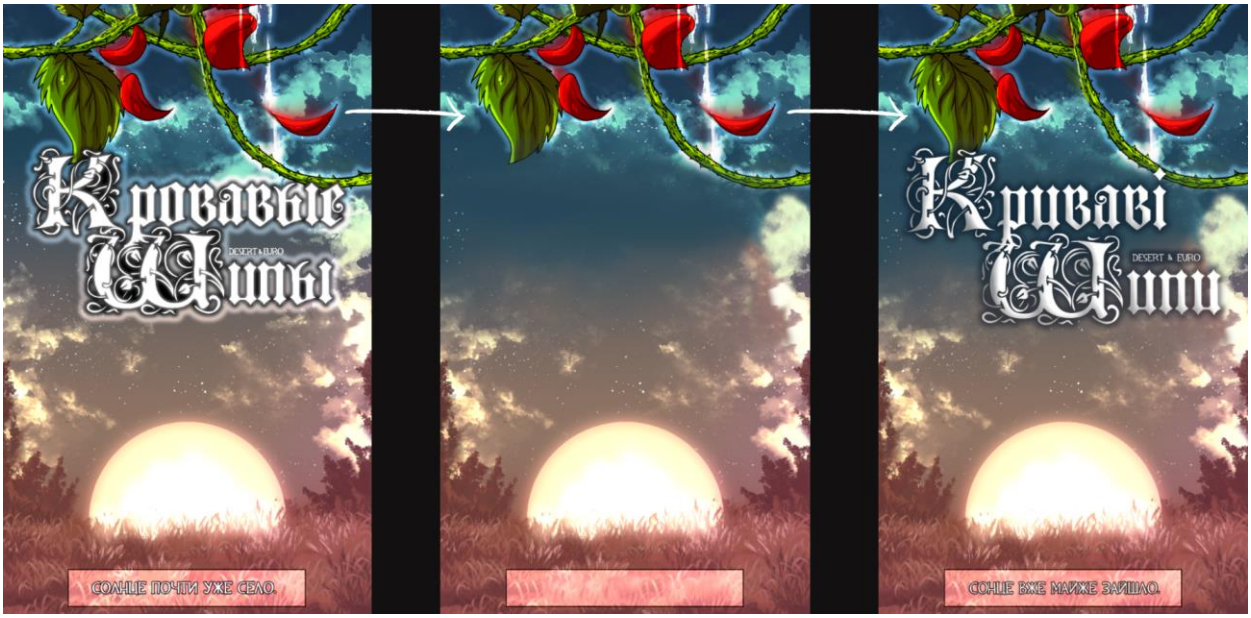
∟ Основна геральдика банди — це крапля крові та шипи.

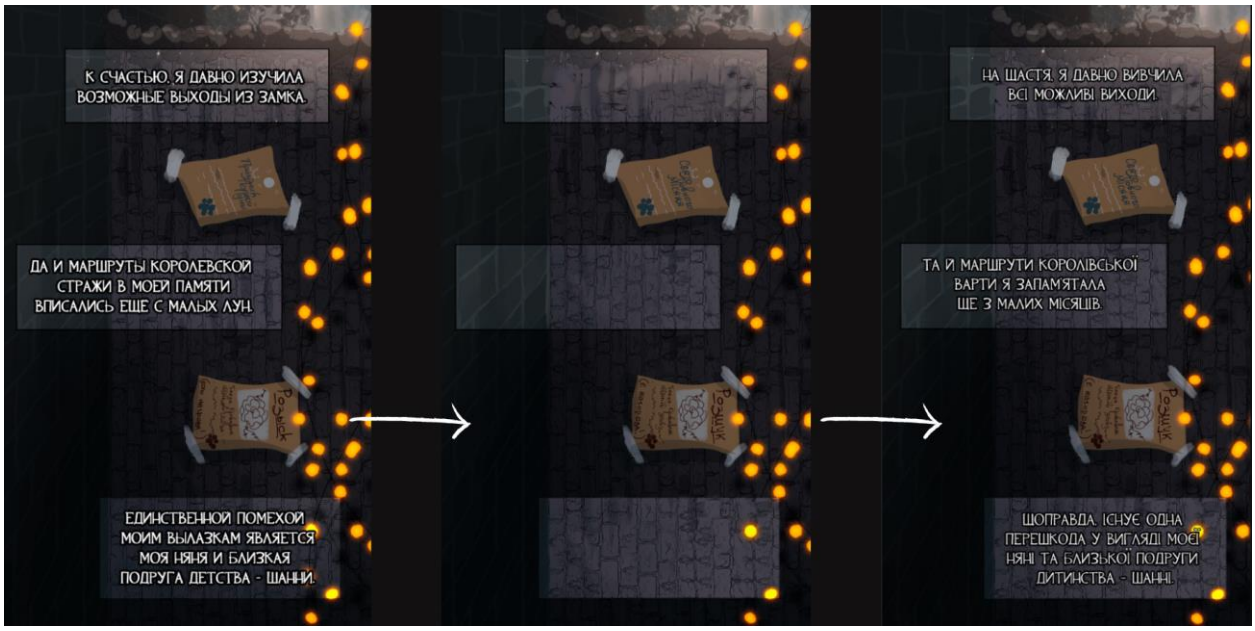
∟ Основні кольори — насичений синій, скарлет та насичений рожевий.

∟ Девіз: «Кров проллється!».

Додаток Ґ

Обробка та корекція ілюстративного матеріалу





ПРИТОРМОЗИТЕ.
ВЫ ОСТАНОВИЛИ МЕНЯ В МОЙ, ВОЗМОЖНО, САМЫЙ ЗАПОМИНАЮЩИЙСЯ ВЕЧЕР...
...ЧТОБЫ ПОХИТИТЬ?
СТРИВАЙТЕ.
ВИ ЗУПИНИЛИ МЕНЕ У МІЙ, МОЖЛИВО, НАЙБІЛЬШ НЕЗАБУТНІЙ ВЕЧІР...
...ЩОБ ВИКРАСТИ?

ЕСЛИ ВЫ ДУМАЕТЕ, ЧТО МОЙ ОТЕЦ ДАСТ ЗА МЕНЯ ВЫКУП, ТО СИЛЬНО ОШИБАЕТЕСЬ.
ЗА ПРИЕМНИКА КОРОНЫ ОН ТОЧНО ВЫСТАВИТ КРУПНУЮ СУММУ.
ТАК ЧТО ИДИТЕ И ДОСТАВАЙТЕ С "ПОХИЩЕНИЯМИ" МОЕГО БРАТА.
ВДРУГ ПОВЕЗЕТ И СМОЖЕТЕ УВИДЕТЬ ЕГО БЕЗ ДЮЖИНЫ СТРАЖНИКОВ РЯДОМ.
ЯКЩО ВИ ДУМАЄТЕ, ЩО МІЙ БАТЬКО ДАСТЬ ЗА МЕНЕ ВИКУП, ТО ДУЖЕ ПОМИЛЯЄТЕСЯ.
ЗА СПАДКОЄМЦЯ КОРОНИ ВІН ТОЧНО ВІДДАСТЬ ВЕЛИКУ СУМУ.
ТАК ЩО МОЖЕТЕ СПРОБУВАТИ "ВИКРАСТИ" МОГО БРАТА.
РАПТОМ ПОЩАСТИТЬ І ЗМОЖЕТЕ ПОБАЧИТИ ЙОГО БЕЗ ДЮЖИНИ СТРАЖНИКІВ ПОРУЧ.