

Міністерство освіти і науки України

Луцький національний технічний університет

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет архітектури, будівництва та дизайну

(повне найменування факультету)

Кафедра архітектури та дизайну

(повна найменування кафедри)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА  
ЗА СТУПЕНЕМ ВИЩОЇ ОСВІТИ «МАГІСТР»

ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ КАРТКОВИХ  
НАСТІЛЬНИХ ІГОР.

спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва спеціальності)

освітня програма «Дизайн»

(назва освітньої програми)

Виконала: здобувачка вищої освіти

групи Дм - 21

ПРОСОВА Анастасія Ігорівна

Керівник:

Канд. мист.,

ЛУДКА Роксана Олександрівна

Кваліфікаційну роботу

допущено до захисту

«15» грудня 2023 р.

Гарант освітньої програми:

канд. мист., доцент

БОНДАРЧУК Юлія Сергіївна

Луцьк – 2023 рік

Луцький національний технічний університет  
(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет архітектури, будівництва та дизайну

Кафедра архітектури та дизайну

Ступінь вищої освіти: магістр

Галузь знань: 02 «Культура та мистецтво»

Спеціальність: 022 Дизайн

Освітня програма: «Дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри архітектури та дизайну

Оксана ПАСІЧНИК

«01» вересня 2023 року

### ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

Прохорої Анастасії Ігорівни  
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи Особливості дизайну карткових настільних ігор

керівник кваліфікаційної роботи

Душка Роксоана Олександрівна, к. мист., доцент  
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «17» жовтня 2023 року № 314/01-02

2. Строк подання кваліфікаційної роботи 15 грудня 2023 року

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи Косишова Ірина Іванівна, ІНІСНЕСК  
демонстраційний графічний матеріал

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Вступ, Розділ 1. «Історія створення настільних ігор»,  
Розділ 2. «Концептуальні особливості настільних ігор»,  
Розділ 3. «Складові компоненти та унікальність дизайну  
карткових ігор», Розділ 4. «Дизайн-розробка карткових  
гри для студентів, Заключні висновки, список використаних джерел».

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Розроблено правила до настільної гри, картки 5-ти  
персонажів та 5-ти зображень-персонажів, 5 колекційних  
карток до гри, 3 картки «зія», візуалізація

висшеду коробки до карт.

6. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Розділ 1	<i>Судна Р. О. доцент</i>		
Розділ 2	<i>Судна Р. О. доцент</i>		
Розділ 3	<i>Судна Р. О. доцент</i>		

7. Дата видачі завдання 15 серпня 2023 р.

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

N з/п	Назва етапів науково-проектної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Розділ 1.	20.09. 2023	<i>век</i>
2.	Розділ 2.	15.10. 2023	<i>век</i>
3.	Розділ 3.	15.11. 2023	<i>век</i>
5	Формування висновків та додатків	20.11. 2023	<i>век</i>
6	Розробка проектної частини	24.11.2023	<i>век</i>
7	Формування реферату	01.12.2023	<i>век</i>
8	Подання пояснювальної записки на інструментальну перевірку на	07.12.2023	<i>век</i>
9	Подання виконаного КР з відгуком	12.12.2023	<i>век</i>
10	Подання виконаної КР на підпис декану та відповідальному секретарю ЕК	15.12.2023	<i>век</i>
11	Захист кваліфікаційної роботи	27.12.2022	<i>век</i>

Магістрант

Керівник кваліфікаційної роботи

*Хросова А. І.*  
(прізвище та ініціали)

*Судна Р. О.*  
(прізвище та ініціали)

## АНОТАЦІЯ

### **Просова А.І Особливості дизайну карткових настільних ігор**

Пояснювальна записка присвячена виявленню особливостей дизайну карткових настільних ігор, як важливого елементу геймдизайну. Робота охоплює широкий спектр аспектів, що визначають успіх та привабливість карткових ігор для гравців.

У роботі 1 розділу досліджено історіографію створення та еволюцію розвитку настільних ігор. Охарактеризовано різноманіття найпопулярніших прадавніх настільних ігор; подається характеристика впливу культурних цінностей та технологічного прогресу на характер настільних ігор.

У 2 розділі сформовано концептуальні особливості настільних ігор; описується типологія класифікація ігор та їх ключові відмінності; наведено принципи формулювання та розробки правил; визначено структуру гри та ігрового середовища; продемонстровано переваги настільних ігор над цифровими.

На основі результатів виконаних досліджень, в 3 розділі виділено основні складові компоненти настільних ігор. У роботі проаналізовано варіативність використовуваних компонентів; визначено принципи оформлення карток й грального поля; виокремлено та здійснено аналіз засобів формування простору за допомогою геометричних форм. Також визначено перспективні напрямки використання типографії у графічному дизайні карт. Виведено інноваційні рішення оформлення, що назавжди змінили ігрову індустрію.

У розділі 4 описується дизайн-розробка настільної карткової гри в студентській тематиці, а саме: складових частин об'єкта проектування, особливості формотворення об'єкта розробки, особливості організації взаємодії з гравцями, стильове рішення гри, які використані в проєкті та психологічне сприйняття у потенційного гравця.

Робота складається з вступу, 4-х розділів, списку використаних джерел додатків. Обсяг роботи – 60 сторінок.

**Ключові слова:** настільні ігри, геймдизайн, гравець, дизайн, карткові ігри, проектування, розробка.

## ANNOTATION

### **Prosova A.I. Design features of card board games**

The explanatory note is dedicated to identifying the design features of card board games as an important element of game design. The paper covers a wide range of aspects that determine the success and attractiveness of card games for players.

Chapter 1 explores the historiography of the creation and evolution of board games. The variety of the most popular ancient board games is characterized; the influence of cultural values and technological progress on the nature of board games is described.

Section 2 forms the conceptual features of board games; describes the typology of game classification and their key differences; provides the principles of formulating and developing rules; defines the structure of the game and the game environment; demonstrates the advantages of board games over digital games.

Based on the results of the research, Section 3 identifies the main components of board games. The paper analyzes the variability of the components used; defines the principles of designing cards and the playing field; identifies and analyzes the means of forming space with the help of geometric shapes. The article also identifies promising areas of using typography in the graphic design of cards. Innovative design solutions that have changed the gaming industry forever are presented.

Chapter 4 describes the design and development of a board card game in the student theme, namely: the components of the design object, the features of the object of development, the features of organizing interaction with players, the style of the game used in the project and the psychological perception of a potential player.

The paper consists of an introduction, 4 chapters, a list of references and appendices. The volume of the work is 60 pages.

**Keywords:** board games, game design, player, design, card games, development.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	<b>9</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ІСТОРІЯ СТВОРЕННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР</b> .....	<b>12</b>
1.1. Гра, як плід еволюції закладений генетикою. Причини виникнення та популярності.....	12
1.2. Різноманіття прадавніх настільних ігор.....	16
1.3. Еволюція настільних ігор в різних культурах.....	22
<b>ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1</b> .....	<b>26</b>
<b>РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПТУАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ НАСТІЛЬНИХ ІГОР</b> .....	<b>27</b>
2.1. Класифікація настільних ігор: ключові відмінності.....	27
2.2 Правила гри та їх формулювання.....	30
2.3. Структура гри та ігрового середовища.....	32
2.4. Настільні ігри як сучасна альтернатива гаджетам та шлях до налагодження соціальних відносин.....	34
<b>ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2</b> .....	<b>38</b>
<b>РОЗДІЛ 3. СКЛАДОВІ КОМПОНЕНТИ ТА УНІКАЛЬНІСТЬ ДИЗАЙНУ КАРТКОВИХ ІГОР</b> .....	<b>40</b>
3.1. Основні компоненти карткової настільної гри.....	40
3.1.1. Варіативність якості компонентів.....	43
3.2. Принципи оформлення карток й грального поля.....	43
3.2.1. Типографія у графічному дизайні карт.....	44
3.3. Інноваційні рішення оформлення.....	46
<b>ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3</b> .....	<b>49</b>
<b>РОЗДІЛ 4. ДИЗАЙН-РОЗРОБКА КАРТКОВОЇ ГРИ ДЛЯ СТУДЕНТІВ</b> .....	<b>51</b>
4.1. Виклад фундаментальної ідеї.....	51
4.1.1. Основні елементи ігрової механіки та історії.....	51
4.1.2. Розробка контенту.....	52
4.1.3. Організація взаємодії з гравцями.....	53

4.1.4 Інтеграція правил.....	54
4.2. Особливості проектування власної гри.....	54
4.2.1. Роль композиції у проектуванні зовнішнього вигляду.....	55
4.3. Сильове рішення гри та психологія сприйняття потенційного гравця.....	56
4.4 Демонстрація розробки дизайн-проекту авторської карткової гри "Зомбі Студент".....	56
<b>ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 4.....</b>	<b>58</b>
<b>ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....</b>	<b>59</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>63</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>64</b>
Додаток А. Ілюстративний матеріал.....	65
Додаток Б. Дизайн-розробка настільної гри «Зомбі Студент».....	96

## ВСТУП

**Актуальність проблеми.** Ігри, починаючи з давніх часів і закінчуючи сучасністю, завжди відігравали значущу роль у становленні людини як індивіда та у формуванні взаємозв'язків у соціумі.

Граючи в ігри, люди розвивають різні когнітивні навички, такі як логічне мислення, аналіз стресових ситуацій та вміння приймати рішення. Окрім того, настільні ігри сприяють формуванню та вдосконаленню соціальних навичок, таких як комунікація, вміння слухати інших, вирішення конфліктів та спільна робота.

Проте, багато ігор були іще й відображенням епохи чи культури, у якій вони зародилися. Дизайнерські рішення та вибір кольорів, матеріали чи самі елементи гри могли вказати на походження гри. У більш розвинутих та багатих країнах безпосередньо виготовляли фігури або фішки для ігор з мармуру чи слонової кістки, у той час як менш цивілізовані культури для своєї ігор використовували підручні матеріали, ті, які були доступні в даному регіоні. Це могли бути камінь, дерево, палички, черепки горщиків, безпосередньо поверхня землі часто відігравала роль гральної дошки. Використання цих природних матеріалів відображало простоту та доступність ігор для всіх членів спільноти.

Дизайн ігор також відображав мистецькі запити та естетику свого часу. Він міг бути прикладом мистецької витонченості чи простоти, що відповідав естетичним уподобанням та цінностям суспільства.

В період технологічного прогресу настільні ігри дещо втратили свою популярність через розвиток технологій та не конкурентоспроможність. Ситуація змінилась в останні роки з огляду на ситуацію у світі, зокрема хворобу COVID-19, яка змусила людей довгий час залишатися наодинці вдома, щоб не наражати себе та близьких на небезпеку. Це спричинило брак соціальної взаємодії та спілкування між людьми, і це неможливо було компенсувати наявністю гаджетів та комп'ютерних чи мобільних ігор саме через брак живого спілкування.

Унаслідок чого люди повернулися до справжніх комунікацій, а видавці до спроб завоювати увагу та прихильність гравців, впроваджуючи у настільні ігри щось нове, закладаючи в них новаторську ідею та створюючи дизайн гри, який буде її візитівкою.

Актуальність дослідження дизайну карткових настільних ігор незаперечна саме в умовах сьогодення, оскільки популярність ігор залежить саме від того наскільки вдалою та актуальною буде тема гри, приємним дизайн та зрозумілою сама концепція, і всі ці чинники не можуть існувати один без одного.

**Мета і завдання дослідження.** Метою дослідження є вивчення та аналіз дизайну настільних ігор, зокрема карткових.

**Завданнями роботи є:**

- 1) проаналізувати історію появи настільних ігор;
- 2) дослідити вплив настільних ігор на людину, а особливо взаємодію з іншими гравцями;
- 3) здійснити класифікацію різновидів карткових настільних ігор;
- 4) виявити та виокремити особливості створення правил карткової настільної гри;
- 5) визначити основні принципи графічного оформлення карток та гравального поля в карткових настільних іграх;
- 6) окреслити процес розробки контенту, включаючи підбір правил гри та ігрових компонентів;
- 7) на основі теоретичного дослідження розробити карткову настільну гру.

**Об'єктом дослідження** є карткові настільні ігри.

**Предметом дослідження** є особливості формування дизайну карткових настільних ігор.

**Наукова новизна одержаних результатів** полягає у тому, що:

– первинно: проаналізовано та виокремлено чинники, які сприяли появі настільних ігор, вивчено вплив настільних карткових ігор на встановлення взаємозв'язків між людьми, досліджено особливості дизайну та формування правил гри.

– вдосконалено: класифікацію настільних ігор в залежності від їх жанру, план розробки карткової гри.

– отримали подальший розвиток: перспективне застосування рішень щодо оформлення карткової гри.

**Практичне значення роботи.** Результати роботи можуть бути використані:

- 1) у науково-теоретичних дослідженнях;
- 2) у навчально-методичній роботі;
- 3) у практичній діяльності дизайнерів, що передбачає розробку власної гри.

## РОЗДІЛ I. ІСТОРІЯ СТВОРЕННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

### 1.1. Гра, як плід еволюції закладений генетикою. Причини виникнення та популярності.

Йохан Гейзінг (Johan Heising, (1872-1945), німецький філософ, один із основоположників новітньої історії культур, дослідник історії, релігії. У своєму творі «Людина, яка грала» (1938), висвітлив думку про те, що сутність людини пов'язана з поняттям «грайливість») стверджував, що «гра» набагато важливіша, ніж ми можемо подумати; гра є дещо більше, ніж просто фізіологічне явище або психологічний рефлекс. У грі є щось, що виходить за межі базових потреб для життя, і надає сенс дії. Коли Гейзінг припускає, що культура виникає у формі гри, він має на увазі те, що гра за своєю природою є змагальною, завдяки чому потребує соціальної взаємодії у суспільстві.

Питання щодо того, яке місце ігор у житті та розвитку людини досліджувалося з давніх часів. Першим дослідником цієї теми вважається Платон (Plato, 428/427-348/347, давньогрецький філософ, мислитель, який вважав гру сакральною основою держави). Саме цей філософ відзначав важливість впровадження колективних ігор для дітей і вважав, що саме ігри є тим чинником, який впливає на становлення взаємовідносин з іншими індивідуумами та соціальних зв'язків. Варто відзначити й інших дослідників, яких цікавили причини виникнення та популяризації ігор. Зокрема, Ф. Шиллер (Friedrich Schiller, 1759-1805, німецький поет та драматург, філософ, який досліджував теорію гри) вважав причиною виникнення ігор надлишковий час та енергію, які не було можливим направити більше нікуди [37].

На думку Трістана Донована, (Tristan Donovan, 1975, британський письменник, публіцист, ігровий журналіст. Його дослідження стосуються історії ігор, та ігор в цілому) соціальна функція настільних ігор – це те, що зберігає їхню популярність протягом століть [35].

Ігри, хоч початково й створювалися для дітей, проте зовсім скоро стали популярними серед фараонів Стародавнього Єгипту, особливо гра Сенет (рис. А.1). Сама гра представляла собою дерев'яну дошку, у якій було три ряди

квадратів, по десять у кожному з них. Квадрат у одному з кутів (такий квадрат вважався останнім) був помічений рисою, наступний за ним двома рисками, далі трьома рисками, діагональним хрестом, а п'ятий колом з хрестом. Проте такий підхід був дуже стилізований, іноді зустрічалися більш детальні малюнки на дошках (рис. А.2). Кожен гравець мав по п'ять фігурок контрастного кольору і по черзі рухав ці фігури по дошці, часто такі фігури виготовлялися зі слонової кістки та покривалися фарбою. Переміщення фігур визначалося кидком чотирьох розрізаних гілочок з темною стороною з одного боку та світлою з іншого (бінарне жеребкування). Перемагав гравець, який перший забирав усі свої фігури з поля, тобто повністю проходив дошку [29].

Коробка, у якій зберігалися фігури, була виготовлена з цільного дерев'яного блоку (він був оснащений висувним ящиком) розміром близько 30 сантиметрів, бокові частини часто були декоративними (точний дизайн на сьогодні не вдалося встановити, проте вважається, що це були єгипетські ієрогліфи). У деяких джерелах також описується, що декоративні частини були виготовлені з кераміки, здебільшого синього кольору, оскільки вважалося, що саме цей колір символізував життя [39]. Такий символізм кольору та оздоблення тісно переплітався з релігією древніх єгиптян, які вірили в ідею «долі». Проте зустрічалися й інші оздоблення ігрової дошки. У гробниці Тутанхамона була знайдена ігрова дошка з чорного дерева, слонової кістки та золота (рис. А.3) [26].

Глибокий зв'язок давніх ігор з релігією прослідковувався і в інших іграх, зокрема у грі Мехен (рис. А.4). Гральна дошка Мехен має форму спіралі, чимось нагадуючи мушлю, проте на деяких древніх дошках можна помітити голову змії в центрі, що дозволяє зробити висновок, що кожна така гральна дошка це закручена змія (рис. А.5). Часто дошки виготовляли з цільної брили каміння, а саме алебастру. Гра була пов'язана з релігією, оскільки була названа стародавніми єгиптянами в честь зміїного божества Мехен [12]. Традиційно ігрові фігури для цієї гри виготовляли з мармуру (рис. А.6), а палички, які виконували роль гральних кубиків з дерева, після чого наносили орнаменти чи забарвлювали в інший колір (рис. А.7).

Також, на Близькому Сході не рідким було застосування кісток пальців (так званих астрагалів) різних тварин, які використовувалися як знаряддя шумерського класу жерців для форми ворожіння під назвою астрагаломанція. Суть полягала в тому, що можна було кинути кістки пальців і отримати відповідь на основі тлумачення того, як вони впали. Однак виявлено, що астрагал використовувався не лише як інструмент, а як ігрова частина, а також був знайдений разом із кольоровими камінчиками, які слугували додатковими ігровими елементами для складніших ігор [21].

Ще одним чинником виникнення ігор, можуть бути тогочасні війни, саме в частині візуалізації військової стратегії на арені війни. «Ludus latrunculorum» («Гра в солдатів») (рис. А.8) була настільною стратегічною грою для двох гравців, створеною за часів Римської імперії [14].

Трістан Донован також відмічає важливість не лише візуалізації воєнних конфліктів через призму ігор, але й надає настільним іграм важливої ролі як у геополітичних, так і в ідеологічних конфліктах. Наприклад, шахи стали відображенням холодної війни між Сполученими Штатами Америки та Радянським Союзом [35].

Хоча початковою метою створення ігор була можливість для відпочинку та розваг, з часом розробники ігор і зрозуміли, що ігри також можуть служити цікавим і доступним способом навчання моралі.

За допомогою ігор закладалися не лише основи моралі, а також люди намагалися донести до інших ті цінності, які закладалися суспільством, середовищем, що їх оточувало. Лише поглянувши на всім відомі ігри, наприклад, «Монополію», «Поселенці Катану» (рис. А.9), то здаватиметься, що найпопулярніші настільні ігри зосереджені на виграші у війнах чи експлуатації ресурсів.

Проте, багато ігор були спрямовані також на те, щоб зробити світ кращим, від критики капіталізму до боротьби за права жінок (наприклад, «Keer Cool» («Зберігай холоднокривність») (рис. А.10), гра про те, щоб уникнути зміни клімату, «Rise Up: The Game of People and Power» («Підіймайся: Гра людей та

влади»)(рис. А.11), гра про організацію спільноти та активізм, «Space Cats Fight Fascism («Космічні коти борються з фашизмом»»)(рис. А.12), гра, яка пропагує антифашизм), тому можемо говорити й про те, що ігри є свого роду призмою через яку люди проєктують нагальні проблеми людства у такий ненав'язливий спосіб. Проблеми людства є ще однією причиною виникнення все нових та нових ігор [14].

Загалом, можемо визначити цілу низку причин, які спричинили зародження ігор:

1. Соціальний чинник. Ця причина прослідковується не лише у людей, але, в першу чергу, притаманна тваринам: багато видів тварин використовують ігри як спосіб навчатися навколишньому середовищу та взаємодіяти з іншими особинами. Також ігри виступають важливим зразком для розуміння ієрархії суспільства, у якому знаходиться та чи інша особина.

2. Можливість для відпочинку. Чи не найважливішим чинником для розвитку ігор доцільно вважати саме те, що ще на початку свого існування ігри слугували засобом, щоб відволіктися від повсякденних справ та стресу, натомість відпочивати та розважатися.

3. Потреба у кооперативності. Цей чинник можна глибоко пов'язаний соціальною складовою, оскільки в його основі також лежать соціальні зв'язки, проте кооператив націлений саме потребі людей знаходиться у соціумі, об'єднуватися в соціальні спільноти та співпрацювати для досягнення певної мети.

4. Розвиток базових навичок. Ігри могли допомагати розвивати навички, необхідні для виживання та розвитку, такі як полювання, збирання їжі, спостереження, та вирішення завдань.

5. Необхідність творчого вираження. На рівні з давнім письменництвом, живописом та іншими видами мистецтва, люди могли, через призму ігор, втілити свої особисті ідеї та фантазії, надати їм матеріального вигляду у формі гри.

6. Релігійна ланка. Деякі ігри глибоко пов'язувалися з релігійними віруваннями та існували швидше як релігійні обряди, а не повноцінні ігри.

Виходячи з вище описаного матеріалу можна визначити основні причини виникнення та популярності настільних ігор: 1) задовольняють потребу соціальної взаємодії, 2) створюють атмосферу змагальної конкуренції, 3) забезпечують емоційно-насичений відпочинок, 4) сприяють культурному об'єднанню та розвитку спільнот.

## **1.2. Різноманіття прадавніх настільних ігор**

Ігри були присутніми у житті більшості людей протягом усього еволюційного шляху людства, ця тенденція спостерігається й у наш час, проте генез більшості ігор тягнеться зі стародавніх цивілізацій, таких як Єгипет, Греція та Рим. Прадавні настільні ігри є частиною культурної спадщини різних народів і мають багатий історичний контекст. Ці ігри мали різноманітні форми та правила, відображаючи особливості життя, вірувань і суспільних цінностей тих часів.

Однак є гра, яка ввібрала в себе культуру багатьох народів, вона постійно адаптувалась, змінювалась і знову передавалась іншим культурам, – шахи. Шахи виникли в Індії близько VI століття н.е. (рис. А.13), при цьому вони еволюціонували з менш відомої індійської гри – чатуранга. Гра швидко ширилась Азією та Європою і, зрештою, приблизно в 16 столітті перетворилася на гру, у тому вигляді, який для нас є звичним. Вперше окреслено правила та прийоми шахів у книзі «Analyse du jeu des Échecs» («Аналіз гри в шахи»), яка була написана французом Франсуа-Андре Філідором (Philidor François-André Danican, 1726-1795, французький композитор та гравець у шахи, широко відомий як найкращий гравець у шахи того часу, його книга була стандартизованим посібником з шахових правил принаймні сторіччя) у 1749 році [15]. Хоча книга охоплювала лише базові поняття та ідеї, проте містила й доволі революційні техніки, наприклад, захист Філідора в ендшпілі турою та пішаком — шаховий дебют, який використовується й сьогодні (рис. А.14). Цей шаховий дебют описаний Філідором як «не найкращий початок», проте сам хід гри письменник

вважав одним з найбільш дієвих, оскільки пішаки збиралися ближче до центру, при цьому основні фігури розміщувалися позаду, не заважаючи рухатися. Такий дебют використовується для того щоб максимально призупинити атаку супротивника та мати, в разі чого, можливість виконати рокірування (захист короля, шляхом його переміщення (e1 - g1) та переміщення тури (h1-f1).

Шахи продовжували набирати популярність у всьому світі, і в середині 19 століття відбулася стандартизація шахів – були розроблені фігури Стаунтона (рис. А.15), їх дизайн закріпився, та зараз вважається класичним [15].

Стародавні шахи виготовлялися з каміння, слонової кістки, глини, або деревини, зараз в переважній більшості з деревини. Через особливості гри шахові набори виготовляються з двох різних комбінацій деревини: темного та світлого кольору для різних квадратів на дошці та фігур. Для світлих фігур в основному використовується деревина *Gardenia latifolia* (гарденія широколиста) або *Acer saccharum* (Цукровий клен) (рис. А.16). Для темних вибір дещо ширший: *Dalbergia sissoo* (Рожеве індійське дерево), *Dalbergia latifolia* (Палісандр), *Diospyros ebenum* (Ебенова хурма), *Peltogyne spp.* (Амарант) (рис. А.17) [6].

Правила, на відміну від дизайну та матеріалів, практично не змінилися. У цю гру грають двоє і традиційно білі ходять першими – переміщують свої фігури гральною дошкою, в залежності від того, яка саме фігура переміщується. У кожній фігурі є свій набір можливих комбінацій переміщень. Гравці переміщують фігури по черзі, інших гравець має право ходу лише після того як хід його супротивника завершено (було переміщено одну чи дві фігури супротивника). Метою гри є створити на дошці таку ситуацію, щоб король супротивника не мав жодного дозволеного ходу (така ситуація є матовою, а королю поставлено «мат»). Не повністю реалізованим матом вважається «шах», коли у короля все ще залишається можливість ходити на певні позиції, але частина з них вже є недоступною, оскільки означатиме здачу фігури. Також у грі можлива нічия, коли у жодного з гравців немає можливості поставити «мат» королю супротивника [28].

Іншою грою античності є китайська гра Го, історія якої тягнеться іще з 2356 р. до н. Своєї популярності вона набрала завдяки Японії, у яку Го завезли близько 500 року нашої ери, і вона стала популярною в період Хейан (794–1185). Згодом гра в Го стала професією. Традиційно в Го грають плоскими, круглими фігурами чорного та білого кольору на квадратній дерев'яній дошці (гобані), розділеній 19 вертикальними лініями та 19 горизонтальними лініями, які утворюють 361 перетин. Кожен гравець по черзі ставить камінь у точку перетину будь-яких двох ліній, після чого цей камінь не можна рухати (рис. А.18) Суть полягає у завоюванні якомога більшої території шляхом обгороджування вільних точок кордонами з власних каменів. Два або більше каменів є «з'єднаними», якщо вони прилягають один до одного на одній горизонтальній або вертикальній лінії. Камінь або групу каменів, що належать одному гравцеві, можна захопити та прибрати з дошки. Ця гра відома й дотепер, а у 1950 році була заснована Європейська федерація Го [10].

Нарди мають багато схожого з китайською грою Го: використовуються схожі фішки (плоскі камінці двох різних кольорів), під час гри важливими є об'єднання фішок, а також продумування своєї подальшої стратегії (рис. А.19). Проте окрім фішок нарди використовують гральні кості, для того, щоб визначити яку кількість кроків зможуть зробити своїми фішками. Гравець, який першим перенесе всі свої фішки в іншу частину дошки, а потім зможе їх прибрати з неї і є переможцем. Нарди зародилися близько 800 року нашої ери в південно-західній Азії чи Персії, і доволі швидко стали популярними по всьому світі, особливо їх любили грати в англійських тавернах [9].

Нарди є тою грою, яка хоч і має стандартизований вигляд, проте доволі часто зовнішній вигляд фішок та дошки видозмінюють, додаючи візерунки та різноманітні різьблення (рис. А.20). Щодо фішок, то їх зовнішній вид зазнавав змін ще в давнину, часто вони не були звичайними плоскими камінцями, на них були вирізані концентричні кола, а іноді навіть складніші зображення (рис. А.21).

Важливими в культурному становленні були ігри Африки та Єгипту, однією з найвідоміших є Манкала (рис. А.22). Хоча корінням гри вважають

Єгипет, особливої популярності вона набрала саме в Африці, звідки перейшла на територію Близького Сходу [20]. Іноді в літературі «Манкалою» називають не якусь конкретну гру, а групу ігор, які було описано у численних літературних творах (наприклад, [14], [20]). У цю гру зазвичай гравці грають по черзі, але деякі манкали включають раунди одночасної гри, що дає перевагу тим, у кого розум і пальці досить спритні, щоб випередити своїх опонентів. Для цієї гри не передбачено ні особливої дошки, ні особливих фігур, підійде все, що завгодно: квасоля, мушлі, скляні кульки, дрібні камінчики, дерев'яні чи пластикові намистини чи все, що потрапить під руку. Суть гри полягає в тому, щоб отримати більше «посівів», ніж у суперника, тобто заповнити лунки якомога більшою кількістю фігур – «насінинок». У більшості версій гравці збирають вигране насіння у більшій ямі, відокремленій від решти, часто відомої як «будинок», яка є більш захищеною від супротивника. В інших версіях кожен гравець переміщує захоплене насіння з ігрового поля.

Варто відзначити, що у той час як шахи, нарди та інші античні ігри, стали популярними на Заході, отримали широке вивчення та популяризацію, то манкала малодосліджена і досі залишається маловідомою за межами переважно африканської та азійської культур [20].

Ще однією грою Єгипту, яка в основному користувалась популярністю в аристократів, є Сенет. Її історія тягнеться з 3500 років до н.е. Незважаючи на велике культурне значення, яке вона мала в Стародавньому Єгипті, багато істориків вважають, що початково Сенет створювався як суто розважальна гра.

У гру грають двоє людей на дошці з 30 клітинками, мета кожного з гравців – перенести всі свої фігури до кінця дошки першим. Для того щоб рухатися, кидають палички, свого роду кубики античності і в залежності від того, на яку сторону впаде палиця, визначалась кількість кроків на яку можна переміститися. Незважаючи на відносно прості правила та ігровий дизайн, Сенет перетворився на вираження та відображення всього давньоєгипетського: релігійні вірування, що символізують подорож душі в потойбічний світ і виклики, які вона повинна подолати, щоб досягти цього [22].

Згодом зображення гри почали включати померлих як учасників гри проти своїх живих близьких. Також деколи вважалося, що люди грають у цю гру один на один зі смертю. До прикладу, збереглося зображення на стінах однієї з гробниць, де померлий сидить перед дошкою, а місце його супротивника пустує. Вважалося, що той, хто дійшов до кінця дошки, вигравав вічність (рис. А.23). Сенет почали асоціювати з певним зв'язком зі світом мертвих і розглядати як талісман для подорожі померлих, наприклад, фараон Тутанхамон був знайдений похованим із чотирма різними дошками для того, щоб його подорож у потойбічний світ була легкою.

Маджонг зародилася в Китаї, близько 1800-х років наприкінці династії Цін. Також вважається, що і в цієї гри був свій прототип у вигляді стародавньої китайської карткової гри мадіао. Самі гравці відзначають надзвичайну гнучкість цієї азартної гри «це незвично для гри, коли грають на дуже-дуже високі ставки або за копійки, або навіть без грошей» [39]. Ціль гри полягає в тому, щоб зібрати виграшну комбінацію з фігур однакових мастей. Кількість таких комбінацій варіюється: у звичайному маджонзі це чотири групи однакових фігур, тоді як на міжнародному рівні таких наборів повинно бути 8 (рис. А.24). Набір складається або з мастей однакової масті, або з послідовності фігур.

Фігури у маджонзі виготовлялися з різних матеріалів, наприклад, бамбуку (рис. А.25), французької слонової кістки (рис. А.26) чи навіть бакеліту (рис. А.27). Іноді зустрічалася поєднання кістки та бамбуку (рис. А.28). Малюнок на ігрових елементах спочатку вирізьблювався, а потім у заглибини додавали фарбу зеленого, червоного та чорного кольорів. Іноді застосовувався також синій колір. Зараз фігури виготовляються з пластику, хоча виробники за допомогою різних кольорів намагаються зімітувати оригінальні гральні фігури для маджонгу з бамбуку та кістки (рис. А.29).

Іншою грою, у якій необхідно сформувати певний набір є гра «Танець дев'яти чоловіків» (рис. А.30). Найдавніша версія цієї гри була знайдена в Єгипті, проте найбільшої популярності ця гра набула в Британії у 14-15 століттях [11]. Ця гра це стратегія у її чистому вигляді, мета якої це сформувати ряд з трьох

фігур. Дошка для цієї гри складається з трьох концентричних квадратів, з'єднаних разом чотирма лініями (рис. А.31). Точки перетину, а також кути квадратів є місцями, на яких гравці можуть розміщати свої фігури. На початку гри у кожного гравця є дев'ять фігур, які потрібно розмістити на дошці. Розміщення відбувається по черзі, а коли всі фігури виставлені на поле, їх починають переміщати [21]. Кожен гравець намагається виставити свої фігури так, щоб вони формували «млин». Млин – комбінація з трьох фігур, які розміщені в ряд (рис. А.32). Кожен «млин» дозволяє гравцю видалити одну фігуру опонента з дошки. Тобто кожен гравець намагається сформувати свої «млини», щоб видаляти фігури опонента з гри та максимально розкидати фігури супротивника по дошці так, щоб вони більше не змогли сформувати млин [21].

Гра часто згадується у художній літературі, наприклад, Шекспір посилається на «Дев'ятьох Моррісів» у «Сні літньої ночі», коли писав «Дев'ятьох Моррісів заповнено брудом» (Дія 2, Сцена 2). В уривку «Титанія» королева фей звинувачує Оберона в тому, що він спричинив хаос у світі. Дош не перестав спричиняти хвороби, і у «Дев'ятьох Моррісів» неможливо грати. Цей уривок часто цитують як доказ того, що в гру грали просто неба. Гра також згадується в середньовічній літературі Франції та Німеччини [21].

Узагальнюючи з історіографічного пошуку щодо різних характеристик настільних ігор, можна визначити, що основними за різноманіттям із них є:

- Ігри з фігурами інтелектуального характеру з використанням гральних фігур на полі – «Шахи» та «Го».
- Гра розважального характеру з кубиками – «Нарди».
- Гра популярна серед аристократів – «Сенет».
- Гра популяризована серед бідного населення, що використовує насіння – «Манкала».
- Гра азартного характеру з використанням фігур з мастями – «Маджонг».
- Гра стратегічного характеру – «Танець дев'яти чоловіків».

### **1.3. Еволюція настільних ігор в різних культурах.**

Нескладно прослідкувати, що в залежності від місця зародження та популяризації ігри мали свої особливості та ті риси, які їх відрізняли від ігор інших культур. Еволюція настільних ігор в різних культурах відображає важливі соціокультурні та технологічні зміни протягом історії. Ці ігри виникали і розвивалися у різних способів в залежності від того, як змінювалися суспільство, технології та культурні традиції. Наприклад, в Індії існують як локальні ігри (Карром) (рис. А.33), так і ігри, які стали невід'ємною частиною ігрової індустрії сьогодення – шахи.

На світ сучасних настільних ігор значним чином вплинула Німеччина, ігрова індустрія якої переживала як кризу, так і стрімкий розвиток. Дві світові війни, Велика депресія та піднесення націоналістичної соціалістичної партії значно вплинуло на стиль настільних ігор, які розроблялися в Німеччині наприкінці 20 століття. Проте це не означає, що Німеччина почала свій шлях виготовлення ігор лише у 20 столітті, наприкінці 14 століття, Нюрнберг отримав відомий титул «столиці іграшок світу».

До Першої світової війни Німеччина домінувала у виробництві ігор та іграшок у всьому світі; однак під час війни виробництво іграшок припинилося, а фабрики перейшли на воєнне виробництво, міжнародні ринки припинили свою діяльність. Хоча Німеччині врешті-решт вдалося відновити свої фабрики іграшок, до кінця Першої світової війни домінування Німеччини на світовому ринку іграшок припинилося. Друга світова війна також підірвала виробництво, а пропагування нацистської расової політики викликало бойкотування продукції з Німеччини, і іграшок зокрема.

Тим не менше, Німеччині вдалося відновити свій статус завдяки Міжнародному ярмарку іграшок, який відбувся в Нюрнберзі вперше в 1950 році. Як стверджує американський автор Стюард Вудс у своїй книзі: «спостереження за тим, що німецька культура вважалася ключем до швидкого економічного відновлення після війни, і що ігрова індустрія відновилася так швидко, наводить на думку про те, що ігри є важливою частиною німецької національної

ідентичності» [34]. На німецькі ігри суттєво вплинула громадська думка, яка відзначалась надзвичайно критичним поглядом на військові ігри. Хоча військові ігри в таких регіонах, як Сполучені Штати Америки та Велика Британія, виявилися надзвичайно успішними у другій половині 20-го століття, вони були погано сприйняті в Німеччині через велику відразу громадськості та уряду до всього, що пов'язано з війною.

На противагу, у США, національна ігрова ідентичність почала з'являтися лише наприкінці 19 століття. З промисловою революцією, яка почалась близько 1760-х років, робітники виявили, що у них набагато більше вільного часу, ніж будь-коли раніше, через обсяг роботи, який могли взяти на себе машини. З винаходом промислового друкарського верстата, комерційно виготовлені ігрові дошки друкували на папері та продавали людям, які мали додатковий час і гроші. Удосконалення технологій друку призвело до того, що більша кількість ігор була виготовлена з меншими витратами, що дозволило більшій кількості людей грати в них. З адаптацією середнього класу до збільшення вільного часу домогосподарство поступово перетворилося на середовище, яке зосереджувалося насамперед на освіті та дозвіллі. Це призвело до збільшення попиту на дитячі настільні ігри, особливо на ті, що мають особливий акцент на вивчення грамоти та християнських цінностей. Перша настільна гра у США була опублікована у 1843 році під назвою «Палац щастя» – дитяча настільна гра, натхненна християнською мораллю (рис. А.34).

Завдяки значному вдосконаленню процесу друку Мілтон Бредлі, американський літограф і винахідник, розробив і запатентував різноманітні ігри, наприклад, «Картата гра в життя» (1866) (рис. А.35). Побачивши успіх Бредлі, інші друкарні та видавничі компанії почали випускати власні настільні ігри. Компанією «McLoughlin Bros.» було розроблено та проілюстровано настільні та карткові ігри для дітей. Ці настільні ігри часто складалися з дерев'яної коробки, карт, кубиків, жетонів та ігрових фігурок (переважно дерев'яних) [21].

У всьому світі у 19 столітті відбулося відродження ігрової індустрії, якщо не повне її переосмислення, у зв'язку з розвитком поліграфічних технологій. Це

зробило можливим масове виробництво карткових ігор, а отже вони стали більш доступними для широкого загалу. Багато з них, виготовлених у цей період, мали освітній характер і були націлені навчати дітей географії, історії та науці. Однією з популярних ігор цього періоду була «Палац щастя». Гра передбачала переміщення фігур по дошці, і в залежності від того, на якій клітинці опинився гравець та його подальших дій, його або винагороджували, або карали [35].

1960-ті роки принесли значні зміни в індустрію настільних ігор, оскільки такі ігри, як «Гра Життя» (рис. А.36), «Операція» (рис. А.37) та «Мишача пастка» (рис. А.38) продемонстрували тенденції та проблеми епохи. Ігри, натхненні поп-культурою, та ігри-симулятори життя захоплювали гравців, навчаючи цінних навичок. Настільні ігри експериментували з новими формами та можливостями, слугуючи культурними артефактами, що передають дух і настрої десятиліття, яке стало свідком значних змін в американській історії.

У 1970-х роках індустрія настільних ігор адаптувалася до різноманітних запитів споживачів. Такі популярні ігри, як «Підземелля та Дракони» (зараз ця популярна гра вже є адаптованою до новітніх технологій та доступна для користувачів ПК) (рис. А.39), «Стратег» (рис. А.40) та «Тривіальна гонитва» (рис. А.41) пропонують складні та стратегічні завдання. Настільні ігри черпали натхнення з популярної культури, проте не забували й про впровадження історії, науки та фінансового менеджменту.

У 1980-х роках індустрія настільних ігор пережила певний період «застою», розвиваючи вже популярні ігри, наприклад «Підземелля та Дракони», зробивши гру більш різноманітною (додали нові класи, закляття, навички і т.д.) [14].

У 20 сторіччі карткові ігри пережили відродження популярності, особливо з появою комерційних ігрових компаній: «Parker Brothers» та «Milton Bradley». Ці компанії представили такі культові ігри, як «Монополія» (рис. А.42), «Підказка» (рис. А.43) та «Ризик» (рис. А.44), що залишаються популярними й у наш час. Монополія, вперше опублікована «Parker Brothers» у 1935 році, є однією з найвідоміших картонних ігор усіх часів. Гра представляє собою дошку-місто,

яким гравці пересуваються, купуючи та продаючи нерухомість, сплачуючи орендну плату та збираючи гроші. Завдяки своїй популярності вона перекладена багатьма мовами та розійшлася мільйонами копій по всьому світу, що робить її однією з найуспішніших настільних ігор в історії [21].

Ігрова індустрія карткових ігор перетворилася на досягнення усього світу, а не однієї культури, особливості стародавніх ігор зникли та розчинилися у бажанні ігрових компаній займати перші місця серед продаж та відповідно отримувати якомога більше дивідендів з продажу ігор. Сучасний ринок настільних ігор зазвичай поділяють на три основні категорії: традиційні ігри, масові ігри та ігри для любителів. Різні культури та групи грали в традиційні ігри, наприклад, шахи, шашки, маджонг, тощо протягом багатьох століть.

Зміни в настільних іграх у різних культурах відображають глибокі соціокультурні та історичні трансформації в суспільстві. Від давніх традицій до сучасних інновацій, ігри еволюціонували від абстрактних символів і ритуальних дійств до складних, стратегічних ігор з різноманітними механіками і темами. Зміни у способах взаємодії, ролях гравців та використанні технологій демонструють динамічну природу ігор. Варіативність настільних ігор у різних культурах позначена як збереженням унікальних традицій, так і прийняттям інновацій, що сприяє розширенню та збагаченню світової ігрової спільноти [21].

Виходячи з основних характеристик можна узагальнити ключові моменти еволюції настільних ігор: 1) Еволюція пов'язана з громадянською революцією з критичним поглядом на військову тематику в іграх, 2) Промислова революція автоматизувала виробництво настільних ігор, що розширило можливості для їх різноманіття, 3) Адаптація середнього класу до збільшення вільного часу зумовила потребу зосередження на освіті та дозвіллі, 4) З масовим та доступним виробництвом настільних ігор змінився їх характер на освітній, симуляторний та наслідувальний поп культури, 5) Відбулась адаптація до різних запитів споживача, завдяки розвитку новітніх технологій (перший вихід ігор на ПК), 6) Поява комерційних ігрових компаній привели настільні ігри до відродження в епоху цифрових технологій.

## ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Проаналізувавши історію появи настільних ігор, можна дійти до висновку, що на їх створення та розвиток вплинули ціла низка причин, які спричинили зародження ігор, а саме:

- 1) Соціальний чинник – задовольняють потребу соціальної взаємодії;
- 2) Можливість для відпочинку – забезпечують емоційно-насичений відпочинок;
- 3) Розвиток базових навичок – сприяють соціальній адаптації шляхом вирішення конфліктів та співпраці;
- 4) Необхідність творчого вираження – настільні ігри передають потреби суспільства та виражають ідеї притаманні своєму часу;
- 5) Релігійна ланка – сприяють культурному об'єднанню та розвитку спільнот;
- 6) Потреба у кооперативності – створюють атмосферу змагальної конкуренції.

Завдяки чому з часом настільні ігри набували різних характеристик. Можна визначити, що найпопулярнішими різноманіттям із них є: ігри з фігурами інтелектуального характеру, ігри розважального характеру з кубиками, ігри популяризовані серед аристократів, ігри популяризована серед бідного населення (що використовує насіння та підручні матеріали), ігри азартного характеру з використанням фігур з мастями, ігри стратегічного характеру.

Виводячи з аналізу розділу, можна затвердили, що на еволюцію настільних ігор вплинули такі ключові фактори, що задали напрям їх розвитку: революційна критика військової пропаганди в іграх, промислова революція, адаптація середнього робочого класу до автоматизованого виробництва, потреба у дозвіллі та освіті вплинула на характер розробки ігор, технологічна адаптація та застій настільних ігор, відродження настільних ігор в цифрову епоху завдяки появі перших комерційних ігрових компаній.

## РОЗДІЛ II. КОНЦЕПТУАЛЬНІ ОСОБЛИВОСТІ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

### 2.1. Класифікація настільних ігор: ключові відмінності.

Карткові ігри займають значне місце на ринку настільних ігор. Найбільш популярні серед них це ігри, що вимагають від гравців навичок планування, розумових здібностей та логіки. Ці ігри можуть бути як спрощеними, щоб їх можна було грати з дітьми, так і складними, для більш досвідчених гравців.

Тим часом настільні карткові ігри стають все більш популярними особливо з появою пандемії COVID-19, коли багато людей змушені були залишатися вдома, настільні ігри стали одним з головних засобів розваг та спілкування з родиною та друзями. Настільні ігри з розвитком зазнали значних змін, настільки, що вони мають певні типи, жанри чи категорії.

Абстрактні ігри: їх найчастіше пов'язують з іграми античності. Абстрактні настільні ігри були першими іграми, створеними людьми, до них можна віднести Манкалу чи Сенет. Особливістю таких ігор є абсолютне позбавлення сюжету, вони зосереджені на логічному аспекті або аспекті розв'язання головоломок.

Ігри по'язані з блефом: в основному це карткові ігри, які й орієнтуються на цей елемент у грі. Гравці намагаються відгадати карту в руках опонента, вірять чи не вірять тому, які карти він поклав чи навіть самі намагаються ввести в оману іншого гравця. Ця механіка тісно пов'язана з кооперативними іграми та перетворює весь досвід на командну гру. Найвідомішою серед таких ігор на даний момент є «Шериф Ноттінгема» (рис. А.45).

Кампанія/Спадок: унікальність цих ігор полягає у збереженні «прогресу», який був досягнутий гравцем протягом попередньої гри. Хоча сам сюжет може змінюватися, як наприклад у грі, «Підземелля та Дракони», гравці поступово набуватимуть все більших та більших можливостей з кожним зіграним матчем. На відміну від абстрактних ігор, такі ігри наповнені темами, часто мають розлогу сюжетну лінію, все це дозволяє гравцям відчувати себе у самому вирі подій гри.

Ігри про цивілізацію, або розбудову територій: такі ігри зосереджені на розвиток, от тільки розвиток територій. Гравці починають з невеликих, доступних клітинок і досліджуючи карту (вона часто присутня у цьому виді

ігор), намагаються колонізувати якомога більшу територію та зібрати максимальну кількість ресурсів. Найвідомішим прикладом таких ігор є «Поселенці Катану».

Кооперативні ігри: замість звичайної гонки до фінішу чи збору найбільшої кількості переможних балів, індивідуального, особистого виграшу, кооперативні ігри пропонують щось зовсім інше – роботу у команді, налагодження соціальних зв'язків між близькими, друзями та зовсім незнайомими людьми. Іноді такі ігри доповнені мобільними додатками, проте доволі часто можна обійтися й без цих застосунків. Яскравими прикладами таких ігор є ігри на виживання, коли всі повинні об'єднатися для того, щоб вийти переможцями у цій грі та протистояти складнощам, які вибудовує цей тип ігор. Найвідомішою грою можна назвати «Пандемію» (рис. А.46).

Ігри на дедукцію (ігри з розслідування кримінальних справ): в таких іграх, спираючись на обмежену інформацію, гравцям потрібно з'ясувати, хто скоїв злочин, у якій кімнаті та якою зброєю. Перший гравець, який розгадає загадку і є переможцем. Більш якісні ігри з дедукцією також включають картки з абстрактними ілюстраціями, які гравці можуть використовувати для визначення своїх цілей. Прикладом є космоопера «Зоряний крейсер «Галактика» (рис. А.47).

Економічні ігри: ігри, у яких гравці взаємодіють у віртуальному економічному середовищі, керуючи своїми бізнесами та здійснюючи торгівлю з іншими гравцями. Найвідомішою економічною грою є звісно «Монополія». Найбільш помітною особливістю всіх економічних настільних ігор є те, що вони не є простими іграми: вони мають величезну сукупність переплетених ігрових механізмів, що утворюють складну економічну систему.

Ігри-головоломки: такі ігри зазвичай надають гравцеві переплутані частини, і мета полягає в тому, щоб їх об'єднати між собою або побудувати інший об'єкт. Однак деякі ігри-головоломки вимагають виняткових змагальних навичок, коли потрібно перевершити суперника. Прикладом може слугувати гра Маджонг.

Рольові ігри: такі ігри найчастіше вимагають від гравців не лише вмінь у сфері ігор, але й змушують проявити свою акторську майстерність. Перші RPG відеоігри були натхненні всесвітом «Підземелля та Дракони». Більшість рольових ігор побудовано на цій системі, де один гравець є майстром підземелля, який веде гравців їхньою пригодою, а інші об'єднуються для досягнення мети (рис. А.48) [31].

Wargame (воєнні ігри): у таких іграх гравці змагаються один з одним арміями, представленими колекціями мініатюр або жетонів на карті з сіткою або фактично вимірними відстанями для пересування, при цьому бій зазвичай диктується кидками кубиків або грою в карти. Справжньою класикою таких ігор є «Аксіс та Елайс» (рис. А.49) [27].

Особливим видом є колекційні ігри, хоча технічно вони не є типом чи різновидом настільних ігор. Проте й такі ігри мають місце у нинішніх реаліях. Колекційні ігри це спеціальні видання настільних ігор, які мають обмежену кількість копій, часто це ювілейні версії [31]. Наприклад, до 25-річчя гри «Поселенці Катану (Колонізатори)» видавництва Catan Studio (США), Hobby World випустили гру у більш розширеному форматі: додано локації мореплавства, а також два нових сценарії: Піренейський півострів та Гавайські острови (рис. А.50).

Підсумовуючи основну класифікацію настільних ігор їх ключові відмінності є:

- Абстрактні ігри – зосереджені на логічному аспекті або аспекті розв'язання головоломок.
- Ігри по'язані з блефом – зосереджені на введенні в оману іншого гравця.
- Кампанія/Спадок – зосереджені на збереженні «прогресу», який був досягнутий гравцем протягом попередньої гри.
- Ігри про цивілізацію – зосереджені на розвиток території.
- Кооперативні ігри – зосереджені на роботі у команді.
- Ігри на дедукцію – зосереджені на вирішенні загадок.

- Економічні ігри – зосереджені на сукупності переплетених ігрових механізмів, що утворюють складну економічну систему.
- Ігри-головоломки – зосереджені на об'єднанні частин між собою та побудові іншого об'єкту.
- Рольові ігри – зосереджені на прояві акторської майстерності.
- Воєнні ігри – зосереджені на змаганні гравців один з одним арміями.
- Колекційні ігри - це спеціальні видання настільних ігор, які мають обмежену кількість копій.

## **2.2 Правила гри та їх формулювання.**

Правила є важливими границями допустимого у реальному житті, проте вони є необхідними навіть в іграх. Правила в картковій грі забезпечують чесність регулювання гри та вирішення можливих конфліктів. Від однозначності та доступності формулювання правил залежить чи не весь хід гри на етапі її проходження. Також незрозумілість правил може взагалі відлякати нових покупців, які не захочуть замість того, щоб грати у вибрану гру, довго вивчати складно побудовані правила.

Важливим є визначити, яким чином гравці будуть взаємодіяти один з одним [42]. Це може бути через рух по гральній дошці, збір карт або жетонів, виконання завдань або інших дій. Вже на основі цього потрібно розробити правила гри, які описують процес гри, правила отримання балів та перемоги.

Після цього необхідно продумати ігрову механіку, тобто визначити, як гра буде працювати та які будуть уточнюючі правила для досягнення мети гри. До прикладу, у грі можуть бути правила, які обмежують кількість карток, що можна мати на руках, або правила, які визначають, яку картку можна обміняти на іншу. При розробці правил гри, необхідно враховувати ситуації, які можуть виникнути під час гри, та передбачити відповідні правила для їх вирішення. Також, правила повинні бути логічними й несуперечливими, щоб гравці не були збентежені через нерозуміння правил, або наявність різного розуміння одного й того ж правила. Після цього необхідно розробити правила, які будуть описувати, як саме гра працює та які дії можуть здійснювати гравці.

Після розробки основних правил гри, потрібно провести тестування гри на практиці, щоб перевірити їх працездатність та коректність. Тестування допоможе виявити можливі недоліки та помилки в правилах, а також допоможе зрозуміти, наскільки гра є цікавою та захопливою для гравців. Після тестування вводяться необхідні корективи щоб покращити процес. Важливо також згадати, що правила гри можуть бути покращені та вдосконалені з часом, на основі отриманих відгуків від гравців та завдяки спостереженням за грою.

Також, правила гри можуть бути у різному вигляді. Наприклад, в книгах правил, на картках, фігурах або на самій дошці. Книга правил – це збірник правил про те, як грати у гру. Книги часто вміщують у собі основні правила та механіки для того, щоб не бути надто перевантаженими тонкощами та альтернативними розв'язками. Правила мають бути лаконічними, наочними та зрозумілими. На картках, фігурках та дошці також можуть міститися правила. Часто вони більш лаконічні ніж у книзі, оскільки місце на яких може бути розміщеним текст є більш обмеженим. Непоодинокі випадки коли правило стосується того предмета, на який воно нанесене, наприклад, опис зброї, яка зображена на картці, та її властивості. [45].

Узагальнюючи матеріал вказаний вище, можна визначити основні критерії формування правил до гри:

- Чіткі обмеження у грі: правила є свого роду обмеженнями у грі, тому не варто робити занадто складні правила, які розраховані на дітей, чи наприклад робити гру на виживання з одним правилом-обмеженням.
- Рівновага між навичками та удачею: в іграх, де перевага надається удачі недоречним є надмірний опис навичок і навпаки. Існує ковзаюча шкала удачі та вмінь, яку потрібно брати до уваги для того, щоб було узгодження між описаним у правилах та самим концептом гри.
- Уникнення двозначності: неможливість чіткого трактування правил може бути проблемою для гравців, тому варто оформляти правила чітко та максимально простою мовою.

- Акцентне оформлення правил: Доцільним є виділення ключових слів (кольором чи іншим шрифтом).
- Узгоджені назви: Одне поняття повинно бути закріплене у правилах та застосовуватися до одного предмету гри.

### **2.3. Структура гри та ігрового середовища**

Настільні ігри побудовані на трьох основних елементах: механіці, темі та компонентах.

Механіка – це правила та взаємодії. Тема – це те, як гра розуміється, відчувається та сприймається переважно через естетику та оповідання, це те, що створює емоційний зв'язок з гравцем. І реалізація цих двох елементів була б неможливою без компонентів. Компоненти є фізичним проявом складових гри: фішки, карти, кубики, дошки, та інші об'єкти фізичного світу, які опиняться у коробці з грою, власне, сама коробка також є компонентом.

Дії, які може виконувати гравець, відрізняються у різних іграх, але найпоширенішими з них є управління ресурсами, позиціонування, зменшення ризиків, дипломатія/переговори, постачання, контроль і бої. Виокремлення необхідної активності у грі та збір необхідної інформації є першим завданням. Маючи вже певну інформацію, формується сама концепція гри. Досліджується які дії повинен виконати гравець і як гравці повинні взаємодіяти між собою, чи дасть така взаємодія можливість повністю осягнути концепцію, яку намагаються вкласти у гру.

Розробка може починатися з центральної ідеї, яка згодом обростає доповненнями. Щоб втілити ідею в механіку, важливо розуміти, що ця ідея означає та відчувається, а також які елементи є в наборі інструментів механіки. Існує багато списків механік, але найкращий спосіб дізнатися про них – грати у багато ігор [30]. Механіка починається з правил, а також мети гри, важливим є з'ясувати те, що потрібно зробити гравцям, щоб досягти її. У багатьох класичних настільних іграх гравці кидають кубики та пересувають свою ігрову фігуру на певну кількість полів залежно від числа, яке випадає. У більш складних іграх гравцям потрібно скласти сильні колоди карт або набирати бали, щоб виграти.

Поступово можна ускладнювати гру, додаючи другорядні цілі, випадкові події або покарання за прийняття неправильних рішень.

Компоненти є ігровим середовищем гри. В основному все розпочинається з ігрової дошки. Ігрові дошки призначені для управління рухами гравців, іноді можуть бути платформою для розкладання карток і підрахунку результатів або ж надавати підказки для вирішення головоломок [41]. Окрім дошок, в залежності від потреб гри додаються додаткові компоненти, часто це кості, жетони чи картки. Проте у більш нових іграх часто зустрічаються 3D-моделі персонажів, різноманітні макети та невеличкі копії предметів, з якими можна взаємодіяти. Також часто додають фізичну ігрову валюту у вигляді монет чи банкнот. Ігрові середовища можуть включати друкований папір, картон, дерев'яні, металеві або синтетичні ігрові дошки, ігрові жетони, кубики чи інший генератор довільної гри. Окрім того, може бути ігровий інтерфейс, який виражений через монітор дисплея комп'ютерної системи, ігровий інтерфейс.

Ігрове середовище варіюється від гри до гри, наприклад, настільна гра «Бенг» (рис. А.51) складається з різного роду компонентів. Коробка вміщує у собі всі інші компоненти, оформлена у стилі дерев'яних дошок, на які наліплено оголошення про винагороду за голову, що цілком відповідає концепції цієї вестерн-гри (рис. А.52). Лише взявши до рук коробку гравець вже розуміє про що буде ця гра – стрілянину.

Ігрова дошка у кожного гравця є індивідуальною, відрізняється лише заднім фоном, а загальний дизайн з відмітками для розміщення ігрових карт є однаковим на всіх дошках (рис. А.53). У верхній частині розміщуються жетони, які в цій грі відповідають за кількість життів у гравця. Жетони оформлені у вигляді пуль, виготовлені з міцного картону, і початково їх кількість може відрізнитися у кожного з гравців (рис. А.54). Кількість жетонів варіюється від 3 до 5, в залежності від витягнутого гравцем персонажа. Кожен персонаж має своє особливе вміння, яке можна застосовувати протягом гри (рис. А.55). Окрім карток персонажів є ще й картки ролей. Ці картки визначають «місію» гравця на

поточну гру: чи повинен він вбити всіх бандитів, чи повинен допомагати шерифу, чи повинен самотужки вбити шерифа (рис. А.56).

Гра ведеться картками дій, які гравець може розіграти як під час свого ходу, так і супротивника. Є карти безпосередньо на нанесення шкоди (Бенг), блокування атаки (Мимо), можливість взяти карти з колоди чи руки іншого гравця (Магазин та Красуня відповідно), поповнення життя (Пиво) та інші (рис. А.57). Також є карти постійної дії, які відрізняються синьою рамкою (рис. А.58). Такі карти викладаються перед дошкою та діють доти, доки їх не прибере сам гравець чи його супротивники. Всі ці компоненти (окрім карт дії) розміщуються на дошці, або перед нею та використовуються під час гри (рис. А.59).

Виходячи з вище описаного матеріалу можна зазначити, що структура гри та ігрового середовища складається з таких елементів як:

- Ігрова механіка, яка складається з набору правил та способів, які реалізують певним чином деяку частину інтерактивної взаємодії гравця з грою. Вся множина ігрових механік гри формує конкретну реалізацію її ігрового процесу.
- Ігрова концепція настільної гри, у ній закладено ідею про сутність та значення гри як джерела культури.
- Компоненти настільної гри це різноманітні елементи, які складають структуру гри і використовуються гравцями під час гри. Основні компоненти можуть включати: картки, гральне поле, фігури, кубики, гральні карти, правила гри, ігрові жетони або гроші, завдання або карти подій.

#### **2.4. Настільні ігри як сучасна альтернатива гаджетам та шлях до налагодження соціальних відносин**

Більшість людей у дитинстві бавилися настільними іграми, швидше за все «Монополією», «Аліасом» (рис. А.60), чи навіть «Уно» (рис. А.61). Карткові настільні ігри були важливою складовою розваг протягом більшої частини двадцятого століття та раніше. Проте з 1980-х років у наше повсякденне життя все більше почало перетинатися з новітніми технологіями, зокрема

комп'ютерами та мобільними телефонами, які згодом також були обладнані іграми – зовсім новими та незвичними для того часу. Згодом ігри почали еволюціонувати: збільшилось різноманіття жанрів, покращилась графіка і згодом з'явилися консолі, наприклад, Xbox, чи ручні консолі. Також телефони стали популярною платформою для електронних ігор, таких як Candy Crush або Pokémon GO. Нові технології були чимось незвичним для дітей, які тепер в одному гаджеті могли мати величезну кількість захоплюючих ігор.

Правдивим буде припустити, що настільні ігри дещо відійшли на задній план, проте за останні двадцять років у настільних іграх відбулося справжнє відродження. Ініціаторами такого відродження стали ігри «Розмах крил» (рис. А.62), «Каркассон» (рис. А.63), «Азуль (Блакитний)» (рис. А.64), які розійшлися по світу багатомільярдними тиражами [24].

Досі вважають, що настільні ігри є супротивником техно-іграм, які пристосовані до мобільних телефонів, чи комп'ютерів. Перш за все через те, що настільні карткові ігри сприяють живому спілкуванню, чого не очікується від комп'ютерних ігор, звісно за деякими виключеннями (будь-які кооперативні ігри, проте зазвичай шутери, які вимагають командної роботи та швидкої реакції). На противагу, практично будь-яка настільна гра є приводом поспілкуватися, корисно провести час з друзями чи рідними.

Настільні ігри допомагають людині соціалізуватися та встановити зв'язки з іншими членами суспільства. Перш за все, настільні ігри мають свого роду об'єднуючу властивість, люди об'єднуються заради досягнення спільної мети чи реалізації спільного інтересу. Такий досвід створює відчуття спорідненості, коли гравці співпрацюють чи змагаються один проти одного. Захоплення від гри та хвилювання перемоги чи поразки можуть допомогти людям створити глибокі та тривалі зв'язки. Також, настільні ігри потребують спілкування між людьми, обговорення стратегії та вміння слухати та почути думку інших. Це дозволяє гравцям розвивати довіру та співчуття один до одного, коли вони працюють над спільною метою. Важливо відзначити й якість проведеного часу, коли люди не відволікаються на технології та соціальні мережі. Цей час дозволяє гравцям

зосередитися один на одному та на грі, створюючи більш значущий зв'язок. Крім того, неквапливий темп настільних ігор дозволяє робити природні перерви в грі, даючи гравцям час для спілкування та обговорення гри [3].

Окрім того, існують настільні карткові ігри, які безпосередньо націлені на розвиток соціальних навичок. «Ми використовуємо карткові ігри, щоб навчити дітей спілкуватися по черзі, бути терплячими, чітко пояснювати, бути ввічливими та вести розмови» – так коментує настільні ігри Еліс, консультант «Underdog Games Advisors».

Гра «Супербій» (рис. А.65) навчає критичному мисленню та виховує вміння переконувати інших у своїй правоті. Це гра, у якій гравцю потрібно переконати інших, що саме ваша комбінація гравця та певних навичок зможе перемогти іншого. Наприклад, у грі може відбутися сутичка між Авраамом Лінкольном з лазерними очима та неймовірної сили велоцираптора. Двоє, які наводять свої аргументи, повинні будуть мислити творчо та використовувати свої здібності до переконання, щоб навести вагомні аргументи. Решта гравців мають вислухати та вирішити, який аргумент логічніший, використовуючи критичне мислення, щоб оцінити навіть найшаленіші ідеї.

«Кодові імена» (рис. А.66) спрямована на розвиток швидкого мислення та гострих навичок спілкування. Два гравці є головними шпигунами, яким доручено дати підказки іншим, щоб допомогти їхнім товаришам по команді зв'язатися з усіма своїми агентами першими. Йдеться про те, щоб «надавати інформацію комусь і не бути надто очевидним».

Гра «Гори безумства» (рис. А.67) є унікальною тим, що навчає протилежним соціальним навичкам. Наприклад, у грі є правило «не встановлюй зоровий контакт з людиною, з якою розмовляєш» і «відповідай на запитання лише іншими запитаннями». Ця гра є особливо складною через те, що дітям та батькам доводиться порушувати певні правила та соціальні норми [1].

Проте, іноді не варто розглядати настільні ігри окремо від гаджетів, обидва цих засоби для проведення дозвілля цілком можуть існувати разом. Наприклад,

гібридні ігри використовують одночасно і додаток, і фізичну дошку, окрім того існують ж цифрові версії настільних ігор.

Настільні ігри з додатками (у англomовному ком'юніті їх називають «App-Assisted Board Games») не тільки існують, але й здатні робити те, чого інші ігри просто не можуть – значно розшири та покращити ігровий процес. Наприклад, «Палаці божевілля» (рис. А.68), у цій грі можна згенерувати сценарії для кожної гри, окрім того, цифровий застосунок дозволяє доповнювати кількість сценаріїв без необхідності фізичного випуску. Особливого шарму грі додають звукові ефекти, дикторський текст і ігрові витрати, що дозволяє гравцям повністю зануритися в історію гри.

Іншим прикладом може слугувати ХСОМ: настільна гра (рис. А.69). Ця настільна гра базується на серії комп'ютерних ігор. У грі важливою є стратегія, потрібно зосередитися на тому, куди відправити війська, що досліджувати і, головне, як збалансувати свій бюджет. Більша частина цієї гри працює у режимі реального часу, оскільки додаток-супутник організовує невидимі махінації прибульців, викидає інструкції, які потрібно виконати за лічені секунди [23].

Протиставляючи конкуруючу складову настільних ігор з цифровими, можливо дійти до заключень таких переваг як: 1) настільні ігри створюють можливість для фізичного взаємодії та спілкування між гравцями, 2) тактильний досвід: Грати в настільні ігри означає мати фізичний контакт з гральними елементами, що додає своєрідного задоволення від гри, 3) відсутність електроніки: Настільні ігри не потребують електронних пристроїв або підключення до Інтернету. Це робить їх доступними в будь-якому місці та в будь-яку годину, не обмежуючи гравців технічними обмеженнями, 4) розвиток соціальних навичок: Настільні ігри сприяють розвитку соціальних навичок, таких як комунікація, співпраця та розв'язання конфліктів, що є важливими вміннями в соціумі, 5) індивідуальний досвід: Значна частина настільних ігор призначені для гри в невеликих групах або з однією людиною, дозволяючи гравцям насолоджуватися грою в особистому форматі.

## ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

Підсумовуючи концептуальні особливості карткових настільних ігор, можна зробити висновок, що класифікація складає фундамент розмаїттю, дозволяючи систематизувати та відбирати ігри за певними критеріями:

- Абстрактні ігри – зосереджені на логічному аспекті або аспекті розв’язання головоломок.
- Ігри пов’язані з блефом – зосереджені на введенні в оману іншого гравця.
- Кампанія/Спадок – зосереджені на збереженні «прогресу», який був досягнутий гравцем протягом попередньої гри.
- Ігри про цивілізацію – зосереджені на розвиток територій.
- Кооперативні ігри – зосереджені на роботі у команді.
- Ігри на дедукцію – зосереджені на вирішенні загадок.
- Економічні ігри – зосереджені на сукупності переплетених ігрових механізмів, що утворюють складну економічну систему.
- Ігри-головоломки – зосереджені на об’єднанні частин між собою та побудові іншого об’єкту.
- Рольові ігри – зосереджені на прояві акторської майстерності.
- Воєнні ігри – зосереджені на змаганні гравців один з одним арміями.
- Колекційні ігри – це спеціальні видання настільних ігор, які мають обмежену кількість копій.

Доповнюючи матеріал вказаний вище, можна визначити основні критерії формування правил до гри у вигляді: чітких обмежень у грі, рівноваги між навичками та удачею, уникненні двозначності, акцентному оформленні правил, та узгоджені назви.

Структура гри та ігрового середовища складається з ігрової механіки, концепції настільної гри та компонентів настільної гри.

Дослідження впливу настільних ігор на людину, а особливо на взаємодію з іншими гравцями вказує на те, що:

- настільні ігри створюють можливість для фізичного взаємодії та спілкування між гравцями; забезпечують тактильний досвід (що додає своєрідного задоволення від гри);
- не тиснуть потребою забезпечення електрикою електронних пристроїв або підключення до Інтернету (це робить їх доступними в будь-якому місці та в будь-яку годину);
- настільні ігри сприяють розвитку соціальних навичок, таких як комунікація, співпраця та розв'язання конфліктів, що є важливими вміннями в соціумі; являються важливим інструментом для налагодження соціальної взаємодії та близького фізичного контакту, що позитивно впливає на психіку.

## РОЗДІЛ III. СКЛАДОВІ КОМПОНЕНТИ ТА УНІКАЛЬНІСТЬ ДИЗАЙНУ КАРТКОВИХ ІГОР

### 3.1. Основні компоненти карткової настільної гри

Настільна гра зазвичай складається з кількох ключових компонентів, які разом створюють ігровий процес. Ці компоненти можуть відрізнятися в залежності від конкретної гри, однак в загальному можливо знайти подібну комплектацію у більшості настільних ігор:

**Ігрове поле.** Поле є центральним компонентом багатьох настільних ігор. Воно слугує головною дієвою поверхнею і часто містить проміжки або доріжку, по якій гравці переміщують свої фігури. Дизайн дошки варіюється від гри до гри і може містити художні твори, ілюстрації або тематичні елементи, пов'язані з концепцією гри (рис. А.70).

**Гральні фішки.** Це предмети, які гравці використовують для представлення себе на ігровому полі. Це можуть бути пішаки, жетони, мініатюри або інші типи фігурок. Ігрові фігури зазвичай переміщуються або розміщуються на ігровому полі відповідно до правил (рис. А.71).

**Картки.** Більшість настільних ігор включають картки з різними функціями. Вони можуть використовуватися для представлення персонажів, дій, подій або ресурсів. Гравці зазвичай беруть карти з колоди, розігрують їх стратегічно або використовують для впливу на хід гри (рис. А.72).

**Гральні кісточки.** Настільні ігри використовують кісточки для генерування випадкових результатів. Кількість граней на кістках і спосіб їх використання можуть відрізнятися залежно від правил. Гравці кидають кубики, щоб визначити свої ходи, результати або інші події, пов'язані з грою (рис. А.73).

**Гральні жетони та маркери.** Маркери (рис. А.74) використовуються для різних ігрових цілей, таких як: відстеження балів, ресурсів або статусу. Жетони (рис. А.75) можуть використовуватися для позначення валюти, здоров'я або інших специфічних для гри елементів.

**Правила та інструкції.** Кожна настільна гра постачається з набором правил та інструкцій, які описують механіку з обмеженнями. Правила містять

інформацію про налаштування, ігровий процес, умови перемоги та будь-яку іншу специфічну ігрову складову (рис. А.76).

**Довідкові таблиці.** Деякі ігри включають довідкові таблиці або посібники для гравців, які допомагають гравцям запам'ятати правила та механіку гри. Ці таблиці можуть містити стислий виклад ключових правил і дій (рис. А.77).

**Відстежування балів.** Таблиця результатів потрібна відстеження прогресу гравців і набраних ними балів протягом всієї гри (рис. А.78).

**Таймер або піщаний годинник.** В іграх з елементом часу може бути включений таймер або пісочний таймер, щоб обмежити кількість часу, який гравці мають для своїх ходів, або щоб додати напруження у процес (рис. А.79).

Усі вони у першу чергу визначають якість та особливості ігрового процесу. Від карт, ігрового поля, до правил з метою гри - кожен компонент відіграє ключову роль у створенні унікального ігрового середовища. Взаємодія елементів визначає динаміку гри, розвиває стратегічне мислення гравців і стимулює соціальну взаємодію. Такий комплексний підхід підкреслює важливість кожного компонента у створенні багатой та насиченої механіки гри в настільних іграх.

Виходячи з вищеперерахованих компонентів, які використовуються у настільних іграх, можна визначити основні з них: ігрове поле, фішки, картки, гральні кістки, жетони, маркери, правила та інструкції, довідкові таблиці, таблиця результатів, таймер чи піщаний годинник.

### **3.1.1. Варіативність якості компонентів**

Настільні ігри використовують різноманітні матеріали для створення особливого імерсивного досвіду. Вибір матеріалів може вплинути на естетику, довговічність і тактильні відчуття гри. Найпоширенішими матеріалами, що використовуються в настільних іграх вважаються:

**Картон** - це цупкий паперовий матеріал, який використовується для виготовлення карт, дощок для гравців та інших компонентів. На нього зазвичай наносять покриття для підвищення міцності, також на ньому можуть бути надруковані ілюстрації, текст і символи.

**Дерево.** дерев'яні компоненти можуть включати пішаків гравців, жетони ресурсів і міплів (аксесуар який можна використовувати в різних рольових і настільних іграх в якості ігрових компонентів, а також, щоб відзначати показники, місцезнаходження персонажів та ворогів). Дерев'яні деталі довговічні, мають натуральний вигляд і можуть бути пофарбовані або вигравірувані, щоб додати деталей.

**Пластик.** Пластикові компоненти можна використовувати для широкого спектру ігрових елементів, включаючи мініатюри, кубики та маркери гравців. Пластик універсальний, його можна формувати у різні форми та кольори.

**Метал.** Також використовують металеві компоненти з ціллю надання більшої ваги та міцності. Це можуть бути металеві монети, значки гравців, або ж ключі чи інші тематичні елементи.

**Папір.** Окрім картону, паперові компоненти можуть включати інструкції до гри, допоміжні матеріали для гравців та довідкові аркуші. Високоякісний папір часто використовується для книг правил та інших друкованих додатків.

**Тканина.** Можна зустріти використання тканинних матеріалів для мішечків, сумок або килимків. Тканина додає грі тактильний елемент і може слугувати тематичним або функціональним елементом.

**Скло.** Скляні компоненти можуть включати намистини, жетони або спеціальні елементи, що використовуються для тематичних ігрових цілей. Скло відоме своєю міцністю та естетичною привабливістю.

**Акрил.** Акрил рідше використовується для прозорих компонентів (загалом через свою високу вартість), таких як фігурки гравців, контейнерів або фігурні маркери (для позначання областей карти чи інших ігрових ефектів). Він забезпечує сучасний і витончений вигляд.

**Магнітні матеріали.** Магніти використовуються для модульних елементів дошки чи інтерактивних елементів. Магнітні компоненти можуть з'єднувати елементи між собою, утримувати фігури на дошці.

**Силікон.** Силіконові компоненти, такі як форми та підставки для кубиків, можуть додати грі м'якості та гнучкості.

Вибір матеріалів залежить від дизайну гри, її тематики та виробничих міркувань. Високоякісні матеріали покращують загальний ігровий досвід і можуть зробити настільну гру приємнішою та довговічнішою. Різні матеріали також сприяють тактильній та естетичній привабливості гри.

Підводячи підсумок матеріалів що широко використовуються у виготовлення настільних ігор, можна винести ключові з них: картон, дерево, пластик, метал, папір, тканина, скло, акрил, магнітні матеріали, силікон.

### **3.2. Принципи оформлення карток й грального поля**

Принципи дизайну карт і дошки в настільних іграх мають важливе значення для створення візуально привабливого і функціонального ігрового досвіду. Незалежно від того, на якому етапі знаходиться ваша гра, ці поради допоможуть зробити дизайн більш читабельним, цікавим і зручним для гравців [2]. Ось кілька ключових принципів дизайну з прикладами:

**Ясність і читабельність:** Майже кожен елемент макета карти потребує певного простору навколо себе, щоб гравці могли візуально розрізнити важливу інформацію з першого погляду (рис. А.80). У настільній грі "Ticket to Ride" маршрути поїздів на ігровому полі чітко позначені і мають кольорове кодування для легкої ідентифікації. Простота дизайну допомагає гравцям швидко зрозуміти маршрути та приймати стратегічні рішення (рис. А.81).

**Візуальна ієрархія:** Важливо використовувати колір, розташування, форму, масштаб, текстуру або їх комбінацію, щоб додати візуального інтересу і сфокусувати увагу гравців на певних частинах інформації. Це підсвідомо дає гравцям підказки про те, як грати у гру і куди вони повинні витратити свою розумову енергію. Неважлива інформація відходить на задній план, а найважливіші деталі залишаються на передньому плані. Розподіл елементів, що гравці повинні побачити в першу чергу, є пріоритетними (рис. А.82). "Пандемія" має ігрове поле з чіткою візуальною ієрархією (рис. А.83). Спалахи та рівні інфекції відображаються на видному місці, допомагаючи гравцям зосередитися на найважливішій інформації та відповідно до неї розробити стратегію.

Зручна іконографія: Для зручності дизайн карт має лінію іконок ресурсів з одного боку. У результаті гри кількома картами, їх можливо скласти так, щоб один бік кожної з них був на видноті, що дозволить легко підрахувати загальну кількість ресурсів (рис. А.84). "7 Чудес" має різноманітну іконографію на картах, що представляє різні ресурси, структури та дії. Піктограми інтуїтивно зрозумілі та добре пояснені в правилах, що дозволяє гравцям легко зрозуміти механіку гри (рис. А.85).

Виводячи з переліченого вище, можна узагальнити такі принципи оформлення карток та грального поля:

- Ясність і читабельність: розміщення кожного елемента макета карти з використанням певного простору навколо себе;
- Візуальна ієрархія: акцентне використання кольору, вибіркове розташування, підбір форм, масштабу, текстури або їх комбінації на певних частинах інформації;
- Зручна іконографія: дотримання лінії іконок ресурсів з одного боку.

### **3.2.1. Типографія у графічному дизайні карт**

Дотримання єдиного стильового дизайну для всіх карт у грі створює цілісний візуальний досвід. Це включає використання однакових шрифтів [5], іконографії та кольорових схем. Картки повинні бути легко читабельними, навіть здалеку. Використання чітких шрифтів з прийнятними розмірами, контрастних кольорів та й не перевантажені макети, надають гравцям змоги швидко зрозуміти зміст картки [16].

Піктограми та символіка: Також дизайн доповняють піктограми та символи для представлення інформації, дій або атрибутів, таких як тип карт, вимоги до ресурсів та спеціальні здібності, на картах. Піктограми можуть бути більш ефективними, ніж текст, і особливо корисні для передачі повторюваних ігрових механік. Вони повинні бути послідовними та інтуїтивно зрозумілими, а вимоги до ресурсів карти очевидними.

Тематичні ілюстрації: Додавання тематичних ілюстрацій, дають змогу покращити сюжет гри та занурити гравців у ігровий світ. Ілюстрації на картах

повинні відображати тему гри та сприяти загальному враженню від гри. Ілюстрації та зображення на картках розміщуються таким чином, щоб вони не затуляли важливу інформацію. Пріоритетно важливі елементи, такі як піктограми і текст, є видимими і не закриті ілюстраціями.

Межі та рамки карток: Виразні межі або рамки розрізняють типи карт, категорії або раритети. Це допоможе гравцям швидко визначити тип карти, з якою вони мають справу. інтервали особливо важливі для шрифту. Потрібно залишати достатньо місця між текстом і його межами, щоб створити простір між кожним рядком тексту.

Назви карт і шрифти з доречним стилем: Введення описових назв карт і текст, щоб надати глибину і контекст до історії гри. Текст може містити довідкову інформацію або елементи розповіді. Невдалим рішенням стане зловживання фігурним шрифтом для заголовку. Якщо він не може бути прочитаний миттєво, уникайте його використання деінде, окрім обкладинки коробки або зворотної сторони карт. Слід сприймати тексти зі складними шрифтами як до витвору мистецтва, а не як до інструменту передачі інформації.

Нумерація або написи на картках: Присвоєння картам унікальні номери, літери або коди для легкої ідентифікації є важливою складовою, особливо коли на карти є посилання в правилах або в інших компонентах гри.

Текст дії або ефекту: Чітке пояснення будь-якої дії, ефекту або здібності, що надаються картою надаються лаконічною мовою та макетом, щоб зробити ці елементи легкими для розуміння.

Дизайн зворотного боку листівки: Дизайн зворотного боку карток має бути послідовним і візуально привабливим. Унікальний дизайн сорочки може бути важливим елементом в іграх, де інформація на картках прихована.

Розмір та форма карт: Розмір і форма карт повинні бути однаковими і відповідати механіці гри. У деяких іграх використовуються різні розміри карт для певних цілей, наприклад, більші карти для аркушів персонажів.

Якість і довговічність: Найкращим рішенням для вибору є високоякісний картон або матеріали, які витримують часте використання та перетасування карт.

Гравці повинні мати можливість насолоджуватися грою, не турбуючись про зношеність карт.

Узагальнюючи роль типографії в графічному дизайні карт, можна зазначити, що цей аспект виступає ключовим фактором у формуванні та впливає на такі елементи як:

- Зображення іконок та піктограм;
- Розміщення ілюстрацій;
- Регулює межі та рами карток;
- Розміщення назви карт та підтримує єдину стилістику шрифтів;
- Розміщення нумерації та написи на картах;
- Формування тексту дії або ефекту;
- Визначення розміру та форми карт;
- Визначення основного матеріалу для реалізації ігрових елементів.

### **3.3. Інноваційні рішення оформлення**

Існує безліч настільних ігор з дуже незвичайним та інноваційним дизайном, які відриваються від традиційних ігрових норм. Нище згадані представники, які вплинули на ігрову індустрію, або ж отримали винагороди.

"Туман кохання" (**Fog of Love**): це романтична комедійна настільна гра, яка моделює злет і падіння романтичних стосунків. Гравці створюють персонажів і керують ними, роблячи вибір, який впливає на сюжетну лінію та їхній "лічильник стосунків". Fog of Love - це гра для двох гравців. Де створюють і грають за двох яскравих персонажів, які зустрічаються, закохуються і стикаються з проблемою, як зробити так, щоб їхні незвичайні стосунки працювали. Як і в реальних стосунках, цілі можуть не збігатися. Гравці можуть спробувати змінитися, продовжувати бути невблаганним або навіть потайки вирішити стати "розбивачем сердець". Вибір за гравцями.

Унікальність гри у тому, що пережитий досвід з кожним раундом буде унікальним. Немає повторів, гра лише коригує "випадковість" подій для подальшого зближення персонажів. Таким чином гравці мають можливість більш глибоко розкрити себе один перед одним. А завдяки

мультифункціональному дизайну (рис. А.86) постала можливість повної волі дій гравців, які не обмежуються скриптовими рамками правил. Гра також має сім різних нагород, остання з яких “2018 International Gamers Award - General Strategy: Two-players Nominee” [36].

"Втеча: Прокляття Храму" (**Escape: The Curse of the Temple**): Незвичайна особливість дизайну - квест-кімната в реальному часі. Початкова ігрова дошка (рис. А.87) складається з ряду з трьох квадратних тайлів, на кожному з яких зображена комбінація з двох символів, наприклад, два зелених шукача пригод або один зелений шукач пригод і один синій ключ в одному з кутів тайла. Всі дослідники починають свій хід з центральної плитки - кімнати-сейфа, і кожен гравець починає з рукою з п'яти кубиків. Кожен кубик має п'ять символів. У певні моменти починається зворотний відлік часу, і якщо гравці не повертаються в безпечну кімнату до закінчення часу, вони втрачають один з своїх кубиків. З модулем "Прокляття" деякі тайли "проклинають" гравців, змушуючи їх класти одну руку на голову, зберігати німоту під час гри або іншим чином робити те, що гравець не хотів б робити під час втечі з храму.

Ця кооперативна гра в реальному часі імітує досвід квест-кімнати, реалізація чого раніше була доступною лише на цифрових платформах. Аспект реального часу підсилюється саундтреком, який грає під час гри, що підсилює занурення у гру через унікальний імерсивний досвід. На даний момент гра нагороджена 11-тма перемогами у номінаціях остання з яких “2015 Gra Roku Game of the Year Nominee” [7].

"Містеріум" (**Mysterium**): Незвичайну особливість гри розкрита через тему екстрасенсорних розслідувань. "Містеріум" поєднує в собі дедукцію та кооперативний ігровий процес (рис. А.88). Один гравець, привид, спілкується з іншими за допомогою абстрактних карт видінь, щоб допомогти їм розкрити таємницю вбивства.

Використання сюрреалістичних образів та непрямой комунікації є нетрадиційним у індустрії настільних ігор. Саме тому вона була нагороджена 21-ю відзнакою, остання винагорода з яких “2019 Gioco dell’ Anno Nominee” [22].

Виходячи з вищесказаного, можливо узагальнити інноваційні рішення в дизайні настільної гри:

- Розробка гравального поля, що поєднує в собі взаємодію усіх компонентів для генерації необмеженої кількості унікальних сюжетів розвитку подій без обмежень скриптового плану ходу, що вплинуло на новизну розробок механіки ігрового простору.
- використання аугментованої реальності (термін, що позначає всі проєкти, спрямовані на доповнення реальності будь-якими віртуальними елементами) разом з інтерактивними технологіями.
- використання сюрреалістичних елементів та непрямой комунікації у поєднанні з гнучкістю ігрової механіки, дозволяють гравцям повністю контролювати розвиток гри, що є нетрадиційним у індустрії настільних ігор.

### ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

Узагальнюючи основні принципи графічного оформлення карток та грального поля в карткових настільних іграх, можна констатувати, що принципи ясності і читабельності (розміщення кожного елементу макета карти з використанням певного простору навколо себе), візуальної ієрархії (акцентне використання кольору, вибіркоче розташування, підбір форм, масштабу, текстури або їх комбінації на певних частинах інформації) та зручна іконографія (дотримання лінії іконок ресурсів з одного боку) значно підвищують ергономічність розробки дизайну, що впливає на зручність ігрового процесу.

Також значну роль в графічному дизайні карт відіграє типографія. Можна зазначити, що цей аспект виступає ключовим фактором у принципах графічного оформлення та впливає на такі елементи як:

- Зображення іконок та піктограм;
- Розміщення ілюстрацій;
- Регулює межі та рами карток;
- Розміщення назви карт та підтримує єдину стилістику шрифтів;
- Розміщення нумерації та написи на картах;
- Формування тексту дії або ефекту;
- Визначення розміру та форми карт;
- Визначення основного матеріалу для реалізації ігрових елементів.

Типографія в оформленні компонентів виступає не лише інструментом передачі текстової інформації, але й стилізацією, що визначає візуальний брендинг та настрій гри. Яка в свою чергу тісно перетинається з інноваційними рішеннями в оформленні:

- Розробка грального поля, що поєднує в собі взаємодію усіх компонентів для генерації необмеженої кількості унікальних сюжетів розвитку подій без обмежень скриптового плану ходу, що вплинуло на новизну розробок механіки ігрового простору.

- використання доповненої реальності (термін, що позначає всі проєкти, спрямовані на доповнення реальності будь-якими віртуальними елементами) разом з інтерактивними технологіями.
- використання сюрреалістичних елементів та непрямой комунікації у поєднанні з гнучкістю ігрової механіки, дозволяють гравцям повністю контролювати розвиток гри, що є нетрадиційним у індустрії настільних ігор.

Усі вищезгадані принципи дотримуються у дизайні компонентів, які використовуються у настільних іграх. Посилаючись на дослідження кваліфікаційної роботи, можна визначити основні з них: ігрове поле, фішки, картки, гральні кістки, жетони, маркери, правила та інструкції, довідкові таблиці, таблиця результатів, таймер чи піщаний годинник.

Для виготовлення компонентів настільних ігор використовується список матеріалів, що широко складають основу у їх створенні: картон, дерево, пластик, метал, папір, тканина, скло, акрил, магнітні матеріали, силікон. Варіативність матеріалів, з яких виготовляють компоненти, додає глибину індивідуальному вигляду кожної гри, розширюючи можливості дизайну та надаючи гравцям ексклюзивний вигляд настільної гри.

## РОЗДІЛ IV. ДИЗАЙН-РОЗРОБКА КАРТКОВОЇ ГРИ ДЛЯ СТУДЕНТІВ

### 4.1. Виклад фундаментальної ідеї

Мета гри "Зомбі Студент" - створити веселу та захопливу настільну гру, яка поєднує в собі атмосферу студентського життя й гумор з елементами виживання в стилі зомбі. Гра має завдання сприяти веселому спілкуванню гравців і створювати непередбачувані ситуації, зберігаючи при цьому елемент конкуренції та стратегії.

Основна концепція гри "Зомбі Студент" - це гра для 2-5 гравців, де кожен представляє студента, який намагається вижити в сесійний період. Центральний елемент гри - перетворення студентів на зомбі при невдачі на сесії. Гравці повинні уникати цього фатального перетворення і залишитися в грі.

#### 4.1.1. Основні елементи ігрової механіки та історії

**Життя студента.** Гравці починають гру з картою "Допуск до сесії", яка надається кожному у руки при розподілі карт. Кожен раунд сесії може призвести до втрати життя, наприклад, через ризик підбору додаткових карт в колоді, що збільшують шанси витягнути карту "На Прездачу". Це єдина карта, що має силу перетворити студента в зомбі.

**Випробування сесії.** Гравці можуть отримати "пусті" - колекційні карти, що допомагають налагоджувати соціальні зв'язки і тим самим користуватись допомогою інших у отриманні "корисних" - активних карт. Вони і надають змогу гравцям уникнути прездачі. Колода ж подібна до навчального процесу: чим ближче до сесії, тим складніше уникнути карти прездачі. Адже колода не перетасовується з відбоєм і тоншає допоки у ній не залишиться одна єдина карта Прездачі. Відсутність шансу уникнути її призводить до втрати гравцем безтурботного життя, і таким чином відбувається перетворення на зомбі. Відповідна сторона картки персонажів зображує виснаженого студента, який тепер має готуватися до прездачі замість того, щоб насолоджуватися канікулами.

**Можливості порятунку.** Деякі карти дають змогу гравцеві врятуватися від зомбі-перетворення, надаючи додаткові можливості пропуску, вивчення колоди

чи дозволяють напряду врятуватися від провалу. Карта “Допуск до сесії” дарує студенту другий шанс, щоб дійти до кінця сесійного процесу.

**Перемога і кінцевий результат.** Гра завершується після виведення всіх гравців з гри, окрім останнього. Той, хто залишився "живим" і не перетворився на зомбі, визначається переможцем.

Дана фундаментальна ідея створює захопливий і гумористичний контекст, у якому гравці мають можливість зблизитись через ностальгічні та несподівані події в сесійному пеклі.

#### **4.1.2. Розробка контенту**

Основні складові карткової гри розпочинались з розробки механіки разом з визначенням персонажів. Так як кількість карт розраховані на обмежену кількість гравців, в гру було введено 5 типів комедійних студентів, які наділені особливими здібностями, що допоможуть у проходженні гри:

**Заучка** - студент, що робить усе вчасно. Здібність: може підглянути 1 будь-яку карту у колоді (рис. А.89);

**Обжора** - студент, що завжди зі снеками. Здібність: може забрати будь-яку карту у відбої (рис. А.90);

**Дедлайнер** - студент, що робить усе в останню мить. Здібність: може 1 раз за гру скинути карту Перездачі на іншого гравця (рис. А.91);

**Привид** - студент, що з’являється лише під час сесії. Здібність: може проігнорувати дію будь-якої карти, окрім Перездачі (рис. А.92);

**Підлиза** - студент, що робить усе з допомогою друга. Здібність: може забрати будь-яку карту у будь-якого гравця (рис. А.93).

Гра використовує колоду карт, включно з картами персонажів, колекційними картами, дій, а також картою "На Перездачу", яка є ключовим елементом.

Колекційні карти вважаються пустими, все ж вони ніяк не можуть вплинути на гру самі по собі, але з поєднанням у вигляді особливих комбо такі карти допомагають взаємодіяти з іншими гравцями. За основу була взята соціальна складова студентства. Де люди об’єднуються на вечірках, чи у

проведені часу разом. Завдяки чому колекційні карти мають вигляд популярних напоїв та їжі швидкого приготування (рис. А.94).

Картки дій також пов'язані з різними складовими студентського життя, через які проходив кожен, хто мав можливість відчутти на собі усі радощі та тяготи навчального процесу (рис. А.95).

Карта Перездачі створена з переданням внутрішнього стану студента, який буквально "згорів під час сесії". Де у нього немає більше емоційних ресурсів на хвилювання чи сил, щоб боротися далі (рис. А.96).

Кожна складова гри адаптована під концептуальну тематику, саме тому механіка гри "Зомбі Студент" базується на випадковості, стратегії та взаємодії між гравцями. Головна напруга полягає в уникненні карт "На Перездачу" і вмінні вдало використовувати різні карти дій для власного добробуту та усунення інших гравців.

#### **4.1.3. Організація взаємодії з гравцями**

Принцип організації взаємодії з гравцями у настільній грі ґрунтується на комбінації стратегії та прямої взаємодії з іншими учасниками. Основні елементи взаємодії включають:

**Карткові конфлікти:** Гравці можуть використовувати картки дій для впливу на інших гравців. Наприклад, вони можуть обирати суперників, які повинні взяти додаткові карти або пропустити свій хід.

**Стратегічні аспекти:** Гравці повинні розглядати поточну ситуацію та передбачати можливі дії інших. Вони повинні вибирати моменти для використання карт дій і блефувати, щоб зберегти свої ресурси.

**Картковий обмін:** Гравці можуть взаємодіяти між собою через обмін картами. Це може бути важливою стратегією для здобуття карт "Допуск до сесії" або отримання вигідних карт від інших.

**Блеф і рішення:** Гравці можуть використовувати різні тактики блефу, змушуючи інших вірити, що у них є або немає певної карти. Це створює несподівані ситуації та змушує гравців приймати важливі рішення.

**Захист від Перездачі:** Гравці можуть використовувати активні картки для захисту від карти "На передачу". Це створює можливість для співпраці або конфліктів між гравцями, коли вони обирають, кого захистити, а кому, навпаки, ускладнити гру.

**Переміщення карти "На Передачу":** Гравці можуть використовувати можливість для розміщення карт "На Передачу" у будь-які ділянки колоди без обмежень, що вплине на інших гравців. Це створює можливість контролювати розташування небезпечних карт у грі.

Загальною метою взаємодії є виживання гравців і спритність в управлінні ризиками, блефом і стратегією в умовах несподіванок, що можуть виникнути через карткові конфлікти та вибір інших учасників гри.

#### **4.1.4 Інтеграція правил**

Основний принцип правил у грі "Зомбі Студент" - це розігрування необмеженої кількості карт з руки для уникнення витягування карт "На Передачу" і, таким чином, забезпечення свого виживання допоки не залишиться останній гравець. Так як карти можна використовувати для взаємодії з іншими гравцями, гнучкість правил забезпечує винахідливе використання доступних ресурсів (карт) так, щоб максимізувати свої шанси на перемогу (рис. А.97).

#### **4.2. Особливості проєктування власної гри**

Створення власної карткової настільної гри - це творчий і захопливий процес, що вимагає уваги до деталей, глибокого розуміння механік гри та уважної роботи над дизайном [8]. Сукупність усіх складових вирішує кого приваблюватиме проєкт, та кому буде цікаво повертатись до гри не один раз. Саме тому стилістика та рівень складності адаптовані під цільову аудиторію віком 12+. Під впливом бажаної цільової категорії вибір був зроблений на користь швидкої та динамічної механіки, правила якої запам'ятовуються після першого прочитання, а завдяки їх гнучкості у виборі між безліччю варіацій стратегічного ходу, гра приваблива для геймплею у компанії та не набридає [13].

Яскраві прості ілюстрації створені з ціллю доповнення лаконічного концепту. Вони чіпляють, та не перевантажують очі, завдяки чіткості представленої інформації.

Проектування карткової настільної гри “Зомбі Студент” користується практичністю та інтуїтивністю. Прості правила, мінімалістичні компоненти та легка взаємодія роблять її ідеальною для швидкого навчання та насолоди грою. Тематика та графіка додають веселощів, а стратегічний підхід з елементами фортуни роблять гру захопливою для гравців різного рівня досвіду.

#### **4.2.1. Роль композиції у проектуванні зовнішнього вигляду**

У сучасному ігровому дизайні композиція виявляється ключовим елементом у проектуванні зовнішнього вигляду карток у настільних іграх. Роль композиції, як важливого аспекту в естетичному та функціональному аспекті ігрового дизайну, впливає на дизайн елементів, що полегшують взаємодію гравців з грою [4].

У даній настільній грі використовується дзеркальний принцип композиції з дотриманням розташування дизайн елементів з лівої сторони. У більшості населення статистично спостерігається вміння володіти правою рукою, як домінуючою. З ціллю ергономічного аспекту карти, хоч у перевернутому вигляді, зручно тримати у одній руці. Адже важливі елементи завжди демонструються з верхнього лівого кутка площини, що дозволяє швидко знаходити потрібну карту (рис. А.98).

Для того, щоб гравцю знадобилося якнайменше часу на розпізнавання типів карт, кожна з них виконана за використанням різного активного кольору, а також ширини, наявності чи відсутності прямокутної рами. Завдяки чому гравець навіть здалеку зможе розпізнати кожну з них (рис. А.99) [17].

Композиція визначає естетичний вигляд карток, враховуючи гармонію форм, кольорів і зображень. Враховує ергономічні принципи, сприяючи зручності взаємодії гравців із картками. Розташування тексту, графіки та інших елементів забезпечує легке сприйняття інформації та уникнення засміченості. До

того ж визначає ясність і логічність розташування елементів для оптимального сприйняття інформації гравцем.

### **4.3. Стильове рішення гри та психологія сприйняття потенційного гравця**

"Зомбі Студент" виражає своїм стильовим рішенням поєднання гумору та сюрреалізму. Картки зображують комічні ситуації, що розгортаються навколо студентів. Такий підхід надає грі унікальний та привабливий вигляд.

Поєднання інстинктивного людського інтересу з механікою гри вдало використовує неочікувані повороти, що додають грі додаткову глибину та емоційну насиченість [19]. Це відчуття непередбачуваності сприяє взаємодії гравців та викликає в них бажання ще й ще повертати картки. Завдяки чому гра вміло експлуатує психологічні аспекти взаємодії з гравцем. Що і вплинуло на вибір стилістичного рішення дизайну карт.

Ілюстрації на картках вигідно використовують яскраві кольори, привертаючи увагу. Подібний підхід створює веселий та енергійний настрій, а також сприяє простоті сприйняття. Іронічний гумор гри відображається не лише у зображеннях, а й у самому геймплеї. Метафоричні ситуації з перетвореннями на зомбі, після згорання під час сесії, підкреслюють самоіронію. Стиль гри має деякі риси дитячої естетики, що робить її дружелюбною та доступною для гравців будь-якого віку. Психологічно, це викликає позитивні асоціації та відчуття легкості гри.

Гра, на перший погляд, здається спрощеною та доступною, але її психологічний ефект далеко виходить за межі карток та правил. "Зомбі Студент" - це химерна гра, яка дарує не лише веселощі, а й залишає позитивний слід у сприйнятті гравців, завдяки створеній невимушеній атмосфері, через взаємний вплив механіки разом з ілюстративним рішенням карткової гри.

### **4.4 Демонстрація розробки дизайн-проєкту авторської карткової гри «Зомбі Студент».**

Розробка дизайн-проєкту авторської карткової гри "Зомбі Студент" включає кілька ключових етапів.

**Ідея та Концепція:** Початковий етап визначення концепції гри включає в себе розробку унікальної ідеї, яка стане основою для подальшого дизайну. У випадку "Зомбі Студент", концепція містить в собі об'єднання елементів студентського життя і зомбі-апокаліпсису.

**Графічний Дизайн Карт:** Розробка вигляду карт є ключовим етапом. Це включає в себе вибір стильового рішення, визначення кольорової палітри, ілюстрацій і шрифтів. Кожна карта повинна відображати тематику гри та мати чітко визначений зовнішній вигляд [17].

**Типографія та оформлення правил:** Деталі ігрового процесу та правил оформляються з урахуванням типографії. Чіткі та зрозумілі інструкції допомагають гравцям легко вивчати та грати в гру.

Процес розробки дизайн-проекту карткової гри "Зомбі Студент" - це шлях до втілення творчих ідей і бажання розробника об'єднувати людей у теплій компанії незалежно від віку чи статусу. Адже кожен є бійцем, що долає перипетії долі, з шансами вийти переможцем.

## ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 4

У розділі 4 на основі наукового дослідження здійснено дизайн-розробку настільної карткової гри.

Дизайн-розробка представляє собою серію карт, функціонуючу та самодостатню ігрову механіку разом з правилами проекту. Також розробка повністю придатна до фізичної реалізації в якості повноцінної гри, яка може використовуватись в університеті для студентів кафедри дизайну Луцького НТУ для його популяризації серед абітурієнтів.

Підсумовуючи, усі складові особливостей проектування власного дизайн-проекту, можна окреслити процес розробки контенту, включаючи підбір правил гри та ігрових компонентів:

- Тема і Сюжет: Вибір теми "Зомбі Студент" і формування основного сюжету, де студенти, які не успішно складають сесію, перетворюються на зомбі.
- Мета Гри: Визначення основної мети гравців, у вигляді уникнення перетворення в зомбі, щоб залишитись переможцем.
- Створення Правил Гри: Розробка основних правил гри, з урахуванням мети гравців та правил взаємодії між ними.
- Механіка Гри: Визначення основних механік гри, таких як хід гравців, розгортання карт, взаємодія між учасниками та вплив подій.
- Вибір Ігрових Компонентів: Створення різноманітних типів карт, таких як "персонажі студенти", карти "дій" та "колекційні" карти.
- Геймплей Баланс: Тестування гри для забезпечення балансу між різними елементами та стратегіями.
- Корекція Правил: Внесення коректив до правил та компонентів на основі відгуків у процесі тестування.
- Ілюстрації та Графічний Стиль: Створення ілюстрацій для карт, а також вибір графічного стилю, який відповідає темі гри.

Узагальнюючи, дизайн-розробка карткової гри для студентів – це не лише технічний аспект, а й можливість створити інтригуючий продукт, що взаємодіє з аудиторією на рівні їх власного досвіду та емоцій.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі було розглянуто теоретичні та проектні аспекти створення настільних карткових ігор. Потреба у систематизованому цілісному дослідженні карткових ігор зумовлює актуальність теми. На основі опрацьованих інформаційних джерел було отримано наступні висновки:

1. На основі наукового дослідження доведено важливу роль настільних ігор в контексті еволюції та культурної складової, що спостерігається в історії розвитку зі становленням невід'ємною частиною сьогодення. Аналіз останніх досліджень і публікацій засвідчив наявність невеликої кількості статей та робіт щодо створення дизайнерських настільних ігор, проте вони характеризуються поверхневою інформацією. Еволюція настільних ігор обґрунтувала поступовий перехід від релігійного та інтелектуального призначення до формування розважального способу суспільної комунікації з поданням навчальної інформації через елемент гри.

2. Кваліфікаційна робота доводить вплив настільних ігор на людину, зосереджений на вивченні взаємодіючого аспекту, надає обґрунтовані висновки про значущість цього впливу на соціальний і психологічний розвиток гравців. Аргументи підтверджують, що настільні ігри допомагають формувати та підтримувати позитивні соціальні навички, як-от комунікація, співпраця та вирішення конфліктів.

Узагальнюючи результати дослідження, можна визначити, що настільні ігри сприяють розвитку емоційного інтелекту, толерантності та взаєморозуміння між гравцями. Вони створюють позитивне середовище для взаємодії та підтримують формування командного духу. Крім того, дослідження підкреслює важливість настільних ігор як засобу для зближення родин і друзів, розширення соціального кола та вироблення навичок спілкування. Також дослідження стверджує, що взаємодія з іншими гравцями в настільних іграх не тільки сприяє розвитку особистості, а й сприяє формуванню здорових міжособистісних зв'язків. Такий підхід до висновків визнає соціальну важливість ігор і підкреслює позитивну роль у формуванні спільнот і соціальних норм. настільна гра

розглядається як імерсивний чинник, що позитивно впливає на психіку людину, знімаючи стрес та задовольняючи потребу у спілкуванні.

3. Розроблено типологію класифікації різновидів карткових настільних ігор, надано обґрунтовані висновки, які визначають ключові аспекти цього виду ігор. Аспекти класифікації складають різноманітність настільних ігор, основні з яких: абстрактні ігри, кампанія/спадок, ігри по'язані з блефом, ігри про цивілізацію, кооперативні ігри, ігри на дедукцію, економічні ігри, ігри-головоломки, рольові ігри, воєнні ігри, колекційні ігри.

4. Узагальнюючи отримані дані, можна визначити, що процес створення правил є важливою складовою роботи геймдизайнера і потребує комплексного підходу. Аргументація дослідження підкреслює, що: чіткі обмеження у грі, рівновага між навичками та удачею, уникнення двозначності, акцентне оформлення правил, та узгодження назв – є ключовими факторами для створення правил, що задовольняють, і сприяють успішній взаємодії між гравцями.

5. Визначення основних принципів графічного оформлення карток та ігрового поля в карткових настільних іграх, зумовлює значущий внесок у розуміння та оптимізацію дизайну таких ігор. Дослідження підкреслює важливість графічного оформлення для успіху карткових настільних ігор:

- Якісний і привабливий дизайн сприяє не тільки естетичному задоволенню гравців, та й впливає на сприйнятливність і зацікавленість грою.

- Чіткість та інтуїтивність: зауважено, що чіткі та інтуїтивно зрозумілі елементи графічного оформлення сприяють поліпшенню геймплею.

- Адаптація до тематики гри: дослідження підкреслює важливість адаптації графічного дизайну до тематики конкретної гри. Такий підхід дає змогу створювати атмосферу та імерсію, які відповідають концепції самої гри.

- Баланс між функціональністю та естетикою: успішний дизайн карт та ігрового поля вимагає збалансованості між функціональністю та естетикою. Графічні елементи мають не тільки прикрашати, а й виконувати певні функції, полегшуючи гравцеві розуміння правил та інтеграцію з грою.

- Індивідуальний Стиль Розробника: Висновки вказують на те, що наявність індивідуального стилю розробника в графічному оформленні може надати грі унікальність і відмінності в ідентичності.

6. Наукове дослідження, систематизує процес розроблення контенту для настільної карткової гри, зосереджується на визначенні оптимальних підходів до підбору правил гри та ігрових компонентів.

Виведено принципи створення настільної гри:

- 1) стратегічний підбір правил гри
- 2) оптимальне використання гейплейних компонентів
- 3) адаптивність і гнучкість правил
- 4) взаємодія правил і тематики
- 5) забезпечення психологічного ефекту гри
- 6) збалансований дизайн.

В результаті гри набувають нових якостей, котрі формують візуальну культуру та інноваційний підхід у розробці механік чи зовнішнього оформлення.

7. Розробка карткової настільної гри на основі теоретичного аналізу, підкреслює значущість теоретичних знань у процесі творчого геймдизайну.

Дослідження дало змогу сформулювати ключові принципи та етапи розробки гри, які є важливими для досягнення успіху в цій сфері. Одним з основних висновків є визнання важливості чіткого визначення концепції гри перед її розробкою. Глибоке розуміння цільової аудиторії та врахування її інтересів є ключовим елементом для створення привабливої гри. Також дослідження підкреслило важливість інноваційних геймплейних механік разом з графічним оформленням для привернення уваги гравців. Ігри, які пропонують щось нове та захопливе, мають більший шанс на успіх у конкурентній сфері розробників настільних ігор. Дизайн-розробка відображає цілісну систему візуальної ідентифікації та розкриває закладену ідею через використання гнучкості форм стилістичного рішення.

Дослідження та практична реалізація настільної карткової гри на основі системного підходу є підґрунтям для розробки теоретичних і практичних

аспектів UI дизайну (створює всі візуальні аспекти шляху користувача: екрани, скрол, типографіка, форми, кнопки, значки, інтервали, колірні схеми, адаптивність) у дизайні настільних карткових ігор в Україні.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 10 дійсно веселих настільних ігор, які навчають соціальним навичкам. URL:<https://www.underdoggames.com/a/blog/board-games-that-teach-social-skills> (дата звернення: 13.10.2023).
2. 4 поради щодо макетування карткових ігор. URL:<https://medium.com/@dylanmangini/4-layout-tips> (дата звернення: 15.11.2023).
3. 4 способи, як настільні ігри покращують соціальні зв'язки. URL:<https://mindfulstl.com/4-ways-board-games-increase-social-connection/> (дата звернення: 13.10.2023).
4. Арнхейм Р. Мистецтво і візуальне сприйняття / Р. Арнхейм. -М., 1974.(дата звернення: 15.11.2023).
5. Бургес П., Вуд Б. 1000 способів шрифтового дизайну / П. Бургес, Б. Вуд.- М., 2005. (дата звернення: 06.11.2023).
6. Види деревини та матеріали, що використовуються у шахових наборах. URL: <https://royalchesssmall.com/blogs/blog/types-of-wood> (дата звернення: 09.10.2023).
7. Втеча: Прокляття храму (2012). URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/113294/escape-curse-temple> (дата звернення: 06.11.2023).
8. Гарі Дж. Думай як геймдизайнер: Покроковий посібник з розкриття творчого потенціалу / Gary Justin – Lake Placid, NY, Aviva Publishing, 2018. (дата звернення: 15.11.2023).
9. Гейміфікація партисипації. Гра як інструмент залучення. URL: <https://mistosite.org.ua/articles/heimifikatsiia-partysypatsii> (дата звернення: 09.10.2023).
10. Гра в Го. URL:<https://www.britannica.com/topic/go-game> (дата звернення: 09.10.2023).
11. Дев'ять чоловіків Морріса. URL:

- <http://gamescrafters.berkeley.edu/games.php> (дата звернення: 09.10.2023).
12. Джейсон Маккі. Історія Мехена. URL: <https://musichess.com/mehen/> (дата звернення: 09.10.2023).
  13. Джордж Калмпоурціс Основи дизайну освітніх ігор: подорож до створення внутрішньо мотивованого навчального досвіду / Джордж Калмпоурціс - Бока-Ратон, Флорида : CRC Press, 2018. (дата звернення: 15.11.2023).
  14. Дуже, дуже довга, але важлива історія настільних ігор. URL: <https://www.xataka.com/magnet/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa> (дата звернення: 09.10.2023).
  15. Історія шахів. URL: <https://www.chess.com/article/view/history-of-chess> (дата звернення: 09.10.2023).
  16. Королькова А. Жива типографіка / А. Королькова. - М., 2007. (дата звернення: 06.11.2023).
  17. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: Підручник / М.Я. Куленко. – К.: Кондор, 2007. (дата звернення: 15.11.2023).
  18. Леонард Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження / Ніл Леонард, Гевін Емброуз; пер. з англ. Мельник М., Пугач В. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с. (дата звернення: 15.11.2023).
  19. Ліска С. Бізнес графіка: 500 робіт, об'єднаних графічною естетикою та комерційним успіхом / С. Ліска. - М., 2010. (дата звернення: 15.11.2023).
  20. Манкала, Гра з насінням. URL: <https://www.aramcoworld.com/Articles/September-2022/Mancala-the-Game-of-Seeds> (дата звернення: 09.10.2023).
  21. Мардон Остін, Вібе Джонатан, Дансеро Поль, Томбровські Лукас. Історія настільних ігор. URL: [https://www.academia.edu/56070188/The\\_History\\_of\\_Board\\_Games](https://www.academia.edu/56070188/The_History_of_Board_Games) (дата звернення: 09.10.2023).

22. Містеріум (2015). URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/181304/mysterium> (дата звернення: 06.11.2023).
23. Найкращі настільні ігри з додатками. URL: <https://www.dicebreaker.com/topics/app-assisted-board-games/best-games/best-app-assisted-board-games> (дата звернення: 13.10.2023).
24. Настільні ігри та соціальні зміни. URL: <https://commonslibrary.org/board-games-and-social-change/> (дата звернення: 13.10.2023).
25. Ньюарк К. Що таке графічний дизайн? / Квентін Ньюарк. - СПб.: АСТ Астрель, 2005. (дата звернення: 15.11.2023).
26. Піччоне, Пітер А. У пошуках сенсу Сенета. Археологія. 55–58. 2011. (дата звернення: 09.10.2023).
27. Пояснення типів настільних ігор: довідник термінів настільних ігор для початківців. URL: <https://www.dicebreaker.com/categories/board-game/how-to/board-game-types-explained> (дата звернення: 13.10.2023).
28. Правила гри в шахи ФІДЕ. URL: [https://ukrchess.org.ua/arbiter/fide/pravila\\_gry\\_fide\\_ukr.pdf](https://ukrchess.org.ua/arbiter/fide/pravila_gry_fide_ukr.pdf) (дата звернення: 09.10.2023).
29. Правила давньоєгипетського Сенета або Сенату. URL: <https://www.mastersofgames.com/rules/senet-rules.html> (дата звернення: 09.10.2023).
30. Процес проектування настільної гри: Гра - це система. URL: <https://uxdesign.cc/a-board-game-design-process-a-game-is-a-system> (дата звернення: 13.10.2023).
31. Різні види настільних ігор. URL: <https://boardgamesland.com/different-types-of-board-games/> (дата звернення: 13.10.2023).
32. Селінкер М. Посібник Кобола з дизайну настільних ігор / Майк

Селінкер - Ріркленд, штат Вашингтон: Open Design LLC, 2011 (дата звернення: 15.11.2023).

33. Сігміллер. Освоєння цифрового 2D-і 3D-арту / Лес Пардью, Дон Сігміллер - Thomson Course Technology PTR, 2005. (дата звернення: 15.11.2023).

34. Стюарт Вудс. EURO GAMES: Дизайн, культура та гра в сучасні європейські настільні ігри. URL: <https://kupdf.net/download/eurogames-the-design> (дата звернення: 13.10.2023).

35. Трістан Донован. Усе це - історія настільних ігор від Монополії до поселенців Катана. Нью-Йорк: Thomas Dunne Books, 2017. (дата звернення: 09.10.2023).

36. Туман кохання (2017). URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/175324/fog-love> (дата звернення: 06.11.2023).

37. Хюзінг Й. Homo Ludens: Дослідження ігрового елемента в культурі. / Лондон: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1949. 220 с. URL: <https://vseosvita.ua/library/embed/01000od1-4fc9.doc.html> (дата звернення: 09.10.2023).

38. Цван Даніель. Сенет і Двадцять квадратів: Дві настільні ігри, в які грали давні єгиптяни. URL: <https://www.metmuseum.org/blogs/metkids/2017/ancient-egypt-board-games> (дата звернення: 09.10.2023).

39. Чому маджонг - глобальне явище. URL: <https://www.nationalgeographic.com/culture/article/mahjong> (дата звернення: 09.10.2023).

40. Шелл Д. Геймдизайн. Як створити гру, в яку гратимуть усі - Альпіна Паблішер, 2019 - 640 с. (дата звернення: 15.11.2023).

41. Шеховцов А.В. та ін., Комп'ютерні технології для дизайнерів: Навчальний посібник / А.В. Шеховцов, Г.Н. Полетаєва, Д.О. Крючковський,

Р.В. Бараненко. – К.,2009 (дата звернення: 13.10.2023).

42. Як розробити настільну гру. URL: <https://osvitoria.media/experience/yak-rozrobyty-nastilnu-gru> (дата звернення: 13.10.2023).

43. Як розробити настільну гру.  
URL: <https://www.wikihow.com/Design-a-Board-Game> (дата звернення: 15.11.2023).

44. Як створити гру? Огляд 5 етапів на прикладі «Гри для участі» муніципалітету Гельсинки. URL: <https://mistosite.org.ua/articles/yak-stvoryty-hru> (дата звернення: 15.11.2023).

45. Як створювати правила для настільних ігор.  
URL: <https://brandonthegamedev.com/how-to-make-board-game> (дата звернення: 13.10.2023).

46. Яцюк О. Основи графічного дизайну на базі комп'ютерних технологій / О. Яцюк. - Санкт-Петербург, 2004. (дата звернення: 15.11.2023).

# ДОДАТКИ

## ДОДАТОК А

Ілюстративний матеріал



Рис. А.1. Загальний вигляд гри Сенет

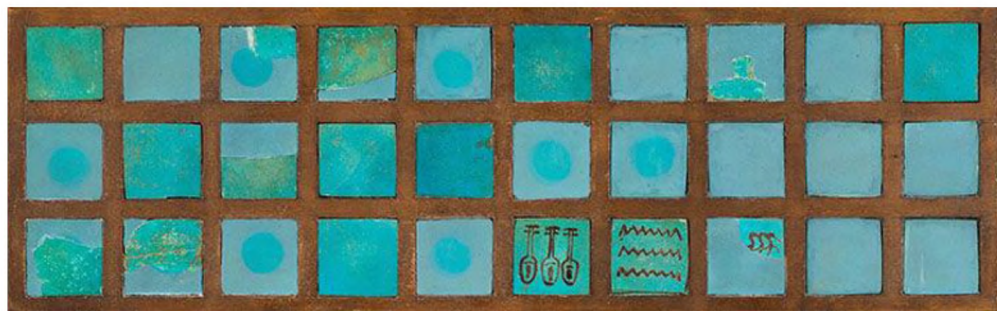


Рис. А.2. Детальна ілюстрація верхньої частини дошки гри Сенет



Рис. А.3. Реконструкція дошки Тутанхамона для гри у Сенет



Рис. А.4. Мехен з ігровим камінням



Рис. А.5. Гральна дошка Мехен з головою змії



Рис. А.6. Гральна фігура лева, виготовлена з зуба гіпопотама



Рис. А.7. Гральна паличка у вигляді фенека

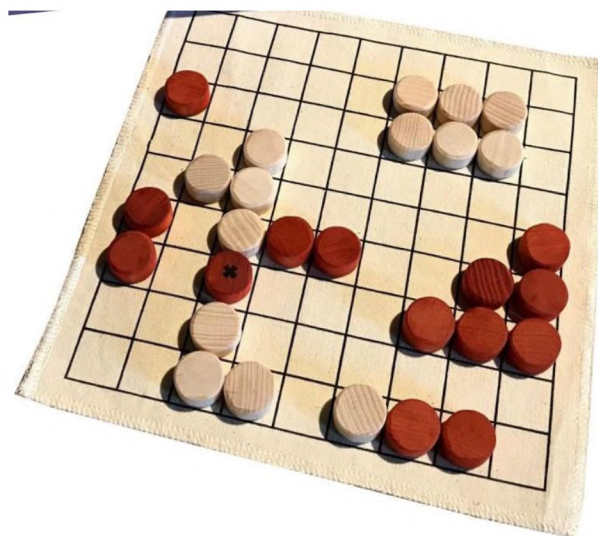


Рис. А.8. Дошка з фігурами для гри «Гра в солдатів»



Рис. А.9. Комплектація гри «Поселенці Катану (Колонізатори)»

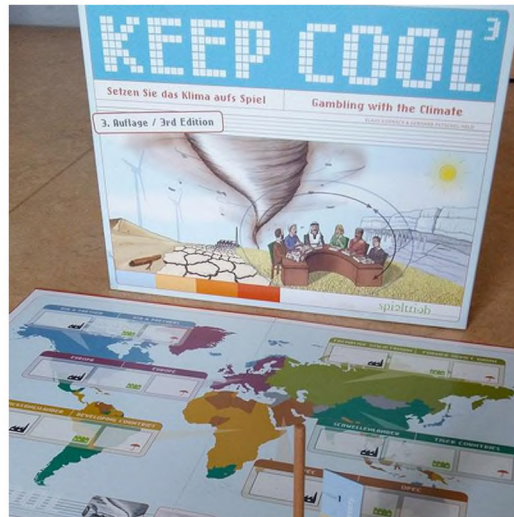


Рис. А.10. Комплектація гри «Зберігай холоднокровність»



Рис. А.11. Комплектація гри «Підіймайся: Гра людей та влади»



Рис. А.12. Комплектація гри «Космічні коти борються з фашизмом»



Рис. А.13. Стародавня дошка з шахами



Рис. А.14. Захист Філідора



Рис. А.15. Набір фігур Стаунтона



Рис. А.16. Деревина, яка використовується для світлих фігур у шахах: 1 - гарденія широколиста; 2 - цукровий клен



Рис. А.17. Деревина, яка використовується для темних фігур у шахах: 1 - палісандр; 2 - ебенова хурма; 3 - амарант; 4 - рожеве індійське дерево



Рис. А.18. Набір для гри Го



Рис. А.19. Дошка для гри у нарди



Рис. А.20. Можливий варіант оздоблення гральної дошки для нард



Рис. А.21. Варіанти фішок для нард



Рис. А.22. Гра Манкала з підручних засобів



Рис. А.23. Ілюстрація гри Санет без супротивника



Рис. А.24. Комплектація гри Маджонг



Рис. А.25. Фігури для гри в маджонг з бамбуку





Рис. А.29. Фігури для гри в маджонг з пластику



Рис. А.30. Манускрипт, на якому відображено гру «Танець дев'яти чоловіків»

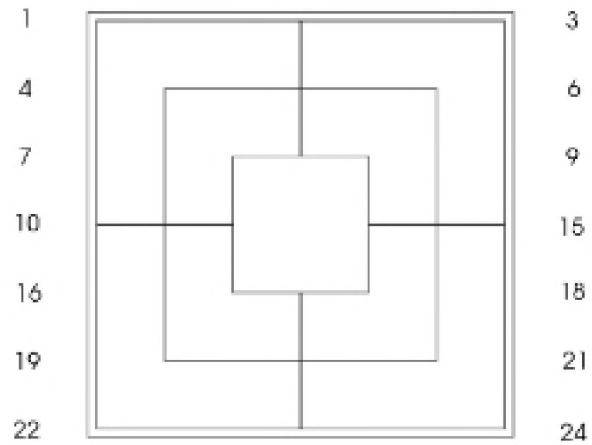


Рис. А.31. Ілюстрація гральної дошки Танцю дев'яти чоловіків

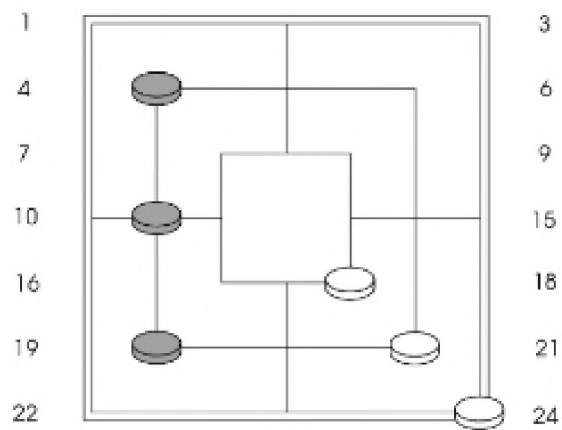


Рис. А.32. Ілюстрація комбінації «млин»(чорні фігури)



Рис. А.33. Комплектація гри Карром



Рис. А.34. Наповнення гри «Палац щастя»

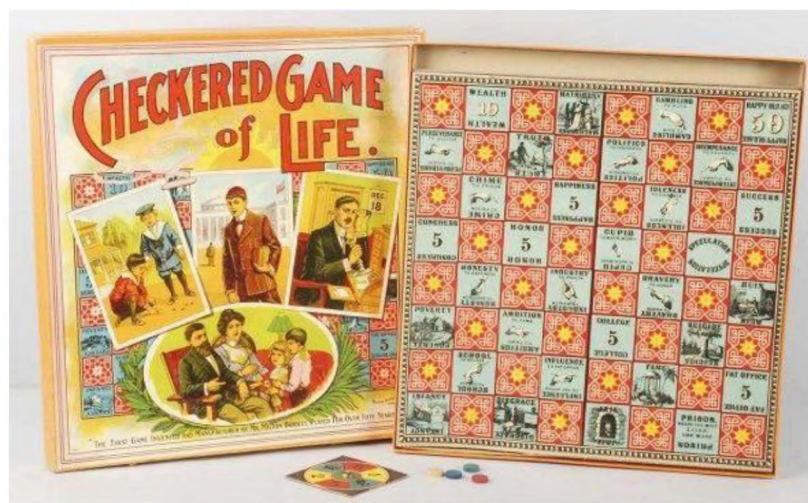


Рис. А.35. Наповнення гри «Картата гра в життя»



Рис. А.36. Комплекція гри «Гра Життя»



Рис. А.37. Комплектація гри «Операція»



Рис. А.38. Комплектація гри «Мишача пастка»



Рис. А.39. Комплектація гри «Підземелля та Дракони»



Рис. А.40. Комплектація гри «Стратег»



Рис. А.41. Комплектація гри «Тривіальна гонитва»



Рис. А.42. Комплектація гри «Монополія»



Рис. А.43. Комплектація гри «Підказка»



Рис. А.44. Комплектація гри «Ризик»



Рис. А.45. Комплектація гри «Шериф Ноттінгема»



Рис. А.46. Комплектація гри «Пандемія»



Рис. А.47. Комплектація гри «Зоряний крейсер «Галактика»



Рис. А.48. Сесія гри «Підземелля та Дракони» від команди творців «Dice&Bones»



Рис. А.49. Комплектація гри «Аксіс та Елайс»



Рис. А.50. Доповнення гри «Поселенці Катану (Колонізатори)»



Рис. А.51. Комплектація гри «Бенг»

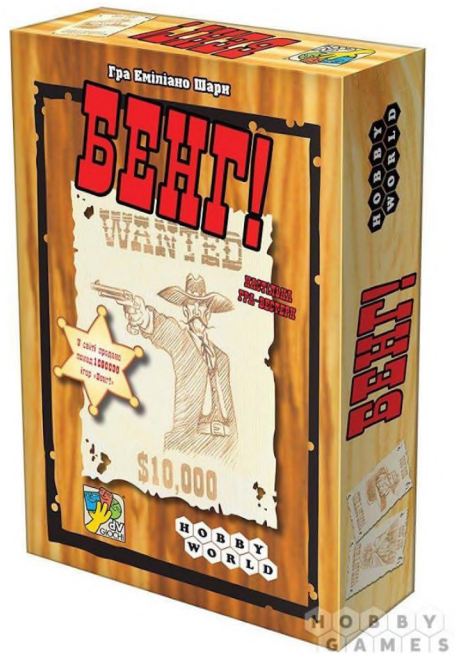


Рис. А.52. Дизайн коробки гри «Бент»



Рис. А.53. Вигляд однієї з ігрових дошок гри «Бент»



Рис. А.54. Жетони життів у грі «Бент»



Рис. А.55. Картки персонажів у грі «Бенг»



Рис. А.56. Картки ролей у грі «Бенг»



Рис. А.57. Картки дії у грі «Бенг»



Рис. А.58. Карта постійної дії у грі «Бенг»



Рис. А.59. Приклад повністю зібраної дошки у грі «Бенг»



Рис. А.60. Комплектація гри «Еліас»



Рис. А.61. Комплектація гри «Уно»



Рис. А.62. Комплектація гри «Розмах крил»



Рис. А.63. Комплектація гри «Каркассон»

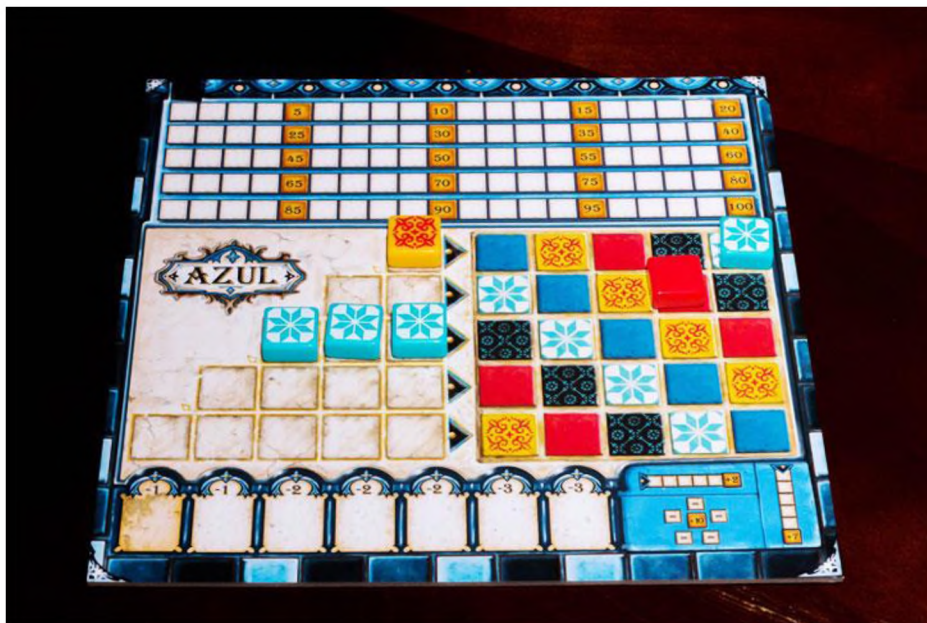


Рис. А.64. Комплектація гри «Блакитний»



Рис. А.65. Комплектація гри «Супербій»



Рис. А.66. Комплектація гри «Кодові імена»



Рис. А.67. Комплектація гри «Гори безумства»



Рис. А.68. Комплектація гри «Палаци божевілля»



Рис. А.69. Комплектація гри «ХСОМ: настільна гра»







Рис. А.76. Правила до гри "Drink Uno"



Рис. А.77. Довідкова таблиця до гри «Between Two Castles»



Рис. А.78. Таблиця результатів до гри «Rolling Realms»



Рис. А.79. Піщаний годинник у грі «Activity»



Рис. А.80. дві версії дизайну карти зброї з гри "Мефісто"



Рис. А.81. маршрути поїздів у настільній грі "Ticket to Ride"



Рис. А.82. Пріоритетними характеристиками картки є її вартість, атака та дальність.



Рис. А.83. ігрове поле гри "Пандемія"



Рис. А.84. Розміщення масті та цифр у гральних картах



Рис. А.85. Дизайн карт у грі "7 Чудес"



Рис. А.86. Дизайн настільної гри "Туман кохання"



Рис. А.87. ігрова дошка до гри "Втеча: Прокляття Храму"



Рис. А.88. Унікальна комплектація кооперативної гри "Містеріум", що не потребує гального поля

## ДОДАТОК В

Дизайн-проектна розробка



Рис. А.89. Візуалізація персонажа «Заучка»



Рис. А.90. Візуалізація персонажа «Обжора»



Рис. А.91. Візуалізація персонажа «Дедлайнер»



Рис. А.92. Візуалізація персонажа «Привид»



Рис. А.93. Візуалізація персонажа «Підлиза»



Рис. А.94. Дизайн колекційних карт



Рис. А.95. Дизайн карт дій



Рис. А.96. Дизайн карти «На Перездачу»

## ЯК ГРАТИ

**ЯКЩО ТЕБЕ ВІДПРАВИЛИ НА ПЕРЕЗДАЧУ, ТИ ПРОГРАВ.**

(ЗА ЩО ПРИЙДЕТЬСЯ ГОТУВАТИСЯ ЯК ЗОМБІ ПІД ЧАС КАНІКУЛ)

**ЯКЩО ТЕБЕ НЕ ВІДПРАВИЛИ НА ПЕРЕЗДАЧУ, ТИ ВИГРАВ!**

(І ТИ НАПОВНИЙ СИЛ ТА ЕНЕРГІЇ. GOOD JOB BODY!)

**А УСЯ РЕШТА КАРТ**

(ЗМЕНШУЮТЬ ШАНС ЗАВАЛИТИ СЕСІЮ)

У вас є колода карт, містить декілька Перездач. Гра проходить так: Ви кладете колоду сорочною вверх і почергово тягнете карти до гори, поки хтось не витягне На передачу.



Коли це відбулось, цей гравець перетворюється в зомбі. Час перевертати карту персонажа на зомбі-вид.

Гра продовжується, поки не залишиться лише один гравець. **ВІН - переможець.**



## ПІДГОТОВКА

- 1 Заберіть всі На передачу (4 карти) і також карти Допуск до сесії (6 карт) з колоди.
- 2 Перемішайте решту карт та роздайте по 4 кожному гравцю.
- 3 Після роздачі по одній карті Допуск до сесії кожному гравцю. У місцевому результаті у кожного на руках повинно бути 3 карт. Ваші карти можете бачити тільки ви.



### 100 ДОПУСК ДО СЕСІЇ

Це єдина карта, яка може врятувати від Передачі. Зігравши цю карту після показу карти На передачу, замість поразки ви продовжуєте гру та повертаєте Передачу в колоду у будь-яке її місце.

- 4 Роздайте кожному студента-персонажа на вибір та розмістіть їх перед гравцями збіжністю догори на стіл.
- 5 Поклади достатню кількість Передач назад у колоду. Їх повинно бути на одну менше, ніж кількість гравців. Приберіть зайві Передачі з гри.

### НАПРИКЛАД

Для 5-х гравців - покладіть 4-ри Передачі. Для 4-х гравців - покладіть 3-ри Передачі. Завдяки цьому, усі окрім одного гравця стануть зомбі.



- 6 Поверніть решту карт Допуск до сесії назад у колоду.
- 7 Перемішайте колоду, покладіть її

сорочною вверх на центр столу. Це ваша колода. Залиште вільний простір поруч з колодою. Це буде місце куди ви кладете зіграні карти (місце відбою).

- 8 Оберніть який гравець буде ходити перший. (можете обрати за допомогою швидкої гри у камінь, ножиці, папір)

**ЩАСТИ НА СЕСІЇ**

## ЯК ЗРОБИТИ ХІД

- 1 Зіграйте карту з вашої руки, поклавши її лицьовою стороною вверх у місце відбою, після виконайте дію карти. Але не розігруйте жодної карти - так теж можна.



## ПАРНІ КАРТИ

Ці карти повинні бути зіграні у парі або в особливому комбо.



Якщо ви зіграли парні карти, тоді оберніть іншого гравця та обвітайте його карту з руки назаманя.

- 2 Після того як виконали дію карти, ви можете зіграти ще будь-яку кількість карт під час ходу.



- 3 У кінці ходу ви тягнете карту з колоди та кладете її собі в руку. Гравці ходять з напрямком обертання годинникової стрілки. (А також тягнете карту в кінці свого ходу)

Колода не закінчиться під час гри, а тому немає необхідності перетасовувати її разом з колодою відбою.

Немає мінімуму чи максимуму карт у руці. Якщо у вас закінчилися карти у руці, немає особливої дії для взяття додаткових карт - продовжуйте гру. Ви тягнете на одну карту більше за наступний хід.

# ЗОМБІ СТУДЕНТ

ДЛЯ ТИХ КТО ВИНИВЕ НА СЕСІЇ

©2020

## ОСОБЛИВІ КОМБО

Комбо - це група карт, зіграних водночас. Коли ви граєте комбо, ігноруйте дію карти.

### ДВІ ОДИНАКОВІ

Скидаючи пару ви можете вати випадкову карту у іншого гравця. Парою вважаються карти з однаковими іконками в їх кутках.

### ТРИ ОДИНАКОВІ

Те ж саме, що і дві однакові, але тут ви можете назвати карту, яку хочете отримати. Якщо вона є в обраного гравця, то ви її забираєте. Якщо ні, тоді ви нічого не отримуєте.

### П'ЯТЬ РІЗНИХ

Якщо ви зіграли 5 будь-яких карт з різними іконками в кутках, ви можете вати одну будь-яку карту (окрім Прояви себе) з відбою. (Хочайте відбій швидше, щоб вибрати карту, поки ніхто не використав Стоп)

## ПРИКЛАД ХОДУ

Ви можете зіграти карту зі своєї руки, тим самим скориставшись її ефектом.



або ж замість того, щоб розіграти будь-які карти зі своєї руки, ви можете просто потягнути карту з колоди та закінчити свій хід.

### 100 допуск до сесії [ 6 карт ]

Якщо ви витягнули На передачу, можете зіграти цю карту, замість того щоб програти. Після використання покладіть вашу карту Допуск до сесії в колоду відбою.



Після карту На передачу покладіть назад у будь яке місце у колоді, не змінюючи та не підглядаючи решти карт у ній.



Щоб підняти адреналін у грі, можете покласти карту На передачу поверх колоди. Ви також можете тримати колоду під столом чи за спиною, щоб ніхто окрім вас не знав, куди ви послали карту. Ваш хід закінчиться, коли буде зіграна карта Допуск до сесії.

### СТОП [ 5 карт ]

Зупиняє будь-яку дію окрім карт Доступ до сесії, Прояви себе та На передачу. Будь це дія, пара, особливе комбо - з картою Стоп їх дії анулюються.

Ви також можете зіграти Стоп на іншу карту Стоп.

А також карту стоп можливо зіграти у будь-який час, навіть якщо зараз не ваш хід.

## НА ПЕРЕЗДАЧУ

Ви повинні негайно показати цю карту.

Якщо у вас немає карти Допуск до сесії, ви програли. Скиньте усі свої карти, включно карту Передачі, в колоду відбою.

## АТАКУЙ

Закінчує ваш хід без взяття карт і змушує наступного гравця ходити два рази поспіль.

Якщо жертва карти Атакуй сама зіграє карту Атакуй, її хід також закінчується без підбору карт, а наступний гравець робить два ходи підряд.

## ПРОПУСТИ ПАРУ

Негайно завершує ваш хід без підбору карти.

Якщо ви зіграли карту Пропустити пару як захист на карту Атакуй, тоді воно відміняє лише один з двох ходів. Дві карти Пропустити пару відмінать обидва ходи.

## РУКА ПОМІЧІ

Змушує будь-якого іншого гравця дати вам одну карту зі своєї руки.

Яку саме віддати, обирає він.

## ПЕРЕСТРАХУЙ

Перемішайте колоду, не підглядаючи ні в колоді карти (зазакриті). Особливо, якщо знаєте, що карта Передачі на підході.

## СПИТАЙ СТАРШОГО

Підгляньте три карти на поверхні колоди та залиште їх в початковому порядку. Не показуйте карти іншим гравцям.

## ПРОЯВИ СЕБЕ

Скинь карту Прояви себе, щоб активувати унікальну здібність обраного персонажа. Після використання назавжди скидається у відбій.

Рис. А.97. Розробка правил до гри

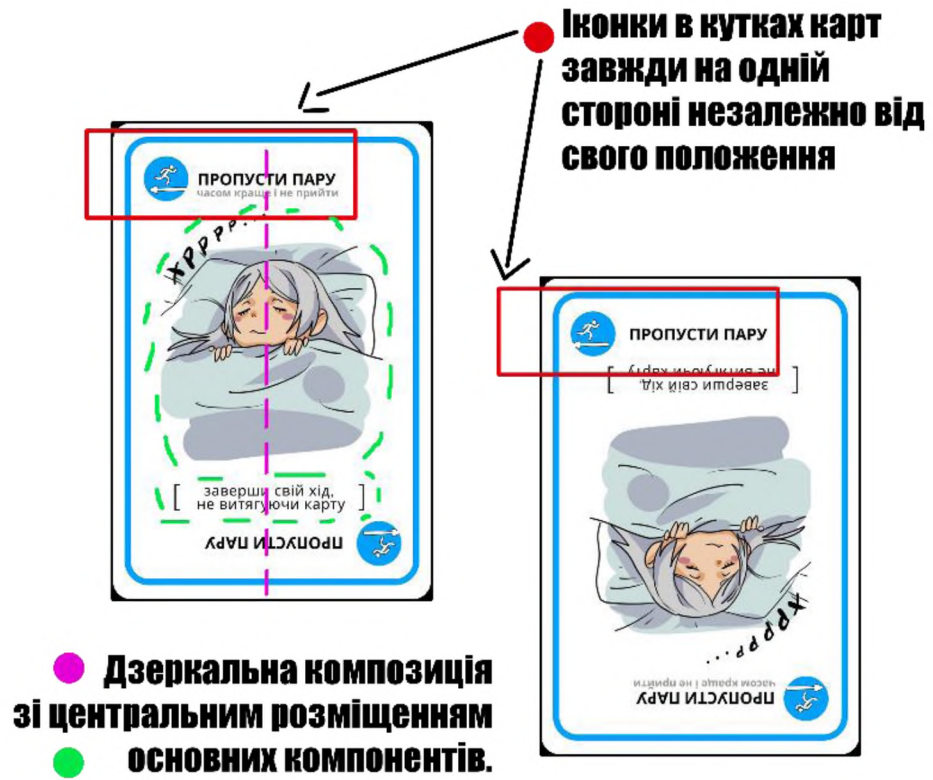


Рис. А.98. Композиційне рішення оформлення карток



Рис. А.99. Вплив різних характеристик одного елементу на сприйняття



КАРТКИ ДІЙ

# КОМПЛЕКТАЦІЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ "ЗОМБІ СТУДЕНТ"

## ПРАВИЛА



# КОМПЛЕКТАЦІЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ "ЗОМБІ СТУДЕНТ"

## КОЛЕКЦІЙНІ КАРТКИ

## КАРТКИ ПЕРСОНАЖІВ



Рис. А.100. Демонстрація комплектації гри

