

Міністерство освіти і науки України

Луцький національний технічний університет

(повне найменування вишого навчального закладу)

Факультет архітектури, будівництва та дизайну

(повне найменування факультету)

Кафедра архітектури та дизайну

(повне найменування кафедри)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
ЗА СТУПЕНЕМ ВИЩОЇ ОСВІТИ «МАГІСТР»

ПРИНЦИПИ ПРОЄКТУВАННЯ ТА ДИЗАЙН-
ОСОБЛИВОСТІ ГРАЛЬНИХ КАРТ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва спеціальності)

освітня програма «Дизайн»

(назва освітньої програми)

Виконала: здобувачка вищої освіти
групи Дм - 21
ПАТРАКЕСВА Лідія Євгенівна

(підпис)

Керівник:
канд. мист., доцент
БОНДАРЧУК Юлія Сергіївна

(підпис)

Кваліфікаційну роботу
допущено до захисту
«14» грудня 2024 р.

Гарант освітньої програми:
канд. мист., доцент
БОНДАРЧУК Юлія Сергіївна

(підпис)

Луцьк – 2024 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 2024 року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ**
на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

Патракеєва Лілія Євгенівна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи Принципи проектування та дизайн-особливості графських карт настільних ігор

керівник кваліфікаційної роботи

Бондарчук Юлія Сергіївна, кандидат мистецтвознавства, доцент.

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «30» грудня 2023 року № 456/01-02

2. Строк подання кваліфікаційної роботи 14 грудня 2024 року3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи завдання на дизайн розробку та обсяг дослідного матеріалу з темою дослідження

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

Розділ 1. Історія графіки та сучасний стан дизайну графських карт.
Розділ 2. Класифікація та систематизація графських карт настільних ігор
Розділ 3. Особливості дизайну графських карт настільних ігор.
Розділ 4. Дизайн розробка карткової гри
Висновки до розділів, загальні висновки, додатки

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

Графічна частина містить три аркуші, що висвітлюють результати дослідження теми роботи та візуалізацію дизайн-розробки з необхідними кресленнями.

6. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Розділ 1	Бондаренко Ю. С. доц.		
Розділ 2	Бондаренко Ю. С. доц.		
Розділ 3	Бондаренко Ю. С. доц.		
Розділ 4	Бондаренко Ю. С. доц.		

7. Дата видачі завдання 1 вересня 2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

N з/п	Назва етапів науково-проектної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Розділ 1	20.09. 2024	визн.
2.	Розділ 2	01.10. 2024	визн.
3.	Розділ 3	25.10. 2024	визн.
4.	Розділ 4	01.11.2024	визн.
5.	Формування висновків та додатків	10.11. 2024	визн.
6.	Розробка проектної частини	17.11.2024	визн.
7.	Подання пояснювальної записки на інструментальну перевірку на плагіат	04.12.2024	визн.
8.	Подання виконаної КР з відгуком	12.12.2024	визн.
9.	Подання виконаної КР на підпис декану та відповідальному секретарю ЕК	14.12.2024	визн.
10.	Захист кваліфікаційної роботи	19.12.2024	визн.

Магістрант

Керівник кваліфікаційної роботи

Петракева Л.Є.
(прізвище та ініціали)

Бондаренко Ю.С.
(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

ПАТРАКЕСВА Лідія Євгенівна. Принципи проєктування та дизайн-особливості гральних карт настільних ігор. *Кваліфікаційно робота на здобуття освітньо-кваліфікаційного рівня магістра за спеціальністю 022 Дизайн. Луцьк, 2024.*

У кваліфікаційній роботі досліджено інноваційні підходи у проєктуванні гральних карт настільних ігор та виділено дизайн-особливості технічного виконання гральних карт настільних ігор. Опрацьоване теоретичне обґрунтування актуальності дизайну гральних карт настільних ігор та перспективи їх застосування.

У 1 розділі проаналізовано літературні джерела та праці, які досліджують дизайн гральних карт та їх використання в настільних іграх. Досліджено історіографію та еволюцію дизайну гральних карт настільних ігор. Досліджено еволюцію поняття гральної карти та сформовано напрямки їх застосування.

У 2 розділі описано типологію гральних карт настільних ігор та виділено особливості та відмінності у дизайні. Сформовано класифікацію гральних карт за їх роллю в настільних іграх. Сформовано класифікаційні гральних карт настільних ігор за сферою їх застосування та стилістичним рішенням дизайну.

На основі результатів, що були отримані внаслідок проведених досліджень, в 3 розділі виокремлено основні вимоги до дизайну гральних карт, та принципи їх проєктування. У роботі проаналізовано структуру дизайну гральних карт настільних ігор; визначено складові елементи дизайну гральних карт настільних ігор. Окрема увага приділяється поняттю дизайн-особливостей графічної та фізичної частин гральних карт настільних ігор. Сформовано перспективні напрямки використання гральних карт.

У 4 розділі описується дизайн-розробка образного вирішення карткової гри, а саме: складові частини дизайн-проєкту карткової гри, особливості формотворення об'єкту, матеріали та технології виготовлення.

Робота складається з вступу, 4-х розділів, списку використаних джерел (42 позиції) та додатків. Обсяг роботи (без врахування додатків) – 58 сторінок. Обсяг додатків – 50 сторінок.

Ключові слова: *гральні карти, настільні ігри, дизайн, проектування, дизайн-особливості, графічна частина, фізична частина.*

ANNOTATION

The qualification work explores innovative approaches in the design of playing cards for board games and highlights the design features of the technical implementation of playing cards for board games. The theoretical justification of the relevance of the design of playing cards for board games and the prospects for their application is developed.

In section 1, literary sources and works that explore the design of playing cards and their use in board games are analyzed. The historiography and evolution of the design of playing cards for board games are studied. The evolution of the concept of a playing card is studied and the directions of their application are formed.

Section 2 describes the typology of playing cards for board games and highlights features and differences in design. A classification of playing cards is formed according to their role in board games. A classification of playing cards for board games is formed according to their scope of application and stylistic design solution.

Based on the results obtained as a result of the research, section 3 identifies the main requirements for the design of playing cards and the principles of their design. The work analyzes the structure of the design of playing cards for board games; identifies the constituent elements of the design of playing cards for board games. Special attention is paid to the concept of design features of the graphic and physical parts of playing cards for board games. Promising directions for the use of playing cards are formed.

Section 4 describes the design and development of a figurative solution for a card game, namely: the components of the design project of a card game, features of the object's formation, materials and manufacturing technologies.

The work consists of an introduction, 4 chapters, a list of sources used (42 items) and appendices. The volume of the work (excluding appendices) is 58 pages. The volume of appendices is 50 pages.

Keywords: playing cards, board games, design, planning, design features, graphic part, physical part.

ЗМІСТ

ВСТУП	9
Розділ 1. Історичні аспекти формування гральних карт	12
1.1. Історіографія дослідження дизайну гральних карт.....	12
1.2. Розширення поняття та використання гральних карт.....	14
1.3. Сучасний стан розвитку гральних карт настільних ігор.....	19
Висновки до розділу 1	20
Розділ 2. Класифікація гральних карт настільних ігор та відмінності в дизайн особливостях різних видів гральних карт	22
2.1. Види настільних карткових ігор та їх вплив на дизайн гральних карт.....	22
2.2. Класифікація гральних карт за сферами їх використання.....	25
2.3. Класифікація гральних карт настільних ігор за особливостями їх дизайну.....	27
2.3.1. Класифікація гральних карт за роллю в настільних іграх.....	27
2.3.2. Класифікація гральних карт за стилістичними рішеннями.....	28
Висновки до розділу 2	32
Розділ 3. Особливості дизайну гральних карт настільних ігор	34
3.1. Особливості будови дизайну гральних карт.....	34
3.2. Принципи та особливості елементів дизайну гральних карт.....	37
3.2.1. Графічні дизайн-особливості гральних карт.....	40
3.2.2. Фізичні дизайн-особливості гральних карт.....	40
3.3. Перспективні напрямки використання гральних карт.....	42

Висновки до розділу 3.....	44
Розділі 4. Дизайн-розробка карткової гри «МОРОК»	46
4.1. Обґрунтування змісту образу карткової гри «МОРОК».....	46
4.2. Особливості формотворення об'єкта розробки.....	47
4.3. Матеріали і технологія виготовлення.....	51
Висновки до розділу 4.....	51
ВИСНОВКИ.....	53
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	55
ДОДАТКИ.....	59
Додаток А. Ілюстративний матеріал.....	61
Додаток Б. Таблиці та схеми.....	89
Додаток В. Дизайн-розробка карткової гри «МОРОК».....	101

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному світі продовжує зростати інтерес до настільних ігор та можливих сферах їх застосування. Головною складовою настільних ігор є гральні карти. Гральні карти як частина людського суспільства існує вже протягом багатьох століть з першою їх згадкою в IX столітті. В суспільному розумінні карти та настільні ігри асоціюються лише з розвагами. Довгий період часу карти використовувались лише для гри, однак їх візуальне оздоблення потребувало надзвичайної майстерності. Перші прототипи були взірцями графічного мистецтва, які розвивалися і змінювались відповідно до потреб часів. Символіка, яка була розроблена саме для карткових ігор, швидко набувала особливого значення та видозмінювалась залежно від вимог культур, де появлялись карти. Саме простота та адаптивність карт допомогло їм з'явитися в усіх куточках світу та стати всесвітньо відомим надбанням ігрової культури.

Настільні ігри перетворилися з вузькоспеціалізованого хобі на масову культуру. Збільшення кількості гравців та виробників ігор призводить до підвищеної конкуренції та необхідності створювати все більш якісні та оригінальні продукти.

Однією з причин успіху гральних карт є їхня простота. Правила гри з картами інтуїтивні та зрозумілі, а також сам формат колоди дозволяє створювати власні довільні правила для нових ігор для різних прошарків суспільства. Такий неуніфікований підхід до ігрового процесу сприяв розвитку креативності в гравців, привів до нових видів та стилів гральних карт, та дозволив поєднувати їх з іншими елементами настільних ігор.

В кожній сфері застосування карткових ігор існують власні критерії до дизайну гральних карт. Визначення цих особливостей допоможе розширити використання гральних карт настільних ігор в нових сферах.

Актуальність теми дослідження полягає у тому, що карткові ігри в останні роки набирають дедалі більшої популярності. Ринок настільних карткових ігор отримує з кожним роком все більше нових представників, які застосовують

сучасні технології для своїх розробок. З прискореними процесами діджиталізації ринок карткових ігор все швидше переходить в онлайн режим. Сучасні технології дозволяють створювати інтерактивні та мультимедійні карткові ігри, що вимагає нових підходів до дизайну гральних карт.

Карткові ігри є доступним способом проведення часу, які в останні роки набирають дедалі більшої популярності. Гральні карти є важливим елементом в сфері розваг, а також потенційним інструментом в сфері науки та психології.

Проте дослідження в сфері процесу розробки та дизайн особливостей гральних карт в діджитал сфері потребує подальшого дослідження.

Мета та завдання дослідження. Метою роботи є визначити основні принципи та вимоги у проектуванні гральних карт настільних ігор, систематизувати отриману інформація та спроектувати власний дизайн гральних карт, спираючись на виведені результати дослідження.

Для досягнення поставленої мети в роботі вирішуються ряд завдань, основними з яких є наступні:

- 1) Проаналізувати основні дослідження на тему дизайн особливостей гральних карт настільних ігор;
- 2) Дослідити історію розвитку дизайну гральних карт настільних ігор;
- 3) Дослідити поняття гральних карт та їх використання;
- 4) Сформулювати типологію та визначити видову різноманітність гральних карт настільних ігор;
- 5) Визначити та проаналізувати основні вимоги та принципи дизайну гральних карт настільних ігор;
- 6) Виділити дизайн-особливості розробки гральних карт настільних ігор;
- 7) Визначити перспективи розвитку дизайну гральних карт настільних ігор;
- 8) Представити авторську дизайн-розробку образного вирішення карткової гри.

Об’єкт і предмет дослідження. Об’єктом дослідження роботи є графічний дизайн. Предмет дослідження – дизайн гральних карт настільних ігор.

Методи дослідження. В процесі наукової роботи використовувались такі методи дослідження, як аналіз, порівняння, синтез, аналогія та систематизація. В першому розділі за допомогою методу аналізу та порівняння досліджується історичний розвиток предмету дослідження, а також порівнюються інші дослідження у цій темі. В другому розділі роботи застосовується метод систематизації для дослідження типологічної та видової різноманітності предмета дослідження.

Наукова новизна. В процесі дослідницької роботи була розроблена концепція, що класифікує об’єкт дослідження та описує основні принципи та вимоги до дизайну гральних карт настільних ігор.

Практичне значення отриманих результатів. Результати дослідження можуть бути використані для покращення розробок дизайну гральних карт настільних ігор, а також під час створення власної дизайн розробки.

Структура роботи. Пояснювальна записка складається з вступу, 4-ьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Обсяг роботи (без врахування додатків) – 58 сторінок. Обсяг додатків – 48 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ІСТОРИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ГРАЛЬНИХ КАРТ

1.1. Історіографія дослідження дизайну гральних карт

Історично дослідницький інтерес до гральних карт зазнав значної трансформації. Від початкового сприйняття як простого атрибута розваг, гральні карти перетворилися на складний об'єкт наукового дослідження. В цьому розділі представлений аналіз існуючих наукових праць, які розглядають аспекти дизайну гральних карт.

Одним з перших питань, яке цікавило дослідників, було походження гральних карт. Концепція гральних карт з'явилася в стародавні часи і розвивалася протягом багатьох століть. В роботі Вільяма Вілкісона "Китайське походження гральних карт" він досліджує виникнення перших гральних карт в стародавньому Китаї. Він описує, що перші гральні карти друкувались на папері та використовувались в відомих на той період азартних іграх [1].

Походження і поширення гральних карт в Європу досліджував також Ендрю Ло в своїй праці «Гра в листя: дослідження походження китайських гральних карт». В своїй роботі він описав формат гральних карт, який набрав популярності в інших регіонах, а саме описав їх як найпростіший зразок китайської техніки друку, який можна було передати між Сходом і Заходом [13].

Іншим важливим напрямком досліджень дизайну гральних карт стало вивчення того, як з часом змінювалися символи на картах та яких нових значень вони набували. Детлеф Гофманн дослідив і описав зміни в дизайні та символіці гральних карт [14]. В дослідженні Рональда Декера і Майкла Даммета розглядається поява стилю карт для гадання, а саме карт Таро, та описуються особливості дизайну колоди [12]. Дослідження на тему класичної колоди гральних карт публікуються в виданні *The Playing-Card*, статті в якому охоплюють усі аспекти гральних карт та карткових ігор від історії їх виникнення до змін у їх дизайні.

Технологічний прогрес суттєво вплинув на розуміння та підходи до дизайну гральних карт. Карткові ігри тепер можливо виготовляти не лише за допомогою друку, але й у вигляді комп'ютерних ігор. Сьогодні актуальності набирають дослідження впливу нових цифрових технологій на дизайн та технічне втілення гральних карт. Натан Алтіс в своїй роботі “Платформа гральних карт” описує особливості переходу гральних карт у діджитал формат, аналізує схожі і відмінні риси дизайну, а також розглядає нові доступні елементи дизайну в комп'ютерному варіанті [8].

На сучасному етапі дослідження великий інтерес викликають можливі сфери застосування гральних карт. На прикладі дослідження Алекса Бекера «Експериментальна карткова гра для навчання процесів розробки програмного забезпечення», в якому він презентує розробку гри для вивчення основним поняттям та механікам програмування [17], видно, що використання гральних карт в освітньому процесі є перспективним напрямком, який вартий уваги. Аналогічно в дослідженні Морріса Тода «Go Chemistry» розглядається розробка карткової гри [18], яку можна застосовувати на уроках хімії для запам'ятовування хімічних елементів. Дизайн цієї гри базується на правилах попередньо існуючої гри «Go Fish».

Гральні карти як інструмент навчання в своїх дослідженнях вивчали також Туркай С., Адінольф С., Тірталі Д. [4], Кордакі М. [9]. В цих роботах розглядався потенціал гральних карт в навчанні та особливості дизайну гральних карт для вивчення нових предметів.

Про застосування гральних карт в сфері психології та саморозвитку висвітлено у публікації [15].

Дослідження на тему розробки дизайну гральних карт доступні в інтернет ресурсах [10, 11]. Ці публікації описують підходи до дизайну гральних карт, основні вимоги та принципи в розробці їх дизайну.

Однак на сьогодні тема власне розробки дизайну гральних карт в наукових дослідженнях висвітлена не в достатній мірі. Приділення більшої

уваги цій темі посприяє вдосконаленню та покращенню аналізу та розуміння дизайн-особливостей об'єкта дослідження.

1.2. Еволюція дизайну гральних карт настільних ігор

Гральні карти як концепція виникли у стародавні часи. Перші згадки датуються IX століттям. Вважається, що перші гральні карти були винайдені в Китаї за династії Тан. Перші зразки виготовлялись технологією друку дерев'яних блоків. Ідея зображення людських портретів імовірно була спричинена тим, що перші карти використовувалися як заміник грошей [1], відповідно малюнки дублювали купюри. Пізніше гральні карти потрапили до Персії та Єгипту, а потім і до Європи. У кожному регіоні дизайн карт мав свій характер, змінювався, але незмінною залишалася ігрова механіка та структура карткової колоди. Змін зазнали масті карт – умовні позначення, що поділяють колоду на чотири групи. Вони були подібні до грошових знаків у Китаї, проте зі зміною місця вони перетворились на інші символи; XII-XIII століття у Персії та Єгипті на кубки, шаблі, монети та палиці для поло, а пізніше у Європі у XIV столітті палиці замінили на жезли (Табл. Б.1.1). Роджер Тіллі, дослідник гральних карт в різних культурах, зазначає: «Індійські картки справді зовсім відрізняються від карток будь-якої іншої країни. Вони круглі, виготовлені з тонких дисків із дерева, черепахового панцира, полотна, слонової кістки чи навіть риб'ячої луски, добре вкриті лаком, емаллю та розписані вручну» [2].

Проте форма карт відзначалась більшою однорідністю, ніж зображення. Один шаблон дизайну карт є узгодженим у різних культурах і століттях: плоскі, прямолінійні форми. Карти дотримувались прямокутної форми, проте пропорції та розміри варіювались. Проте існують історичні винятки, особливо круглі картки Ганджіфа, популярні в Індії (Рис. А.1.1).

Перші зображення на гральних картах виконувались вручну, тому дизайн варіювався від автора до автора. Створення карт було складним мистецьким процесом, яке вимагало ручного малювання кожної окремої карти. Ручна робота унеможлилювала дублювання та промислове виготовлення карт. Портрети

зображень часто створювали декоративними, а також односторонніми. Потреба виготовлення двосторонніх карт з'явилась для того, щоб запобігти шахрайству. Для вищих карт, які мали лише одну сторону, потрібно було перевернути їх правильною стороною догори тасуючи руку. Так само з'явився дизайн на звороті карт. Зворотня сторона карт була попередньо пустою. Вони не мали ніяких візерунків, але використання таких карт зношувало їх та залишало різні пошкодження та плями.

З появою механічного друкарського пресу Йогана Гутенберга у 1439 відтворення колод стало значно простішим, що зробило карти більш доступними і дозволило уніфікувати їх дизайн [3]. В кінці XIV століття у Німеччині масті карт замінюють на серця (черви), жолуді, листя і дзвоники. Саме цей варіант стає основою для дизайну мастей у Франції XV століття, який є загальновідомим і досі вважається стандартним (Рис. А.1.9).

Важливим аспектом в дизайні гральних карт є уніфікація. Карти вимагають одноманітного дизайну для чесної гри. Одноманітність говорить про культурні та економічні можливості карткових ігор. Історія гральних карт тісно пов'язана з історією механічного відтворення. Масове виробництво гарантує, що реплікація карт є дешевою та надійною, тому карти різних гравців нічим не відрізняються, та ставлять їх в однакове положення в грі.

Промислова революція також вплинула на розвиток дизайну гральних карт. Тепер однаковий дизайн зустрічається по всьому світу. Розвиток технологій дозволив зробити процес виготовлення дешевшим, проте дизайн, окрім однорідності, прагне також до спрощення. Наприклад Uno (1971) міняє королівські масті та символи на стриманий колірний спектр (жовтий, синій, червоний, зелений) та більш обмежений числовий ряд (0–9).

Через свою простоту у правилах гри перші зразки гральних карт майже не мали текстової частини. Основний дизайн карт складався з промальованої фігури чи візерунку. Технічна революція та поширення карт по всьому світу допомогло це змінити. Тепер карткові ігри можна виготовляти в новому унікальному форматі, повністю оновлюючи правила, які в свою чергу вимагали детальних

пояснень. Під час розквіту CCG (колекційних карткових ігор) у середині 90-х на картах домінували текст правил, іконографіка гри та статистика карт, в той час на другий план відводилось оздоблення. Такий дизайн розроблявся на користь інформації про нову гру [8].

Удосконалення виробництва так само вдосконалювало текстуру картки протягом століть. Наприклад, заокруглені кути зменшували зношування (і шахрайство), а «пневматичне покриття», винайдене Вільямом Томасом Шоу в середині двадцятого століття, дозволяло «одній карті легко ковзати по іншій, а колоду легко перетасувати і роздавати» [].

У 1993 році Річард Гарфілд зробив революцію в сфері гральних карт завдяки своїй грі «Magic: the Gathering». Як і в інших карткових іграх картки Magic були оформленні у вертикальній або портретній орієнтації. Проте Річард Гарфілд додав новий елемент гри: карт можна було торкнутися, повернувши на дев'яносто градусів, тим самим змінивши їх використання (Рис. А.1.15).

Подібний елемент зміни позиції карти використовується в різних інших прикладах. Pokémon (Покемон) (1996) використовує поворот карти для вказування різних статус ефектів. Yu-Gi-Oh! (Ю-гі-о!) (1999) використовує обертання для позначення бойової позиції: вертикальні карти атакують, повернуті карти захищають.

Отже, історія гральних карт тісно переплітається з історією розвитку людства, відбиваючи культурні, технологічні та економічні зміни в дизайні гральних карт. Концепція гральних карт виникла в Китаї, але згодом вони поступово поширилися по всьому світу. Дизайн карт змінювався відповідно до культурних та естетичних традицій у різних країнах. Ранні карти виготовлялися вручну, що обумовлювало їх унікальність та варіативність. З появою друкарського преса дизайн став більш стандартизованим, а виробництво – масовим. Промислова революція ще більше вплинула на уніфікацію дизайну, зробивши карти доступнішим, та дозволило створення нових унікальних карткових ігор.

Сучасний дизайн гральних карт характеризується високим рівнем деталізації, використанням різноманітних матеріалів. Дизайн гральної карти тепер враховує як графічну частину, так і фізичну форму. Використання комп'ютерів дозволило доповнення дизайну гральних карт інтерактивними елементами. Попри це, основні принципи дизайну, закладені століттями тому, залишаються актуальними і сьогодні.

1.3. Розширення поняття та використання гральних карт

Одна з теорій винайдення гральних карт стверджує, що їх почали виготовляти як замітники грошей. Вони використовувалися як дешевий (Таваріант ставок в азартних іграх давнини. Поняття гральної карти як частини азартних ігор залишилося і сьогодні. Але з їх поширенням по всьому світу гральні карти отримали нові способи використання (Табл. Б.1.2). Поняття гральних карт розширилось через набуття своєї популярності в Персії та Європі. Карти стали не лише дешевою альтернативою грошей, але й набули самобутності. На їх основі була розроблена власна ігрова механіка, і карти почали асоціюватися з грою та розвагами. Тепер гральні карти продовжують використовувати в класичних карткових іграх як покер, бридж, дурень та інших.

З розвитком друку технологія розробки нових гральних карт стала простішою. Нові дизайни карт набували дедалі більшою популярності, що призвело до того, що карти стали використовуватись не лише в класичних карткових іграх, але й в унікальних настільних іграх як сладова частина. Карти почали використовувати не як основний об'єкт гри, а як допоміжний елемент. Наприклад в грі "Монополія" карти позначають об'єкти для купівлі та продажу, а елементами гри, які частіше використовуються, виступають ігрова мапа, кубик і фішки (Рис. А.1.16).

Гральні карти також є частиною мистецької сфери. Окремі дизайни карт презентують як витвори мистецтва. Форма гральних карт надає митцям простір для створення унікальних робіт в контексті карткової гри. Для розробки дизайну колоди можуть використовуватися різні культурні чи історичні стилі, наприклад

гральні карти за мотивами української історії (Рис. А.1.17), або теми популярних художніх творів чи медіа, наприклад тематичні карти “STRANGER THINGS” (Рис. А.1.18).

З популяризацією гральних карт в Європі вони почали асоціюватися і з езотеричними дисциплінами. Сучасна колода карт Таро, яка використовується в містичних практиках, базується на дизайні гральних карт з середини XIV століття [14]. Гадання на гральних картах ще один приклад надання їм езотеричного поняття.

Важливою новою сферою застосування гральних карт стала освіта. Гральні карти почали використовувати як інструмент навчання. Підхід до освітнього процесу як до гри збільшує його ефективність та заохочує учнів приймати активну участь на уроках. Проста та інформативна структура карт зробила їх ефективним інструментом для навчання. Гральні карти використовуються при вивченні іноземних мов, математики, а також природничих наук, наприклад картки “Eng.STUDENT” для вивчення англійської мови на різних рівнях (Рис. А.1.20). Відповідно гральні карти можуть розглядатись як інструмент для навчання та розвитку.

Поняття гральної карти використовується і в сфері психології. З’являються тенденції у використанні при терапії карт МАК (метафоричні асоціативні карти), які наштовхують користувача на роздуми та пошуки асоціацій. Карти також можуть використовуватися як інструмент для проєктивних тестів, які допомагають виявити особливості особистості [15].

Гральні карти також зачіпають поняття колекціонування. Колекційні карткові ігри використовують принцип збирання колоди. Для кращого ігрового результату гравці розшукують і колекціонують особливі карти. В інших випадках антикварні зразки гральних карт привертають увагу колекціонерів, втрачаючи свій ігровий зміст. Такі колекційні карти не використовуються в іграх, оскільки вважаються рідкісними і цінними. Прикладом є серія колекційних карток “Pokemon”, в якій є дизайн рідкісних карт з використанням голографічної плівки чи унікальних зображень (Рис. А. 1.22).

Отже, поняття гральних карт з'явилося в контексті азартних ігор, і гральні карти служили дешевим замінником грошей. З поширенням гральних карт по всьому світу вони почали використовуватися в контексті власної гри. Карти почали асоціюватися з класичними картковими іграми. Збільшення популярності гральних карт призвело до використання їх в нових настільних іграх, де вони виступали не як головний об'єкт гри, а як допоміжний. Гральні карти почали асоціюватися не лише з картковими іграми, але й з настільними іграми загалом. Формат гральних карт є також унікальним у сфері мистецтва. Дизайн гральних карт розробляється в різних стилях та з використанням різних тем. Гральні карти також використовуються в езотериці і є інструментом для містичних практик. Гральні карти є ефективним методом освіти і використовуються при вивченні іноземних мов, точних та природничих наук. Також карти можуть використовуватися в терапії. Гральні карти є унікальним предметом для колекціонування.

1.4. Сучасний стан розвитку гральних карт настільних ігор

Усвідомлення можливостей зміни фізичного стану гральної карти показує, що інформаційна складова об'єкту дизайну не обмежена графічним матеріалом. Для Гарфілда дизайн слідував фізичній формі. Простий поворотний жест у «Magic: the Gathering» розширив поняття дизайну гральних карт, що спонукає переосмислити карту не як зображення, але й як матеріальну форму.

Перехід гральних карт на цифрові платформи також викликає нові питання дизайну. Розробка цифрових варіантів гральних карт кардинально змінює підхід до композиції і розміщенню інформації на картах. Тепер необхідні елементи фізичних карт можна опустити і перетворити в окреме діалогове вікно в грі. Пояснення та правила теж не потребують такої ж стислості, як паперовий аналог. Багато нових карткових ігор, наприклад ігри «Hearthstone» та «Wildfrost», розробляються первинно в цифровому варіанті, оскільки такий формат робить гру більш доступною для великої аудиторії (Рис. А.1.23, А.1.24). Проте з'являється тенденція, коли відомі карткові ігри, які продаються в фізичному

форматі, розробляють і власну комп'ютерну версію. Деякі фізичні версії карткових ігор перейшли в діджитал формат і продовжують друкуватись (Рис. А.1.25).

Дизайн діджитал гральних карт дозволяє використання інших візуальних технологій, наприклад моделей 3D, поєднання з анімацією, а також використання звукових елементів.

Дизайн фізичного варіанту та діджитал відмінні в підході до їх дизайну. Різні формати дозволяють різні елементи втілення. Зразковим прикладом є карткова гра Adventure Time Card Wars (2014), оскільки кожна версія використовує різні правила та механізми, які підходять для відповідної платформи гри (Рис. А.1.27). Окрім основних елементів гри механіка обох ігор значно відрізняється. В фізичних Card Wars числа-показники карт низькі. Таким чином статистику карт легко обчислювати. Digital Card Wars передає обчислення комп'ютеру. На відміну від фізичного аналога статистика діджитал карт шалено завищена. Також в дизайні діджитал карт присутній додатковий елемент, який позначає вартість тої чи іншої карти, коли в фізичних зразках цей показник відсутній, і натомість використовується почергова гра.

Отже, революційною зміною в підході до дизайну гральних карт стало розуміння єдності форми та дизайну гральної карти. З розвитком технологій для дизайну стала доступна діджитал сфера. Особливості та вимоги до фізичних та діджитал дизайнів карт відрізняються своїми можливостями та обмеженнями. Розуміння сильних та слабких сторін певного втілення дизайну необхідне для якісної розробки.

Висновки до розділу 1

В розділі було проаналізовано літературні джерела та праці, які досліджують дизайн гральних карт та їх використання в настільних іграх, а також пошуки нових сфер їх застосування.

Такі питання, як підходи до дизайну унікальних гральних карт, особливості дизайну залежно від технічного втілення карт та розробки гральних карт

вимагають додаткових досліджень. Наступні дослідження розвитку в цій сфері допоможуть зробити розробку дизайнів гральних карт більш ефективними.

Розглянуто історичний розвиток гральних карт настільних ігор та передумови змін у їх дизайні та виробництві.

Проаналізовано розвиток поняття гральної карти. Виявлено, що концепція гральної карти продовжує поширюватися на інші сфери, окрім ігрової. Було виявлено, що гральні карти є ефективним методом освіти, можуть використовуватися в терапії, а також є унікальним предметом для колекціонування.

Також в результаті досліджень було виявлено, що дизайн гральних карт зазнав революційну зміну в його підході. Розвиток комп'ютерних технологій відкрив доступ до створення гральних карт в цифровому форматі. Нове технічне втілення гральних карт набирає дедалі більшої популярності, тому потребує нових досліджень у цій темі.

РОЗДІЛ 2

КЛАСИФІКАЦІЯ ГРАЛЬНИХ КАРТ НАСТІЛЬНИХ ІГОР ТА ВІДМІННОСТІ В ДИЗАЙН ОСОБЛИВОСТЯХ РІЗНИХ ВИДІВ ГРАЛЬНИХ КАРТ

2.1. Види настільних карткових ігор та їх вплив на класифікацію гральних карт

Настільні ігри використовують велику кількість різних ігрових елементів, від кубиків до фішок, від жетонів до ігрових мап, а також карти. Певні елементи залежно від потреб гри можуть невикористовуватися. Відповідно усі настільні ігри можна умовно розділити на ігри з картами та на ігри без карт. Розглянемо настільні ігри які використовують карти в ігровому процесі.

Настільні ігри, в яких є гральні карти, поділяються на: настільні ігри з використанням гральних карт, неколекційні та колекційні карткові ігри.

Настільні ігри з використанням гральних карт це найвідоміші настільні ігри, які використовують унікальні карти. Ці ігри мають різні складові частини, проте одним із них обов'язково є гральні карти. Вони використовуються в поєднанні з кубиками, мапами, фігурками тощо. Прикладами є ігри «Монополія»(Monopoly), «Манчкіни» (Munchkin).

Неколекційні або «живі» карткові ігри (living card games (LCG)) - це ігри, в яких колода передбачає наявність усіх необхідних елементів гри, які представлені гральними картами. Усі ігрові дії відбуваються за допомогою використання карт. До цього виду можна віднести колоду традиційних гральних карт. Іншими прикладами є карти «Уно»(UNO) та «Мафія».

Колекційними картковими іграми (collectable card games (CCG)) називаються ігри, які не мають повної структури колоди і періодично доповнюються новими картами. Гра вимагає постійного оновлення складу гральних карт, з яких деякі можуть бути рідкісними. Дизайн таких карт передбачає декоративні елементи, які роблять карту унікальною, проте не додають особливостей до ігрового процесу.

Самі гральні карти можна класифікувати відповідно до ігор, в яких вони застосовуються. Відповідно карти можна класифікувати як: *доповнюючі*, *самостійні* та *колекційні*.

Доповнюючі гральні карти є частиною настільної гри, але не головним елементом гри. Вони виконують другорядну дію в грі. Наприклад карти акцій в грі «Монополія» або карти ресурсів в грі «Сатан». Дизайн цих карт часто повторює інформацію з інших елементів гри, або доповнює їх функції (рис. А.2.1).

Кarti в неколекційних карткових іграх можна класифікувати як самостійні. Це карти, які складають повну колоду гри. Вони є основним елементом ігрового процесу, наприклад класична колода гральних карт, карти «UNO» (рис. А.2.2). Дизайн цих карт виконує основну інформативну функцію гри і є основним ігровим елементом. Інші ігрові елементи можуть використовуватися, але як допоміжні для карт, наприклад карти в настільній грі «Поклик пригод» (рис. А.2.3).

Колекційними класифікують карти, які є основною частиною ігрового процесу, проте дизайн карт заохочує підбір власної колоди, обмін та їх зміну. Кarti цього типу постійно оновлюються і добавляються. Для заохочення отримання нових карт їх дизайн може мати різні варіації, але виконувати однакові функції. Деякі дизайни мають голографічну плівку, що робить їх більш цінними серед гравців і збільшує запит на їх отримання. Прикладами колекційних карткових ігор є «Pokemon» (рис. А.2.4) та «Magic The Gathering».

Особливості дизайну настільної залежать від кількості гравців, на яку вона розрахована. Різні настільні ігри можна грати або самому, або в парі, або в групі. Відповідно настільні ігри можна поділити на самотницькі, парні та колективні.

Самітницькі ігри мають власний сюжет гри і дозволяють гравцю прийняти участь в цій історії. Ігри, які можна грати одному, часто розраховують і на більшу кількість гравців, тому такі ігри можна класифікувати як ігри від одного гравця.

Парні ігри використовують конкуренцію та протистояння одного гравця проти іншого. Такі ігри часто мають елементи змагання і основний ігровий процес акцентує увагу на виграші одного з гравців.

Колективні ігри розраховані на трьох і більше гравців. Такі ігри можуть бути як конкурентними, так і кооперативними. Колективні ігри мають можливість використання таємниці як центральної мети гри. Гравці або можуть допомагати один одному розв'язати цю таємницю, або використовувати її проти інших. Прикладом гри, яка використовує таємницю як основну концепцію гри є гра “Мафія”, де гравці приховують свої ролі. Інший варіант колективної гри це спільна праця заради виконання відомої мети. Колективні ігри мають більше варіантів ігрових механік, оскільки можуть використовувати прийоми як самотницької, так і парної ігор.

Відповідно до того, на яку кількість гравців розрахована гра, складові гральні карти можна поділити на карти для самотницької, для парної та для колективної гри.

Карты для самотньої гри передають великий обсяг інформації за допомогою свого дизайну. Ціль таких карт це розказати історію самотійно, покладаючись на дії гравця лише для привнесення фактору випадковості та унікальності. Наприклад карти серії ігор “Поклик пригод” дають можливість гравцю розіграти історію власного персонажа використовуючи карти, що описують його особливості та вчинки.

Карты для парних ігор використовуються в конкурентних іграх, тому дизайн карт дозволяє гравцям приховувати інформацію від противника. Ці гральні карти передають лише необхідну інформацію, а саме своєї ролі та функції. Прикладом карт для парних ігор є карткова гра “Yu-Gi-Oh!”. Гра виконана у форматі дуелі де кожен гравець розігрує свої карти по черзі.

Карты для колективу мають велику варіативність у своїх дизайнах. Але для карт у колективній гра важливе забезпечення взаємодії між гравцями та створення унікального ігрового досвіду. На відміну від карт для парних ігор,

карти для колективної гри можуть використовуватися як для суперництва гравців, так і для їх підтримки.

Наприклад карти в грі “Мафія” показують гравцям їхні ролі, але не розігруються протягом усієї гри. А в грі “Цитаделі”, механіка якої подібна до гри “Мафія”, використовуються карти ресурсів та будівництва разом із картами ролей для гравців (Рис. А.2.7).

Отже, дизайн гральної карти залежить від виду гри, в якій вони використовуються. Настільні ігри, що використовують гральні карти в ігровому процесі, поділяються на настільні ігри з використанням гральних карт, неколекційні та колекційні. Відповідно гральні карти поділяються на доповнюючі, які використовуються разом з іншими елементами гри, самостійні, які складають повну ігрову колоду та є головним ігровим елементом, та колекційні, які передбачають збір власних карт та створення унікальної колоди. Настільні ігри також класифікуються за кількістю гравців на самотницькі, парні та колективні. Карти, що використовуються в цих іграх, відповідно класифікують на карти для самотницької, для парної та для колективної гри.

2.2. Класифікація гральних карт за сферами їх використання

Поняття гральної карти виходить за межі звичайного інструмента настільної гри. Проста та інформативна форма гральних карт дозволяє їм вирішувати різні завдання та забезпечує їх багатофункціональність. Це уможливорює використання гральних карт в сферах окрім розважальної. Гральні карти також можуть використовуватися у навчанні, психології та саморозвитку, мистецтві, а також в езотериці.

Відповідно за сферами використання гральних карт настільних ігор їх можна поділити на *розважальні, навчальні, психологічні, мистецькі, езотеричні*.

Основною функцією гральних карт є розважальна. Карткові ігри використовуються як спосіб проведення часу в компанії друзів або як інструмент оповіді. Розважальні гральні карти – це універсальний інструмент для проведення дозвілля. Вони характеризуються цікавим дизайном та унікальними

стилістичними рішеннями. Дизайн розважальних гральних карт доступний та простий у використанні, та забезпечує легкість ігрового процесу, робить його цікавим та унікальним. Розважальні карти можуть використовуватися як інструмент для розвитку різних навичок соціальної взаємодії.

Навчальні карти це унікальний вид гральних карт. Ідея застосування гральних карт відносно нова. Дизайн навчальних гральних карт використовує матеріал навчальної дисципліни, та допомагає у його вивченні, розумінні та повторенні. Навчальні гральні карти допомагають тренувати візуальну пам'ять і концентрацію.

Навчальні карти можуть допомогти при вивченні різних дисциплін, серед яких математика, іноземні мови та природничі науки. Прикладом дизайну гральних карт в навчанні є гра “Periodic: The Game of the Elements”, що використовує гральні карти для вивчення хімії, а саме періодичної таблиці елементів (Рис. А.2.8).

Психологічні гральні карти, або метафоричні асоціативні карти (МАК), використовуються в психології, психотерапії та коучингу. Вони відрізняються від традиційних гральних карт своїм призначенням та особливостями дизайну. Особливістю дизайну психологічних гральних карт є використання абстрактних або символічних зображень, які не мають однозначної інтерпретації. Вони допомагають клієнту або пацієнту проєктувати на них свої власні асоціації та переживання.

Мистецькі гральні карти представлені в сфері мистецтва та дизайну. Гральні карти можуть виступати як об'єкт мистецтва. Створення унікальні колоди карт з використанням складних художніх технік, а також дизайн карт може використовувати унікальні теми для передачі культурного, історичного контексту чи піднімати нові питання (Рис. А.2.11).

Езотеричні гральні карти, такі як карти Таро, Оракули та інші, відрізняються від звичайних гральних карт не лише за призначенням, а й за своїм дизайном, символікою та функціями. Вони використовуються не для розваг, а для самопізнання, ворожіння, медитації та інших езотеричних

практик. Дизайн езотеричних карт часто має глибокий символічний зміст, пов'язаний з різними аспектами людського життя, природи, космосу тощо. Особливим в дизайні езотеричних карт є використання архетипів - універсальних символів, що відображають глибинні аспекти людської психіки.

Отже, хоча гральні карти, традиційно асоціюються з розвагами, вони мають значно ширший спектр застосування. Їх універсальна форма та інформативна структура дозволяють використовувати їх у різних сферах людської діяльності. Відповідно до сфери використання гральних карт їх поділяють на розважальні, які спрямовані на дозвілля та розваги, характеризуються простими правилами та цікавим дизайном, навчальні, які використовуються в освіті, допомагають закріпити знання та розвинути навички, психологічні, що застосовуються при тренінгах та терапії, мистецькі, що можуть виступати як об'єкти мистецтва, та езотеричні, які використовуються для ворожіння, медитації та інших езотеричних практик.

2.3. Класифікація гральних карт настільних ігор за особливостями їх дизайну

2.3.1. Класифікація гральних карт за роллю в настільних іграх

Дизайн гральних карт настільних ігор повинен передавати основну функцію карти в ігровому процесі. Тому гральні карти настільних ігор поділяють за їх роллю в грі на: *рольові, дійові та предметні*.

Рольові або карти персонажів часто використовуються як головні карти ігрового процесу. Ці карти надають певну роль гравцю в грі. На цих картах часто зазначені особливості та функції ролі в грі, основні характеристики, якщо вони присутні в грі, а також картам ролей притаманне довготривале використання в грі.

Кarti дії використовуються для одноразових чи тимчасових ігрових механік. Дизайн часто використовує опис подій чи зміни в ігровому процесі. Ці карти часто використовуються одноразово, тому дизайн не містить важливої

ігрової інформації для всієї гри, а частіше короткий опис та алгоритм дій для конкретного використання карти.

Предметні або карти ресурсу – це карти, які використовуються для позначення ресурсів ігрового процесу. Такі карти прості в дизайні та не мають інформації про алгоритми дій ігрових механік, а частіше використовують опис предмету, який вони позначають, та пояснення його функцій. Такі карти можуть використовуватись також для формування ігрового простору, як місцевість.

Отже, карти можна класифікувати за їх роллю в ігровому процесі, а саме на рольові або карти персонажа, дійові та предметні чи карти ресурсу. Для різних видів притаманний різних підхід до їх дизайну.

2.3.2. Класифікація гральних карт за стилістичними рішеннями

Стилістичне рішення дизайну гральних карт залежить від вимог і уподобань цільової аудиторії гри. Дизайн гральних карт відрізнятиметься залежно від того, для кого він розробляється. За цільовою аудиторією гральні карти можна класифікувати на *дитячі, підліткові, дорослі та для всієї сім'ї*.

Дитячі гральні карти характеризуються простотою представлених тем. Ці карти використовують прості концепції для розвитку початкових навичок у дітей, наприклад вивчення літер алфавіту, вивчення чисел чи простих математичних дій, ознайомлення з різними видами тварин тощо. Стилістично дитячі карти мають яскравий та веселий дизайн. Карти націлені на привертання уваги дітей цікавими ілюстраціями, яскравими кольорами та, залежно від технічного виконання, унікальним тактильним чи звуковими елементами. Текстова частина дитячих карт мінімальна та використовує прості слова або речення. Прикладами дизайнів дитячих гральних карт є карти в іграх для тренування пам'яті та гри “Крокодил” (Рис. А.2.12)

Підліткові гральні карти використовують теми цікаві для підлітків. Це може бути прив'язка до популярних творів, книг чи фільмів, соціальних мереж чи їх трендів. Наприклад різновиди гри “Монополія” в поєднанні з популярними комп'ютерними іграми “Fallout” та “S.T.A.L.K.E.R.” (Рис. А.2.13). Дизайн

підліткових карт використовує як ілюстративну, так і текстову частину для інформативності.

Гральні карти для дорослої аудиторії вирізняються мінімалістичністю свого оформлення. Цим картам притаманне використання текстової частини як основного елементу дизайну, ілюстрації можуть не використовуватися. Оформлення карт використовує стриману палітру, а дизайн не характеризується декоративністю. Дорослі гральні карти частіше розробляються для колективних настільних ігор. Механіка гри карткових ігор, націлених на дорослу аудиторію, часто проста і використовує діалог між гравцями як основний елемент. Прикладом є гра “Карти конфлікту”, дизайн карт якої мінімалістичний та використовує лише чорний та білий кольори (Рис. А.2.14).

Карти для всієї сім'ї часто спираються на вимоги найменшого потенційного гравця, тому дизайн цих карт часто використовує яскраві кольори та цікаві зображення, які будуть цікаві дітям. Текстова частина спрощена, але складніша, ніж для дитячих карт. Тематика сімейних гральних ігор може бути різноманітною, але цікавою для всіх учасників ігрового процесу. Приклад гри для всієї сім'ї це гра “Alias”, дизайн якої використовує яскраві основні кольори, а дизайн карт простий та використовує лише текстові елементи (Рис. А.2.16).

Розвиток комп'ютерних технологій дозволив картковим іграм перейти в діджитал формат, наприклад класичні гральні карти і комп'ютерна карткова гра «Balatro», де наведення миші на карту дає детальну інформацію про її особливості та ігрові ефекти (рис. А.2.18).

За технічним виконанням дизайн карт можна класифікувати на *фізичні* та *цифрові*.

Фізичне втілення вважається класичним дизайном гральних карт, яке здійснюється за допомогою друку на багатошаровому картоні. Цей дизайн вимагає технічного виконання за допомогою поліграфічного обладнання і використання матеріалів як картон, папір та друкарські фарби. Особливості дизайну обмежені його фізичними властивостями, кількість інформації, яку може передавати окремий дизайн, повинна розміщуватися лише на друкованій

поверхні. Дизайн фізичних гральних карт робить можливим використання різних фактур. Такі карти зручні для дітей, яким необхідне тактильне відчуття навколишнього світу, для людей з особливими потребами, а також в ситуаціях, коли комп'ютерні можливості обмежені.

Цифровий дизайн карт це новий формат гральних карт, який використовується в діджитал форматі, наприклад в комп'ютерних карткових іграх. Цей формат не має тактильної складової друкованих карт. Але цифрове втілення карт може використовувати формат медіа як відеозаписи чи аудіозаписи. Цей дизайн може використовувати функції програми, щоб передати більше інформації окремим посиланням. Ігрові дії теж можуть бути автоматизовані в програмі, що робить цифрові карткові ігри простішими в використанні. Дизайн карт можна легко презентувати в усіх куточках світу завдяки сучасним технологіям, а також оновлення дизайну швидше і доступніше, ніж у фізичних колодах.

За способом отримання гральні карти можна класифікувати на *колекційні* та *неколекційні*.

Колекційні карти використовуються в колекційних карткових іграх та періодично оновлюються та доповнюються. Вони можуть видаватися як наборами, так і окремо, проте загальна характеристика таких карт це потреба в збиранні і створенні особистої унікальної колоди. Дизайн колекційних карт може оновлюватися з часом, тому їм властива розробка унікального стилю, який робить ці карти впізнаваними. Колекційним гральним картам властивий також поділ за ймовірністю їх отримання, такі карти можуть бути звичайними, рідкісними, легендарними тощо.

Неколекційні гральні карти складають набір гри і не потребують доповнення чи оновлення. Дизайн цих карт сталий і гравець зразу має доступ до всіх карт в колоді.

Інформативність є основною функцією гральних карт. Дизайн карти може передавати свій зміст за допомогою тексту та ілюстрацій. Гральні карти за

інформативними елементами дизайну поділяються на *ілюстративні, текстові та змішані*.

Ілюстративні карти використовують лише візуальні знаки комунікації дизайну, малюнки, символи, кольори.

Текстові гральні карти використовують лише текст у дизайні.

Змішаними вважаються карти, що поєднують ілюстративний матеріал та текст в різних пропорціях у дизайні.

Оскільки концепція класичної колоди карт популярна по всьому світу, дизайн стандартної колоди став традиційним. Нові дизайни карт можуть повторювати або базуватися на класичний формат гральних карт, або може бути повністю унікальним. Тому гральні карти можна поділити за новизною та культурною значимістю на *традиційні та оригінальні*.

Традиційні карти використовують формат стандартної колоди чотирьох мастей. Дизайн цих карт має уніфікований вигляд, з єдиними відмінностями в естетиці. Символи класичних чотирьох мастей можуть стилізуватись або замінюватись іншими символами, проте базовий дизайн карт повторює оригінальний.

Оригінальні карти використовують унікальний формат, який не має прямої прив'язки до традиційних карт. Ці карти мають різні вимоги, оскільки правила гри та їх використання відрізняються. Дизайн не має уніфікованого формату, може містити як ілюстративні та текстові елементи окремо, так і у поєднанні.

Отже, класифікація гральних карт може проводитись за багатьма параметрами, включаючи цільову аудиторію, тематику гри, технологічні можливості та культурні особливості дизайну. За цільовою аудиторією гральні карти класифікують на дитячі, підліткові, дорослі та для сім'ї, та відрізняються за темами, представленими в іграх. За технічним виконанням карткові ігри бувають фізичні карти, що вважається класичним варіантом, друкуються на картоні, та цифрові карти, які використовуються в комп'ютерних іграх, і можуть використовувати унікальні додаткові мультимедійні елементи.

Також гральні карти поділяються на колекційні та неколекційні; за інформативністю на ілюстративні, текстові, та змішані; за новизною та культурною значимістю на традиційні та оригінальні карти.

Висновки до розділу 2

Проаналізувавши сучасні зразки дизайну гральних карт, а також популярні настільні ігри з використанням гральних карт, було сформовано класифікацію досліджуваного об'єкту дизайну.

В розділі 2 виявлено, що класифікації гральних карт настільних ігор залежить від різних факторів, серед них тип настільної гри, в якій вони використовуються. Залежно від ролі гральних карт серед ігрових елементів настільної гри карти бувають *доповнюючими*, які використовуються разом з іншими елементами гри, *самостійними*, які є головним ігровим елементом, та *колекційними*, які передбачають збір власних карт.

Визначено особливості дизайну гральних карт кількістю гравців. Види гральних карт за кількістю гравців, на яку вони розроблені, поділяються на карти для *самітницької*, для *парної* та для *колективної гри*.

Досліджено нові сфери застосування гральних карт настільних ігор та відмінності їх функцій у різних напрямках.

Визначено, що гральні карти можна класифікувати за сферою їх використання не лише як розважальні. Дедалі більшого розвитку набуває використання *навчальних* гральних карт, оскільки вони можуть зробити освітній процес цікавішим для учнів, а також *психологічних* карт при терапії для самовдосконалення.

Класифікація гральних карт може спиратися на їх роль в грі, частиною якої вони є, або за стилістичним рішенням їх дизайну.

Визначено основні параметри класифікації гральних карт, а саме: *за роллю в ігровому процесі*, *за цільовою аудиторією*, *за технічним виконанням*, *за інформативними елементами*, *за новизною та культурною значимістю*.

Описано дизайн-особливості різних видів гральних карт. Для створення ефективного дизайну гральних карт потрібно чітко усвідомлювати їхню належність до певної класифікації та застосування в грі.

РОЗДІЛ 3

ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ГРАЛЬНИХ КАРТ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

3.1. Особливості будови дизайну гральних карт

Гральні карти настільних ігор повинні передавати свою роль і функції через свій дизайн. Якісний дизайн гральних карт настільних ігор вимагає як естетичного виконання, так й інформативності та функціональності.

Для створення вдалого дизайну гральних карт настільних ігор існують конкретні вимоги як: інформативність, ергономічність, читабельність, візуальне спрощення, композиційна естетичність [10]. Мета дизайну гральних карт задовольнити наведені вимоги [11].

Інформативність передається за допомогою тексту або візуальних знаків – позначень, які мають конкретне значення в контексті гри. Важливою рисою дизайну гральних карт це лаконічність. Для цього інформація може спрощуватись за допомогою умовних позначень, які описують постійні елементи ігрового процесу. Текст передає лише ключові особливості та уникає повторів. Великий обсяг тексту може завадити інформативності карти, оскільки перешкоджає легкому сприйняттю інформації.

Інформативність дизайну карт повинна бути достатньо сформульованою на самій карті, але доповнювати та підтримувати контекст гри, оскільки гральні карти це частина всієї гри. Дизайн карти повинен повідомляти її роль, функції та ігрові механіки. Надлишок інформації може ускладнити її сприйняття та ігровий процес в цілому.

Ергономічність досягається розміром карти, її легкістю використання чи тримання в руці. Важливим в дизайні карт є також розміру тексту, який відповідає ергономічним вимогам гравців. Великий шрифт сприяє можливості його прочитання для людей з вадами зору, а також контрастна або спрощена кольорова палітра допомагає легшому читанню карт.

Читабельність проявляється через композицію і досягається розумним розміщенням елементів дизайну карти. Елементи не повинні перетинатися, якщо

це може завадити інформативності карти. Також надлишок елементів розсіює увагу користувача і робить дизайн менш ефективним. Текст на картах, при його наявності, повинен бути максимально скорочений та спрощений.

Використання однакових елементів сприяє створенню власного стилю гральних карт. Повторення фраз та ключових слів можуть зробити дизайн більш звичним для гравців, і відповідно легшим в читання. Заміна часто ігрових концепцій на умовні позначення допомагає зменшити обсяг необхідного тексту.

Візуальне спрощення досягається зменшенням кількості елементів дизайну гральної карти. Елементи фону повинні бути простими та мінімалістичними, щоб підкреслити головні елементи карти. Надлишкова деталізація може зруйнувати дизайн карти.

Композиційна естетичність вимагає дотримання правил композиції в дизайні карт, використання естетичної кольорової палітри та загальному приємному перегляду дизайну карти. Образне та композиційне рішення повинне відповідати запиту цільової аудиторії.

Отже, якісний дизайн гральних карт повинен передавати найважливішу інформацію чітко та лаконічно, дотримуватися ергономічних та естетичних вимог дизайну.

Дизайн гральних карт можна поділити за конкретними елементами. Залежно від функцій гральної карти чи типу карткової гри можуть використовуватись різні дизайн-елементи.

До основних елементів дизайну гральних карт настільних ігор можна виділити: заголовок, ілюстрацію, текстову частину, рамку, умовні позначення та композицію або простір.

Заголовок позначає роль гральної карти. Він називає карту та визначає її основне завдання. Вимогами до заголовка є чіткість та короткість. Якщо назва карти довга, в такому випадку виставляється акцент на ключових словах. Найвигіднішим для заголовку є розміщення зверху композиції. Розмір шрифту заголовку більший або однаковий до текстової частини.

Ілюстрація відіграє ключову роль в естетичному аспекті дизайну. Зображення відображає головну ідею карти та візуально передає її роль і функції. Композиційно ілюстрації розміщуються близько до центру карти та займають найбільшу частину дизайну.

Текстова частина несе основну інформативну функцію. В текстовій частині представлений стислий опис ігрових функцій карти. Використання тексту помірним та максимально скороченим. Надлишкове використання тексту навантажує дизайн гральної карти та сповільнює сприйняття гравця.

Інформація в текстовій частині представлена у вигляді коротких тез, також використовуються неповні речення.

Для спрощення текстової частини деякі повторювані слова можуть замінюватися на умовні позначення.

Рамка допомагає обмежити кількість елементів в дизайні гральних карт. Вони також допомагають організувати композицію карт. Стилiстичне рішення рамки може підкреслити естетичне значення дизайну, наприклад розробка рамки у вигляді силуету з образами гри.

Умовні позначення у формі тексту чи символу зменшують навантаження на дизайн гральної карти. Вони допомагають передати необхідний об'єм інформації в простій формі і допомагають зробити дизайн карти лаконічним. Умовні позначення можуть вказувати на тип, функцію в грі та особливості карти. Умовні позначення, які використовуються, бувають загально відомими або оригінальними. Для передачі концепцій гри дизайн умовних позначень базується на образному рішенню настільної гри та естетичних вимогах цільової аудиторії гри.

Ефективним інструментом створення умовних позначень гральних карт є колір. Колір може допомогти у сприйнятті умовних позначень, зробити їх більш інтуїтивними в прочитанні та відмінними один від одного.

Композиція або простір допомагає розподілити елементи дизайну за їх важливістю, привернути увагу гравця на певні об'єкти. Також простір між

елементами дизайну допомагає краще їх розрізнити і покращує читабельність цілого дизайну.

Окремою особливістю елементів дизайну гральних карт це їх статичність та динамічність.

Елементи, які використовуються незмінно в усіх гральних картах гри, можна вважати статичними. Ці елементи допомагають визначити загальний дизайн колоди гральних карт. Наприклад, розміщення заголовку чи умовних позначень в однакових місцях допомагають гравцям швидко зорієнтуватися та знайти необхідну інформацію.

Динамічні елементи - це елементи, які відрізняються між різними видами карт. Ці елементи передають особливість окремих карт та їх ролі в ігровому процесі. Наприклад, певні карти предметів можуть не використовувати текстову частину, а карти дій можуть передавати інформацію лише текстово, без ілюстрацій.

Отже, елементи дизайну гральних карт можливо використовувати або пропускати залежно від потреб дизайну карт. Основне завдання в дизайні гральних карт це поєднання необхідних елементів в простому та лаконічному вигляді та передача інформації про карту.

3.2. Принципи та особливості елементів дизайну гральних карт

Дизайн гральних карт є багатогранною дисципліною, що поєднує історичні, культурні та естетичні аспекти. Створення впізнаваної та візуально привабливої колоди карт передбачає дотримання дизайнерських принципів, які ми проаналізували в цьому розділі.

Основними принципами в дизайні гральних карт настільних ігор можна виділити *стилістичні, естетичні, технічні та культурні* принципи.

стилістичні

Стилістичне рішення є важливою складовою дизайну гральних карт. Власний стиль допомагає уніфікувати та пов'язати між собою різні елементи колоди. Спираючись на унікальний стиль дизайну гральних карт можливо

розробити додаткові ігрові елементи, або доповнити колоду новими дизайнами карт. Прикладом вдалого формування власного стилю гральних карт є серія карт “Magic: The Gathering”, яка постійно оновлюється та додає нові карти до гри. А також сталий дизайн дозволяє гравцям створювати власні карти, які відповідають прийнятому дизайну гри. Стилзація дизайну карт допомагає колоді чіткіше передати ідею, відображену в оформленні. Стель гральних карт відповідає тематиці гри, наприклад у грі про подорожування можуть використовуватись зображення туристичних локацій, предметів для мандрування тощо.

Стилстичний принцип оформлення гральних карт спирається також на запити цільової аудиторії гри. Наприклад мультиплікаційне чи ілюстративне оформлення може сподобатися дітям, коли дорослим гравцям може сподобатись мінімалістичний та лаконічний дизайн.

Естетичне рішення повинне спиратися на запити цільової аудиторії розробки та вподобання гравців. Правильно підібрані образи дизайну можуть зацікавити гравців та допомогти їм у використанні карт. Для візуальної естетичності карти можуть дотримуватися балансу. Кожна карта повинна бути візуально збалансована, з чіткою композицією та гармонійним поєднанням кольорів. Також об’єм інформації в дизайні може впливати на стиль дизайну. Наприклад декоративне оформлення може бути надлишковим в поєднанні з текстом, проте підійде для карт з простою чи лише ілюстративною будовою. Дизайн має бути простим і зрозумілим, щоб гравець легко міг ідентифікувати кожну карту.

Технічні принципи в дизайні гральних карт описують технічне втілення дизайну. Формат карти напряму залежить і впливає на дизайн. Відхилення від стандартних розмірів гральних карт можливі для створення унікального дизайну, проте такий дизайн повинен враховувати ефективність процесу виготовлення карти і як він може на нього вплинути. Якісний дизайн гральних карт дозволяє промислове його виробництво.

Для фізичних карт також важливим аспектом є якість друку. Для досягнення якісного дизайну рекомендується використання високоякісного паперу та друку, або також використання спеціального покриття, що забезпечує довговічність колоди та яскравість зображень.

У дизайні гральних карт важливо брати до уваги і культурні принципи дизайну. Символіка гральних карт розвивалася протягом століть. Кожна масть та фігура має своє символічне значення, яке змінилося з часом і від культури до культури. Для розробки нової символіки слід зважати на культурні особливості сприйняття різних образів. Дизайн багатьох сучасних колод базується на традиційних візуальних мовах, що склалися століттями.

Вибір образів для зображення на картах також може базуватися на історичних подіях, міфології або релігії, залежно від культурного контексту та очікувань цільової аудиторії.

Отже, дизайн гральних карт це комплексна дисципліна дизайну, що поєднує в собі історичні, культурні та естетичні аспекти. Створення впізнаваної та привабливої колоди карт вимагає врахування низки важливих принципів, серед яких стилістичні, естетичні, технічні та культурні. Дотримання ключових принципів у дизайні гральних карт допомагає забезпечити аспекти дизайну, як уніфікованість та впізнаваність дизайну, зрозумілість в передачі інформації, естетична привабливість, виконання потрібних функцій та врахування культурних особливостей та очікувань аудиторії.

Основною складовою дизайну гральних карт є графічна частина. Дизайн гральних карт вимагає інформативності та лаконічності, а також естетичного виконання відповідно до інтересів цільової аудиторії. До графічної частини гральних карт можна віднести ілюстрації, текстову частину, композиційне та кольорове рішення.

Проте на дизайн гральних карт впливають й інші чинники, такі як правила ігрового процесу, фізичне використання та розміщення ігрових елементів. Дизайн гральних карт не обмежується лише графічною складовою, але також враховує їх будову, фізичне положення та рух карти.

Для визначення принципів та особливостей дизайну гральних карт необхідно розглянути дизайн-особливості графічної та фізичної структури гральних карт.

3.2.1. Графічні дизайн-особливості гральних карт

Особливостями графічної частини дизайну гральних карт є: *інформативність, змістовність, ергономічність, естетичність.*

Інформативність є головною метою гральної карти. Основна інформація про застосування гральної карти в ігровому процесі передається через графічну частину дизайну гральних карт.

Інша особливість графічного дизайну карти це змістовність. Оскільки графічна частина передає інформацію про роль і функції карти, презентація інформативної частини повинна бути чіткою та змістовною.

Графічний дизайн карти розглядається і з поняття ергономічності. Графічна частина гральних карт повинна відповідати ергономічним вимогам графічного дизайну. Графічна частина повинна дотримуватись кольорового балансу та використовувати шрифти відповідного розміру.

Для графічного оформлення карт важлива також естетичність. Графічна частина виконує основну роль в естетичному аспекті дизайну гральних карт.

3.2.2. Фізичні дизайн-особливості гральних карт

На дизайн гральних карт впливають різні фізичні умови, серед яких варто виділити *розміщення* гральних карт, *їх спосіб використання* в грі та *ергономічні вимоги* гравців до дизайну карт.

Розміщення карти в грі може вплинути на використання елементів дизайну. Вертикальне чи горизонтальне положення карти змінює можливості композиційного рішення дизайну. Якщо карта в процесі гри може перевертатись, тоді доцільним є застосування симетричного дизайну. При розробці графічної частини потрібно зважати на розміщення карти в ігровому просторі.

Дизайн гральних карт враховує також спосіб використання карт в грі. Різне використання карти в ігровому процесі потребує різного підходу до дизайну. При розробці графічної частини потрібно зважати, як гравець використовуватиме карти. Якщо гравець триматиме карти в руці, тоді ефективно розмістити основні елементи в куті карти або з одного боку так, щоб дизайн зберігав свою інформативність при накладанні карт. Якщо карта лежатиме на столі, тоді важливо врахувати можливу взаємодію з іншими елементами настільної гри.

Дотримання ергономічних вимог допомагає створити ефективний дизайн гральних карт. Дизайн гральних карт повинен враховувати фізичні можливості цільової аудиторії. Розмір карт та їх використання повинні відповідати потребам гравців. Наприклад моторика рук дітей менш розвинена, ніж у дорослих, відповідно дизайн карт повинен орієнтуватися на потреби гравців. Для людей з вадами зору можливе використання рельєфних елементів для розробки доступного дизайну.

Фізичні особливості гральних карт визначаються також їх технічним втіленням. Розвиток діджитал технологій зробив можливим розробку комп'ютерних карткових ігор. В цьому просторі тактильні елементи неможливо застосувати. Проте дизайн гральних карт в діджитал форматі дозволяє використання відео та аудіо елементів.

Отже, дизайн гральних карт поєднує в собі як графічні, так і фізичні аспекти дизайну. Ефективний дизайн забезпечує не тільки естетичну привабливість, але й оптимальне функціонування карт в ігровому процесі. Серед особливостей графічної частини дизайну гральних карт настільних ігор виділяють інформативність, змістовність, ергономічність та естетичність. На фізичний дизайн гральних карт впливають такі аспекти дизайну, як розміщення карт на ігровому полі, спосіб їх використання в грі, ергономічні вимоги як розмір, форма та матеріал, а також технічне виконання відрізняється для фізичних та цифрових гральних карт. Графічний та фізичний аспекти дизайну

тісно взаємопов'язані та взаємозалежні. Якісний дизайн поєднує графічний та фізичний формат карти та переплітає особливі елементи їхнього дизайну.

3.3. Перспективні напрямки використання гральних карт

Гральні карти є доступним та ефективним інструментом для вирішення різних завдань. Застосування гральних карт можливе не лише в сфері розваг, але й в сфері навчання, саморозвитку. Гральні карти можуть допомогти в заохоченні учнів та зробити навчання веселим та простішим. Карти є легким методом запам'ятовування та повторення інформації.

Лаконічний дизайн карт дозволив їм вийти за межі поняття самої лише гри. Форма і дизайн карт уможлиблюють легке засвоєння нових знань: малий розмір карт вимагає стислого та конкретного пояснення нової інформації, ігрова манера робить навчальний процес більш приємним та продуктивним для учнів, а формат легкий у виготовленні та дублюванні. Ці особливості карт зробили їх ефективним інструментом у сфері освіти. Численні розробки представляють прототипи дизайнів карткових ігор для вивчення різних дисциплін, наприклад у сфері програмування.

Серед перспективних напрямків використання гральних карт варто звернути увагу на такі сфери:

1. Освіта та саморозвиток.

Гральні карти вже використовуються при вивченні мов, математики та природничих наук. Карткові ігри можуть використовуватися для розвитку логіки та стратегічного мислення.

Майбутнє використання гральних карт може допомогти і в сфері психології, а саме використання карт як інструменту для тестів для проєктування та аналогового мислення та вивчення особистості.

2. Маркетинг та реклама.

Оригінальним використанням гральних карт може бути сфера маркетингу, де карти можуть використовуватись для промоакцій, серед яких можлива роздача брендovаних колод карт як сувенірів або подарунків, розміщення реклами на

дизайні гральних карт тощо. Карткові ігри можуть також використовуватися при створенні ігрових механік для залучення клієнтів та підвищення лояльності.

3. Мистецтво та дизайн.

Гральні карти можуть вплинути на сферу мистецтва, наприклад створення ексклюзивних колод з унікальним дизайном, як об'єктів мистецтва.

Гральні карти можуть бути натхненням для нових дизайн розробок або їх частиною. Можливе використання колод для декорування інтер'єру, використання мотивів гральних карт в дизайні одягу, створення колажів.

4. Поєднання з новітніми технологіями.

Дизайн гральних карт може розроблятися в поєднанні з новими технологіями як доповнена реальність, за допомогою якої карти можуть “оживати” при скануванні смартфоном, чи віртуальна реальність, що дозволяє використання карт як інструменту для соціальної взаємодії та проведення віртуальних ігор.

5. Соціальні ініціативи.

Розробка гральних карт для соціальних проєктів, наприклад створення колод карт для збору коштів на благодійність або підвищення обізнаності про соціальні проблеми.

Іншими сферами перспективні напрямками використання гральних карт можуть бути розробки для готелів та ресторанів. Гральні карти можуть використовуватись для розваг гостей, проведення тематичних вечорів. Також унікальне використання гральні карти можуть знайти у корпоративних заходах. Дизайн карт підійде у створення брендovаних колод, а також карткові ігри можуть використовуватися для проведення командних ігор та тренінгів.

Отже, серед перспективних напрямків, які вже застосовують форму гральних карт, слід відмітити сфери освіти, психології та мистецтва. Залучення гральних карт і адаптація їх дизайну може бути ефективною і в таких напрямках, як маркетинг як інструмент промоакцій та підвищення лояльності клієнтів, а також в допомозі соціальних ініціатив, наприклад використання карт для збору коштів або підвищення обізнаності про соціальні проблеми.

Таким чином, розвиток гральних карт може стати багатофункціональним інструментом в нових сферах життя. Подальші дослідження в цій галузі можуть відкрити нові можливості для застосування гральних карт у різних сферах людської діяльності.

Висновки до розділу 3

В розділі три проаналізовано головні принципи та дизайн-особливості гральних карт настільних ігор.

Сформовано список основних вимог до дизайну гральних карт настільних ігор. Дизайн гральних карт базується на *інформативності, ергономічності, читабельності, візуальному спрощенні та естетичності*.

Визначено складові елементи дизайну гральних карт настільних ігор. Для виконання цих вимог дизайн гральних карт використовує такі елементи, як *заголовок, ілюстрація, текстова частина, рамка, умовні позначення та композиція*.

Досліджено поняття статичності та динамічності елементів дизайну гральних карт настільних ігор. Елементи можуть використовуватись статично, щоб визначити загальний вигляд карти, уніфікувати колоду та створити власний стиль, або динамічно, щоб передати роль та описати функції різних типів карт.

Визначено особливості та відмінності між графічною частиною та фізичною формою гральних карт настільних ігор. Дизайн гральних карт передає інформацію за допомогою візуальної частини, проте фізична форма впливає на вигляд і вимоги графічного дизайну. Дизайн повинен відповідати способу використання карти в грі, ергономічним та естетичним вимогам гравців.

Розглянуто особливості графічної частини дизайну гральних карт настільних ігор, серед яких виділяють *інформативність, змістовність, ергономічність та естетичність*. Серед аспектів, що впливають на фізичний дизайн гральних карт, розглядають розміщення карт, спосіб їх використання в грі, ергономічні вимоги та технічне виконання.

Графічний та фізичний аспекти дизайну тісно взаємопов'язані та взаємозалежні. Щоб сформувати якісний дизайн гральних карт настільних ігор слід зважати на аспекти обох форм карти та поєднувати їх між собою.

Дизайн гральних карт настільних ігор є доступним та перспективним напрямком дизайну завдяки своїй функціональності в різних сферах, креативному рішенню завдань та простому виготовленні. Розвиток гральних карт є перспективним напрямком для багатьох сфер життя. Варто відмітити потенційні використання гральних карт в *маркетингу, соціальних ініціативах, готельному та корпоративному* напрямках.

РОЗДІЛ 4

ДИЗАЙН-РОЗРОБКА КАРТКОВОЇ ГРИ «МОРОК»

4.1. Обґрунтування змісту образу карткової гри «МОРОК»

Перед початком розробки було визначено головні цілі проекту. Основна ідея дизайн-розробки це створення унікальної карткової гри, яка дотримується дизайн-особливостей гральних карт та адаптує фізичну форму гральних карт для виконання всіх ігрових функцій. Дизайн карт повинен бути оригінальним та практичним у використанні.

Концепція гри базується на одній з класичних механік гри під назвою “Murder mystery”. Особливістю такого стилю гри є таємничість процесу. Головна ціль - це знайти секретного злодія. В ході гри гравці отримують різні ролі, але лише один із них “вбивця”. Учасники не знають ролі один одного. Мета гри полягає в викритті гравця-злочинця для невинних, а для злочинця - перехитрити усіх інших гравців.

Головним образом гри було обрано слово “морок”. Основна ідея гри це пошук та викриття “вбивці”, відповідно образ мороку, пільми підкреслює таємничість та драматичність, допомагає гравцям налаштуватися на ігровий процес. Відповідні асоціації передаються і в назві гри “MOROK”.

На противагу образу мороку в грі було використано образ запаленої свічки. Свічка допомагає розсіяти темряву, тим самим допомагаючи розкрити головнк таємницю.

Іншими образами, що використовуються в грі, стали антропоморфні зображення звірів як головних героїв: лиса, пса, сороки, голубки та вовка. Образи тварин були обрані для уникнення можливих співпадінь з реальними людьми, відповідно негативних до них асоціацій. Також стилізовані звірі можуть збільшити зацікавлення до гри інших гравців окрім цільової аудиторії.

Об'єктом проектування є колективна настільна гра з використанням карт, розрахована для гравців підліткового віку та старше.

Завданням проєктування є створення оригінальної карткової гри, розробка функціонального дизайну гральних карт, які виконують основну роль в ігровому процесі, з урахуванням принципів та вимог до дизайну гральних карт.

Метою роботи є розробка на основі здійсненого аналізу дизайну прототипів та аналогів.

В результаті розробки дизайн проєкту були розроблені наступні елементи:

- логотип,
- гральні карти трьох видів: карти ролей, карти дій, карти-позначення,
- інструкція з правилами гри.

Дизайн розробка карткової гри передбачає: презентація зображень розробленого логотипу розробки, розгортки дизайну гральних карт ролей гравців, розгортки дизайну гральних карт дій, розгортки дизайну гральних карт-позначень, розгортки дизайну конверту для гральних карт-позначень, розгортки дизайну правил гри, перспективне зображення вигляду роздрукованих елементів розробки.

4.2. Особливості формотворення об'єкта розробки

Дизайн розробка виконує різні функції, а саме: розважальну, соціальну та соціально-розвиваючу.

Головною функцією дизайн розробки визначено розважальну. Карткова гра "MOROK" розрахована на підліткову та дорослу аудиторію, а також підходить для сімейної гри. Розробка пропонує цікавий ігровий з пошуку та приховування інформації, змушує гравців зважати на ризики та розраховувати найкращі ймовірності. Дизайн-розробка презентує захоплюючий та динамічний ігровий процес.

Ігровий процес розрахований на повторне проходження і передбачає елементи випадковості. Картки ролі гри використовують сталий набір особливостей та функцій та є відкритими для всіх гравців, проте роль "вбивці", яку визначають карти-позначення, вибирається на початку кожної гри наново.

Проект розробка виконує соціальну функцію тим, що залучає компанію до гри та заохочує їхню взаємодію. Гра розрахована на кількість гравців від трьох до п'яти. Механіка гри вимагає від гравців кмітливості у взаємодії одного з одним, оскільки ціль гри визначити роль інших гравців, не виказуючи своєї. Дизайн гральних карт дій заохочує взаємодію між гравцями, взаємодопомогу та суперництво. Спілкування складає значну частину гри бо є невід'ємним етапом на шляху до викриття головної таємниці.

Основа ігрової механіки дизайн розробки також сприяє соціальному розвитку гравців. Навички спілкування та комунікації є невід'ємною частиною для вдалої гри. Для перемоги гравець мусить зуміти розрізнити брехливу та достовірну інформацію від інших гравців. Гра заохочує гравців до взаємодії, тим самим розвиваючи їхні навички спілкування.

Розміри гральних карт дотримуються ергономічних стандартів для гральних карт настільних ігор. Оскільки використання гральних карт передбачає їх тримання у вертикальному положенні, зображення гральних карт скомпоноване в книжковій орієнтації.

Для виготовлення гральних карт передбачено використання картону. Цей матеріал легкий та економічний для виготовлення карткової гри. Картон також є безпечним та екологічним матеріалом. Картонні гральні карти відповідають вимогам ергономіки завдяки своїй невеликій вазі та зручному формату. Це дозволяє комфортно використовувати їх гравцям різного віку. Висока якість друку сприяє створенню чітких та зрозумілих дизайнів.

Кольорова палітра дизайн-розробки стримана та використовує приглушені тони для елементів дизайну гральних карт. Кольори в ілюстраціях яскравіші для того, щоб привернути увагу глядача. Контрастне чергування елементів та кольорове оформлення гральних карт дозволяє чітко читання дизайну і для людей з проблемами розпізнавання кольорів

Дизайн гральних карт використовує чіткий шрифт для текстової частини, що спрощує сприйняття інформації. Речення прості та лаконічні і не навантажують композицію гральних карт.

Графічна частина гральних карт використовує статичну композицію для підкреслення враження фактичності та достовірності. В композиції гральних карт гри використовується змішана будова з акцентуванням на ілюстративній частині дизайну. Для карт ролей текст використовується лише як заголовок, а дизайн карт дій включає текстову частину, яка характеризується короткістю та простотою. Для швидкого сприйняття карт подій деякі дизайни, наприклад карти "сходи", використовують ілюстрацію як єдиний елемент дизайну.

Композиція гральних карт розробки використовує *рамку та ілюстрацію* як статичні елементи дизайну карт, а також *заголовок та текстову частину* як динамічні.

Симетрична та статична композиція елементів дизайн-розробки доповнюється динамічними та асиметричними силуетами фону, що передають образ темряви. Логотип карткової гри також використовує динамічні плями як фон, що контрастує та доповнює головний текстовий елемент логотипу.

Композиція гральних карт використовує декоративні елементи антикварного стилю в спрощеному форматі, наприклад рамки для портретів персонажів, а також стилістика гри використовує асоціації до оформлення і запису доказів розслідування, а саме образи печатки, чорнил та чорнильних плям, паперових листів, формату особистої справи тощо. Використання такої стилізації допомагає створити образ розслідування для гравців та допомагає їм зануритись в ігровий процес.

Об'єкти дизайн-розробки це плоскі елементами як гральні карти та правила гри. Виготовлення цих елементів використовує технологію кольорового цифрового друку на цупкому картоні. Оригінальна форма гральних карт вимагає використання автоматизованого вирізання унікальних шаблонів карт.

Для дизайн розробки карткової гри було розроблено нові унікальні форми гральних карт базуючись на стандартні розміри гральних карт та особливості їх використання. Для всіх карт дизайн-розробки були створені додаткові можливі функції. Всі карти розробки мають елемент заглиблень. Ці елементи виглядають як "зубчики" та допомагають накладати та з'єднати карти між собою. Таке

поєднання легко зробити і розірвати для простої зміни комбінацій гральних карт, проте вони достатньо надійні щоб попередити зміщення та ковзання карт по ігровій поверхні. Елемент заглиблень розміщено на короткому краю гральної карти для того, щоб не заважати під час тасування колоди. Заглиблення на гральних картах ролей використовуються як місце, де гравець може закріпити карти-показники. Таке поєднання карт допомагає краще організувати ігровий процес.

Дизайн гральних карт ролей використовує форму з трьома панелями, де середня панель показує основну інформацію карти, а бокові панелі виступають в якості підставки. Такий дизайн дозволяє гравцю поставити карту ролі перед собою та надає функцію ширми, якщо гравець розмістить свої карти на ігровій поверхні.

Дизайн розроблених гральних карт допомагає також в пакуванні та зберіганні інших елементів гри. Для карти ролей було розроблено дизайн, який передбачає утримання карт дій, які прив'язані до конкретної ігрової ролі. Ці карти можна згорнути у вигляді конверту, вклавши всередину тематично пов'язані карти, а також зафіксувати за допомогою кріплення.

Конверт для гральних карт-позначень допомагає ефективно зберігати малі ігрові елементи, а також він використовується при їх розігруванні. Дизайн гральних карт-позначень дозволяє їх розміститися в конверті за схемою канцелярської скріпки, а також дизайн конверту дозволяє витягнути їх навмання, щоб випадково визначити ролі гравців та залишити їх в таємниці.

Передбачені розміри елементів дизайн- розробки:

- гральні карти ролей: 104 мм на 181 мм;
- гральні карти дій: 104 мм на 61 мм;
- гральні карти-позначення: 35 мм на 20 мм;
- конверт для гральних карт-позначень: 40 мм на 100 мм;
- правила гри: 170 мм на 114 мм.

4.3. Матеріали і технологія виготовлення

Матеріалом виготовлення гральних карт дизайн-розробки було обрано картон. Цей матеріал вважається стандартним при виготовленні гральних карт та настільних ігор. Гральні карти виготовленні з картону легкі у виробництві, легкі та зручні при використанні, оскільки їх можуть використовувати люди різного віку.

Друк на картоні дозволяє створювати високоякісні та деталізовані зображення без втрат якості. Іншим аспектом картонних гральних карт є їх економічність у виробництві, а також картон це екологічний матеріал.

Однією з основних проблем використання картону як матеріалу в дизайні це його недовговічність та схильність до пошкоджень. Картонні карти можуть зігнутись, порватись, постраждати від вологи тощо. Для цього гральні карти розробки передбачається виготовляти на багат шаровому картоні, який зробить їх стійкішими.

Для покращення тривалості використання та надійності гральних карт виконаних з картону можливе доповнення інших технологій виробництва, наприклад використовувати ламінування. Ламінування допомагає зберегти ілюстрації від втрати свого кольору і зробить гральні карти міцнішими.

Для виготовлення правил гри використовується матеріал папір з наступним ламінуванням та зшиванням сторінок.

Для вирізання гральних карт можливе використати лазерного різання.

Висновки до розділу 4

В цьому розділі описано складові частини дизайн-проєкту карткової гри, особливості формотворення об'єкту, матеріали та технології виготовлення.

В результаті розробки дизайн проєкту були розроблені такі елементи карткової гри: логотип, гральні карти трьох видів: карти ролей, карти дій, карти-позначення, інструкція з правилами гри.

Концепція гри базується на класичній механіці гри під назвою “Murder mystery”. Метою гри є викриття гравця-злочинця серед невинних. Гра

розрахована на кількість гравців від трьох до п'яти. Основним образом розробки є концепція мороку, темряви, що підкреслює таємничість та драматичність, допомагає гравцям налаштуватися на ігровий процес.

Дизайн розробка дотримується ергономічних вимог до дизайну використовуючи легкі матеріали для легкого тримання карт, чітку та лаконічну текстову частину та приємні для перегляду кольори. Також розміри розроблених карт відповідають стандартним розмірам гральних карт та прості в використанні.

Проект розробки виконаний в антикварному стилі з використанням образів, які асоціюються з оформленням і записом доказів розслідування, а саме образи печатки, чорнил та чорнильних плям, паперових листів, формату особистої справи тощо. Використання такої спрямоване на надання гри відчуття розслідування для гравців.

Дизайн розробка виконує такі функції, як *розважальну, соціальну та соціально-розвиваючу*.

Дизайн розробка карткової гри презентує розроблені унікальні форми гральних карт базуючись на стандартні розміри гральних карт та особливості їх використання. Всі карти розробки мають елемент заглиблень, які уможливають поєднання та закріплення гральних карт між собою.

Дизайн розроблених гральних карт виконує також організаційну функцію. Карти ролей можуть використовуватися як конверт для зберігання тематично пов'язаних карт дії.

Композиція гральних карт розробки використовує статичні елементи дизайну карт, *рамку та ілюстрацію*, а також динамічні, *заголовок та текстову частину*. Для дизайн розробки використовується симетрична та статична композиція для підкреслення враження фактичності та достовірності.

Були представлені матеріали для втілення розробки та запропоновані технології виготовлення розробленого дизайну, а саме цифровий друк на багат шаровому картоні.

ВИСНОВКИ

У результаті досліджень кваліфікаційної роботи, теоретично обґрунтовано підходи у проєктуванні гральних карт настільних ігор та їх вплив на сприйняття споживачів і на розвиток ринку торгівлі в цілому.

Визначено, що гральні карти настільних ігор є дуже ефективним інструментом, що може використовуватися в різноманітних сферах та виконувати різноманітні функції. Опрацьоване теоретичне обґрунтування актуальності досліджень дизайн-особливостей гральних карт настільних ігор.

Отримано наступні результати досліджень, що мають наукову цінність та прикладний характер:

1. В ході роботи було проаналізовано основні дослідження на тему дизайн-особливостей гральних карт настільних ігор.

2. Досліджено історію розвитку дизайну гральних карт настільних ігор, як незамінної складової перших настільних ігор. В результаті дослідження розглянуто культурні та технологічні зміни, що вплинули на розвиток та еволюцію дизайну гральних карт. Сформовано особливості сучасного підходу до дизайну оригінальних гральних карт настільних ігор. Виявлено, що дослідження дизайну гральних карт з використанням сучасних цифрових технологій неповний та потребує подальшого дослідження.

3. Досліджено поняття гральної карти та його розвиток використання в нових сферах. Визначено напрями поширення концепції гральних карт та використання як інструменту освіти, терапії, колекціонування, мистецтва.

4. Проаналізовано особливості типології гральних карт настільних ігор. Сформовано класифікацію гральних карт настільних ігор за їх роллю в настільних іграх, за сферами застосування та стилістичними рішеннями, а також виділено основні характеристики дизайну різних типів гральних карт.

5. Визначено основні вимоги та принципи дизайну гральних карт настільних ігор та розглянуто структуру дизайну гральних карт настільних ігор. Були

сформульовані основні складові елементи дизайну гральних карт як заголовки, ілюстрація, текстова частина, рамка, умовні позначення та композиція.

6. Виділено дизайн-особливості розробки гральних карт настільних ігор; виявлено взаємозалежність графічного оформлення та технічного виконання дизайну гральних карт настільних ігор. В ході досліджень проаналізовано та описано особливості дизайну графічної складової та фізичної форми гральних карт.

7. Описано перспективні напрямки розвитку дизайну гральних карт та сфер його застосування, серед яких було відмічено потенціал використання гральних карт в маркетингу, соціальних ініціативах, готельному та корпоративному напрямках.

7. Описується дизайн-розробка образного рішення карткової гри, а саме: складові частини об'єкта проектування, особливості формотворення об'єкта розробки, матеріали та технології виготовлення розробки. В ході створення дизайн-проекту карткової гри було розроблено логотип, розгортки дизайну гральних карт, розгортки дизайну конверту для гральних карт, розгортки дизайну правил гри.

8. Представлено авторську дизайн-розробку оригінальної карткової гри. Дослідження особливостей дизайну гральних карт дозволило створити власну настільну гру з дотриманням естетичних, ергономічних та функціональних вимог.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вілкісон В.Г., Китайське походження гральних карт, Американський антрополог. 1895, том 8, ст.61–78.
2. Roger Tilley. Playing Cards. London, Octopus, 1973, pp. 7-15.
3. Allison Meier, The Bawdy History of Medieval Playing Cards, February 29, 2016 URL: <https://hyperallergic.com/273146/the-bawdy-history-of-medieval-playing-cards/> (дата звернення: 02.10.2024)
4. Tur kay, S., Adinolf, S., & Tirthali, D. (2012). Collectible card games as learning tools. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 46, 3701-3705.
5. Richard Channing Garfield, “Trading card game method of play.” <http://www.google.com/patents/US5662332> ANALOG GAME STUDIES 35 (дата звернення: 02.10.2024)
6. Маркетті Емануела, Валенте Андреа. Навчання через ігровий дизайн: від цифрових до карткових ігор і назад. Електронний журнал електронного навчання, 2015, 13.3, с.167 180-с.167 180.
7. Телес Силкер, Томімацу Кіюші. Контекстне викладання та навчання за допомогою інтерфейсу карткової гри. International Journal of Asia Digital Art and Design Association, 2014, с.18-23.
8. Алтіс Натан. Платформа гральних карт. Analog Game Studies, 2014, 1.4.
9. Кордакі Марія, Цифрові карткові ігри в освіті: десятирічний систематичний огляд. Комп'ютери та освіта, 2017, 109, с. 122-161.
10. Tiankuo Zhang, Blank Cards: How Do You Create a Card Game From Scratch?, Staff Reporter, March 21, 2021, URL: <https://thesciencesurvey.com/arts-entertainment/2021/03/21/blank-cards-how-do-you-create-a-card-game-from-scratch/> (дата звернення: 02.11.2024)
11. Dave Jeltema, 5 Golden Rules of Game Cards Graphic Design You MUST OBEY, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XDd4u2xnRtE> (дата звернення: 02.06.2024)

12. Decker, Ronald, and Michael Dummett. The History of the Occult Tarot. Prelude Books, 2013.
13. Lo, Andrew. «The game of leaves: An inquiry into the origin of Chinese playing cards.» Bulletin of the School of Oriental and African Studies 63.3, 2000, 389-406.
14. Hoffmann Detlef, and Margot Dietrich. Kultur-und Kunstgeschichte der Spielkarte. Jonas, 1995.
15. Chen Z., The Psychological Principle of OH Card and Its Role in Psychological Counseling. Applied & Educational Psychology, 2024, 5(2), 25-30
16. Jesse Terrance Daniels, Make Your Own Board Game Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game, 2022 URL: <https://www.amazon.com/Make-Your-Own-Board-Game-ebook/dp/B08WK96GWL> (дата звернення: 16.11.2024)
17. Jim James, Playing Card Dimensions by Game, Size, and Weight. URL: <https://automaticpoker.com/lifestyle/playing-card-dimensions-by-game-size-and-weight/> (дата звернення: 06.11.2024)
18. Gabe Barrett, Board Game Design Advice From the Best in the World, 2019 URL: <https://www.amazon.com/Board-Game-Design-Advice-World/dp/1985797151> (дата звернення: 16.05.2024)
19. Rustan Håkansson, Board Game Manufacturers. URL: <https://boardgamemanufacturers.info/> (дата звернення: 02.11.2024)
20. Тисячі пригод у Boardgame Creation URL: <https://thisvaeditions.chom/ur-fath-to-ezo-friendly-boardgames/> (дата звернення 03.11.2024)
21. Morris Todd A. Go chemistry: A card game to help students learn chemical formulas. Journal of Chemical Education, 2011, p. 1397-1399.

22. Roy Robin, and James P. Warren, Card-based design tools: A review and analysis of 155 card decks for designers and designing, *Design Studies*, 63, 2019, p. 125-154.
23. Fryxell, David A., History Matters: Playing Cards. *Journal Family Tree*, 2014.
24. Daniel Solis, Card at Work: 1 - Cards and Context, Card at Work: 3 - Planning Your Card Design, 2015, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XrChs3DI4M0&list=PLNa78yuO2qxW41wU1VBPp4uK3Vr5K4thJ&index=4> (дата звернення: 06.11.2024)
25. KUOSA, Samuli. Designing a card game. 2016.
26. Jesse Schell, *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press, 2008.
27. Sugar, William, and Anthony Betrus. "The many hats of an instructional designer: The development of an instructional card game." *Educational Technology* 42.1 (2002): 45-51.
28. Wynne, Marjorie G., and A. Hyatt Mayor. "The Art of the Playing Card." *The Yale University Library Gazette* (1973): 137-184.
29. Malone, Edward A. "The use of playing cards to communicate technical and scientific information." *Technical Communication* 55.1 (2008): 49-60.
30. Hargrave, Catherine Perry. *A history of playing cards and a bibliography of cards and gaming*. Courier Corporation, 2000.
31. Ball, Patrick. "The Playing Cards and Gaming Boards." *Music and Instruments of the Elizabethan Age: The Eglantine Table* (2021): 47-57.
32. Olson, Jay A., Alym A. Amlani, and Ronald A. Rensink. "Perceptual and cognitive characteristics of common playing cards." *Perception* 41.3 (2012): 268-286.
33. Johansson, Stefan J. "What makes online collectible card games fun to play?." *Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. 2009.
34. Kaufeld, John, and Jeremy Smith. *Trading card games for dummies*. John Wiley & Sons, 2006.

35. Ethan Ham, "Rarity and power: balance in collectible object games." *The International Journal of Computer Game Research* 10.1, 2010.
36. Cosimini, Michael Joseph, and Jolene Collins. "Card and board game design for medical education: length and complexity considerations." *Korean journal of medical education* 35.3 (2023): 291.
37. Fabrício Fava, et al. "Cards GO: A card-based game for game design and creativity." *Proceedings of the 3rd International Conference on Design & Digital Communication*. 2019.
38. Piccolo, Paula, and Eduardo Guerra. "Using a card game for teaching design patterns." *Proceedings of the 11th Latin-American Conference on Pattern Languages of Programming*. 2016.
39. Riemer van Rozen, Anders Bouwer, and Karel Millenaar. "Towards a Unified Language for Card Game Design." *Proceedings of the 18th International Conference on the Foundations of Digital Games*. 2023.
40. Jacob Buur and Astrid Soendergaard. "Video card game: an augmented environment for user centred design discussions." *Proceedings of DARE 2000 on Designing augmented reality environments*. 2000.
41. Wölfel, Christiane, and Timothy Merritt. "Method card design dimensions: A survey of card-based design tools." *Human-Computer Interaction—INTERACT 2013: 14th IFIP TC 13 International Conference, Cape Town, South Africa, September 2-6, 2013, Proceedings, Part I 14*. Springer Berlin Heidelberg, 2013.
42. The History of Playing Cards: The Evolution of the Modern Deck
[URL:https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/history-playing-cards-modern-deck?srsltid=AfmBOoqH_h4rqxzmSEa8cPA762EXICIDmftyONCyuDZHikshPi8P2LHK](https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/history-playing-cards-modern-deck?srsltid=AfmBOoqH_h4rqxzmSEa8cPA762EXICIDmftyONCyuDZHikshPi8P2LHK) (дата звернення: 07.11.2024)

ДОДАТКИ

ІЛЮСТРАТИВНИЙ МАТЕРІАЛ



Рис. А.1.1. Китайська гральна карта с. 1400 рік нашої ери, знайдений біля Турпана



Рис. А.1.2. Китайські гральні карти Мадьяо

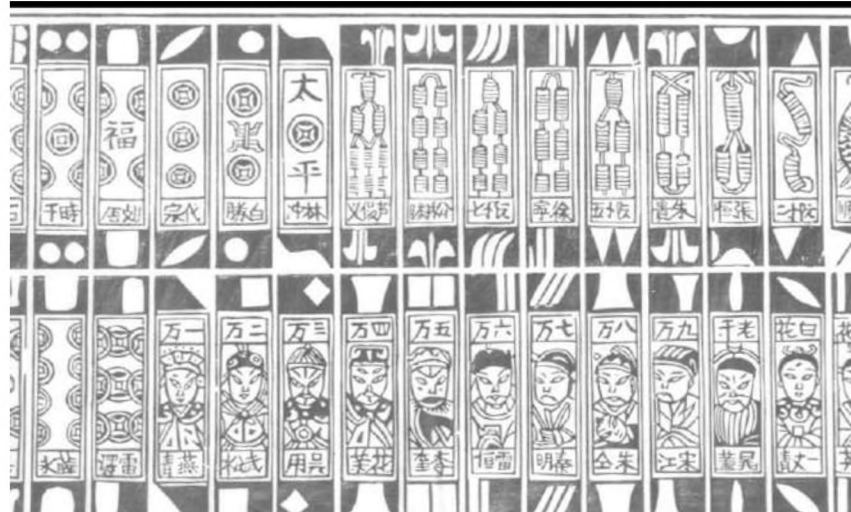


Рис.А.1.3. Тримастна колода китайських гральних карт



Рис. А.1.4. Круглі карти Ганджіфа



Рис. А.1.5. Найдавніша відома європейська колода карт (бл. 1390–1410)

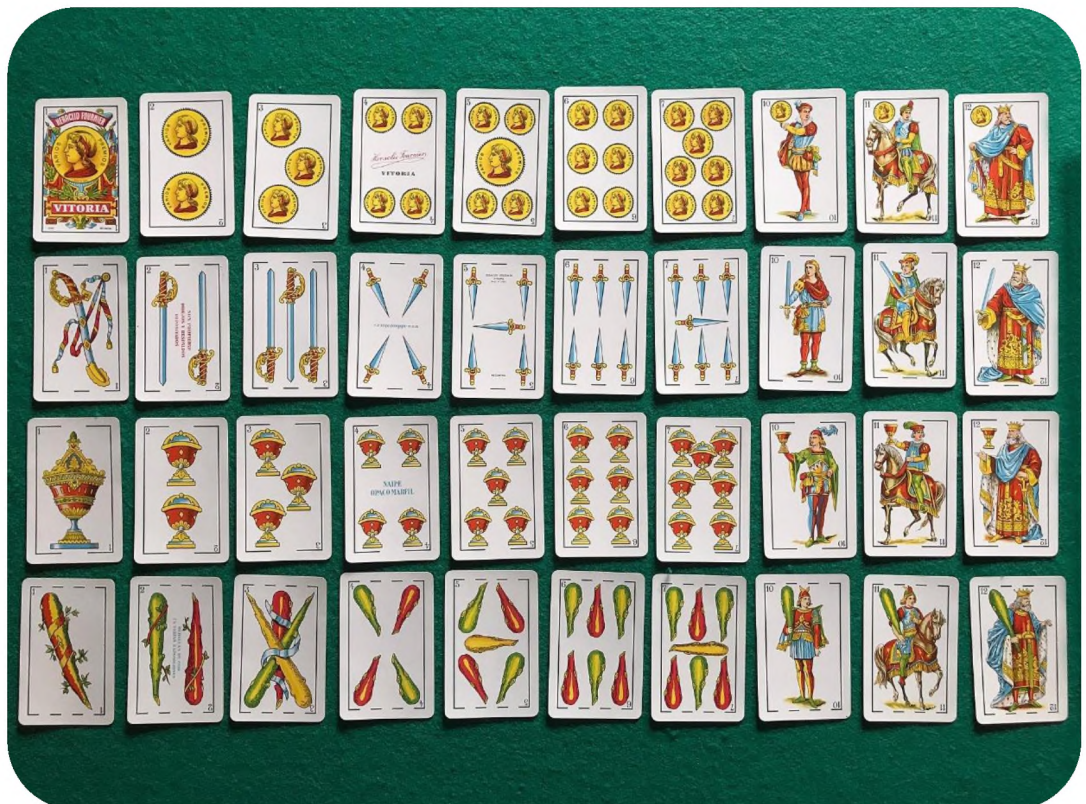


Рис. А.1.6. Кастильський візерунок, представлений Іракліо Фурньє

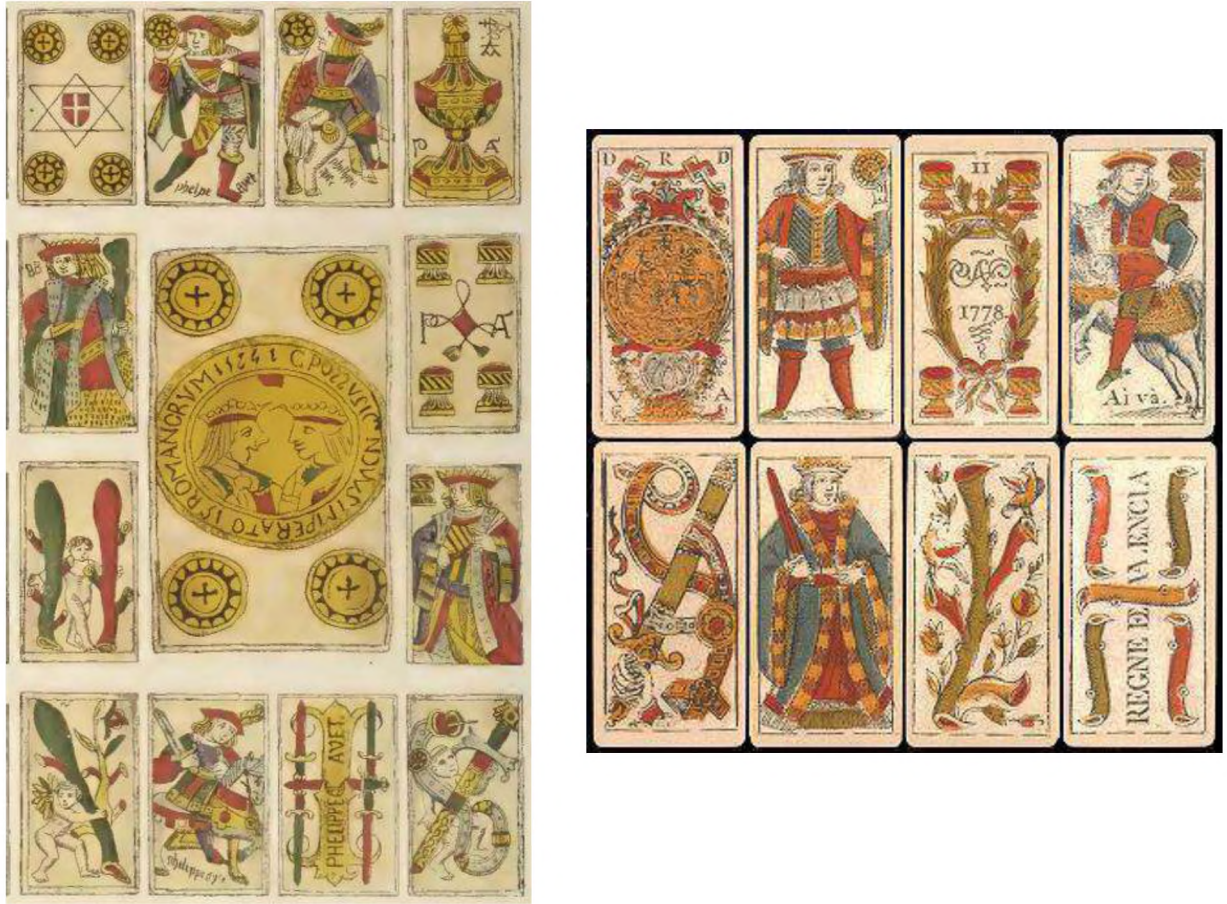


Рис. А.1.7. Картки з візерунками Толедо 1574 року та Картки з візерунком Валенсії 1778 року.



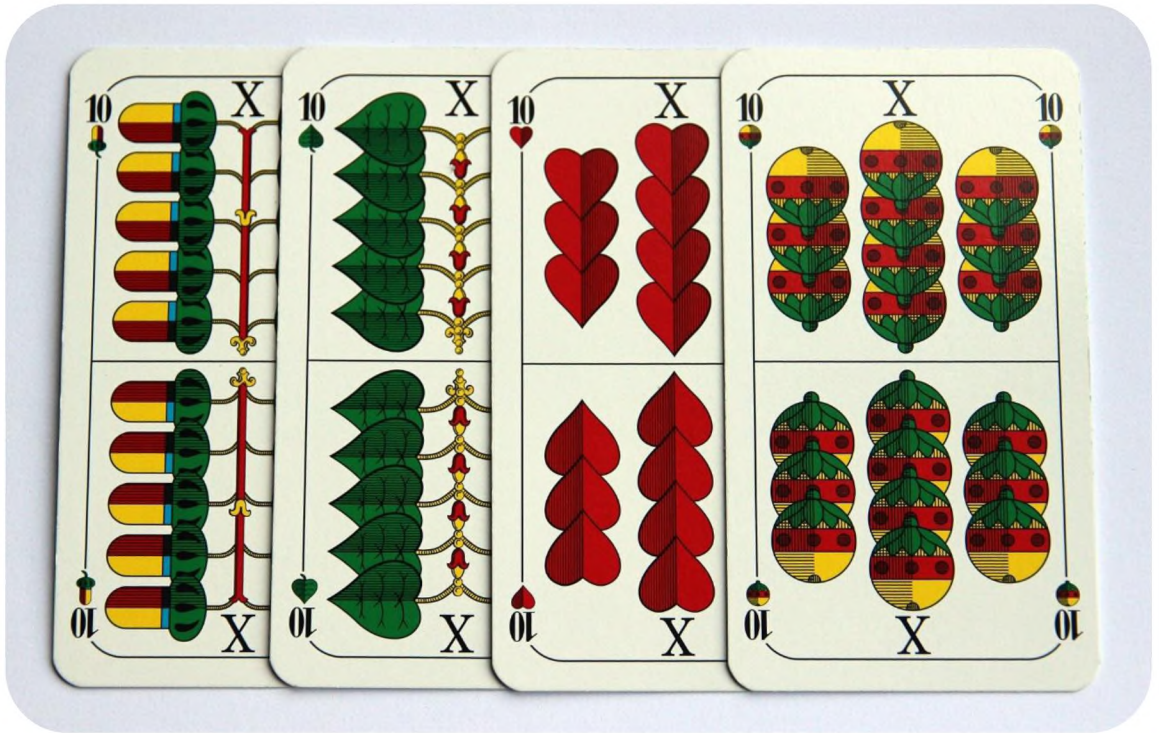


Рис. А.1.8. Гральні карти німецької масті



Рис.А.1.9. Французька колода гральних карт



Рис. А.1.10. Паризький зразок гральних карт в час Другої світової війни



Рис. А.1.11. Англійський дизайн гральних карт



Рис. А.1.12. Сучасна колода гральних карт

Рис.А.1.13. Карты “Уно”

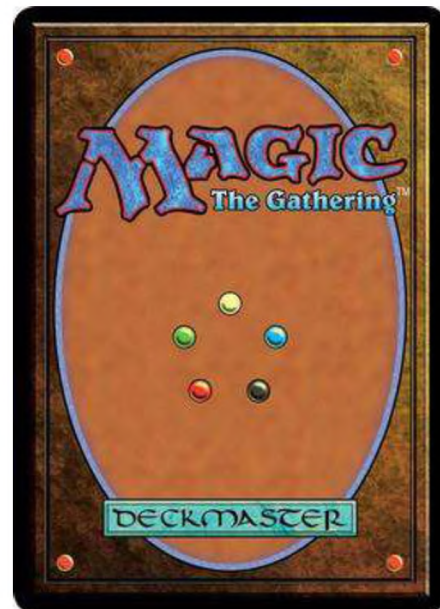


Рис. А.1.14. Дизайн карт гри Magic: the Gathering



Рис. А.1.15. Приклад обертання карти як додаткової механіки в грі Magic: the Gathering



Рис. А.1.16. Гральні карти гри «Монополія»



Рис. А.1.17. Гральні карти за мотивами української історії та культури



Рис. А.1.18. Тематичні гральні карти “STRANGER THINGS”



Рис. А.1.19. Карти Таро дизайну Райдера-Уейта

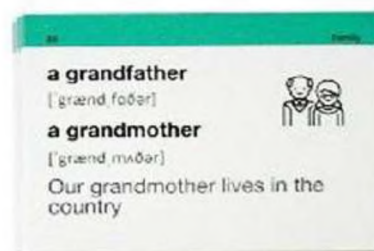
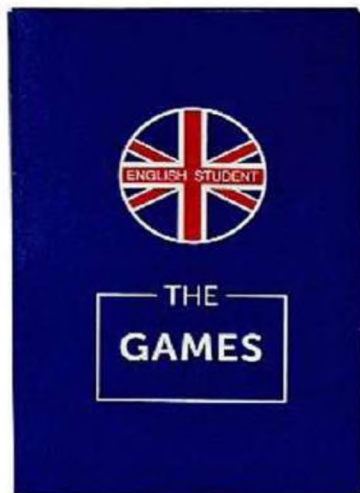


Рис. А.1.20. Картки “Eng.STUDENT” для вивчення англійської мови



Рис. А.1.21. Дизайн карт МАК (метафоричних асоціативних карт)



Рис. А.1.22. Приклади рідкісних колекційних карт з колекційної карткової гри “Pokemon”

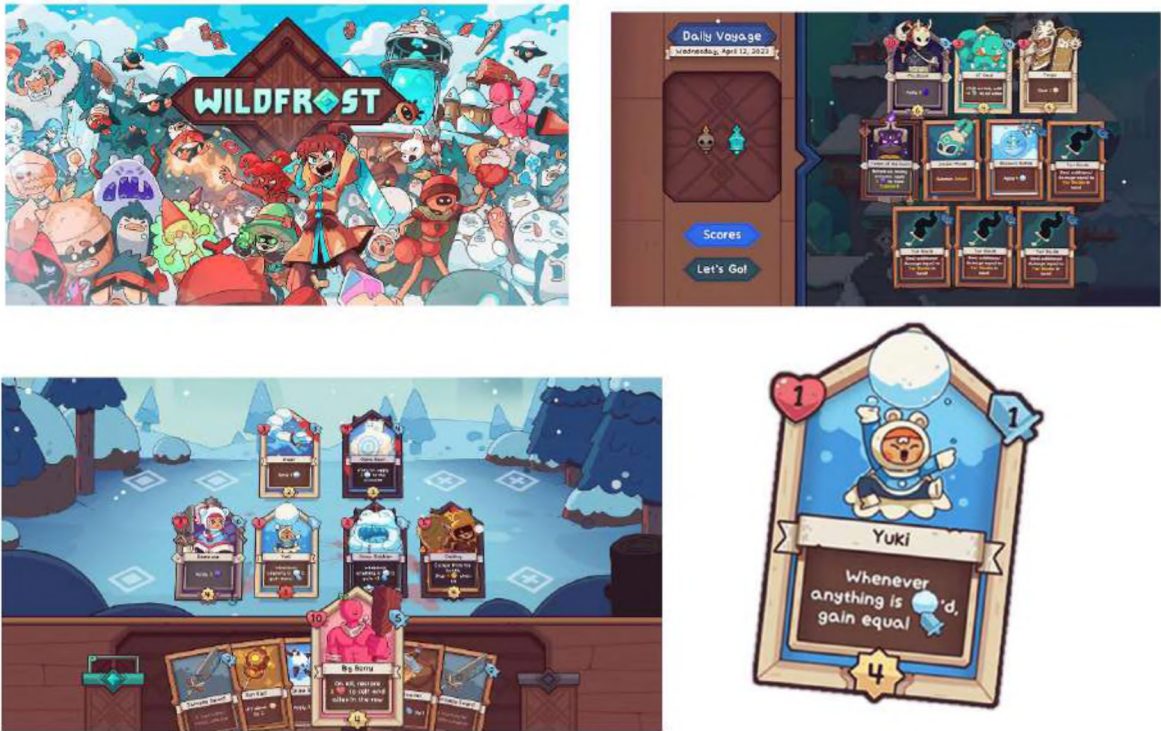


Рис. А.1.23. Карточная комп'ютерна гра «Wildfrost»



Рис. А.1.24. Карточная комп'ютерна гра «Hearthstone»



Рис. А.1.25. Картова гра «Уно» та її діджитал версія



Рис. А.1.26. Настільна гра «Карти конфлікту» та її діджитал версія



Рис. А.1.27. «Adventure Time Card Wars» фізична та цифрова версія



Рис. А.2.1. Доповнюючі гральні карти в іграх «Монополія» та «Сатан»



Рис. А.2.2. Самостійні гральні карти в грі «UNO»



Рис. А.2.3. Самостійні гральні карти в настільній грі «Поклик пригод»



Рис. А.2.4. Приклад наборів карт для збирання колоди колекційної карткової гри “Pokemon”



Рис. А.2.5. Карти для парних ігор в грі “Yu-Gi-Oh!”



Рис. А.2.6. Карткова гра “Цитаделі” для колективної гри



Рис. А.2.7. Гра «Мафія» для колективної гри



Рис. А.2.8. Гра “Periodic: The Game of the Elements” для вивчення хімії



Рис. А.2.9. Змінені гральні карти на тематику Аліси в Країні Чудес



Рис. А.2.10. Вайлі Бекерт: Ілюстрація гральних карт



Рис. А.2.11. Колода карт, автор Ендрю Джонс 1980



Рис. А.2.13. Різновиди настільних ігор з тематикою популярних комп'ютерних ігор “Fallout” та “S.T.A.L.K.E.R.”



Рис. А.2.14. Дизайн карт в грі «Карты конфлікту» для дорослої аудиторії



Рис. А.2.15. Карткова гра «Mindful Talk» з мінімалістичним дизайном



Рис. А.2.16. Карткова гра «Alias» для всієї сім'ї



Рис. А.2.17. Карткова гра «Piles» для всієї сім'ї



Рис. А.2.18. Класичні гральні карти і комп'ютерна карткова гра «Balatro»

ТАБЛИЦІ ТА СХЕМИ

Таблиця Б.1.1.

Історія еволюції дизайну гральних карт

**IX-X
століття**

Перша згадка карткових настільних ігор в **Китаї династії Тан.**

Перші карти були **паперовими грошима.** В зображенні карт три масті: **монети, нитки монет та міріади.**



**XII-XIII
століття**

Поява карт в **Персії та Єгипті.**

Дизайн кольоровий та складний, виконувався вручну.

Основні масті: **кубки, шаблі, монети, палиці для поло.**



**Середина
XIV
століття**

Перші згадки гральних карт в Іспанії і згодом в Італії. Заміна масті палиць для поло на **жезли.** Поява **короля, дами та валета.**

Усі карти намальовані вручну, немає сталого дизайну.



**Кінець
XIV
століття**

Поява карт в центральній Європі.

Німецький дизайн мастей: **серця(черви), жолуді, листя і дзвоники.**

Поява друку спрощує виробництво гральних карт. Тепер більшість дизайнів друкуються.



Продовження таблиці

**Кінець XV
століття**

Поява французького дизайну мастей.

Французький варіант стає новим стандартом.

Використання **віддзеркалення** в зображенні карт.



**1990-ті
роки**

Поява та популяризація нових **колекційних карткових ігор:**

Pokemon, Magic: The Gathering, Yu-Gi-Oh.



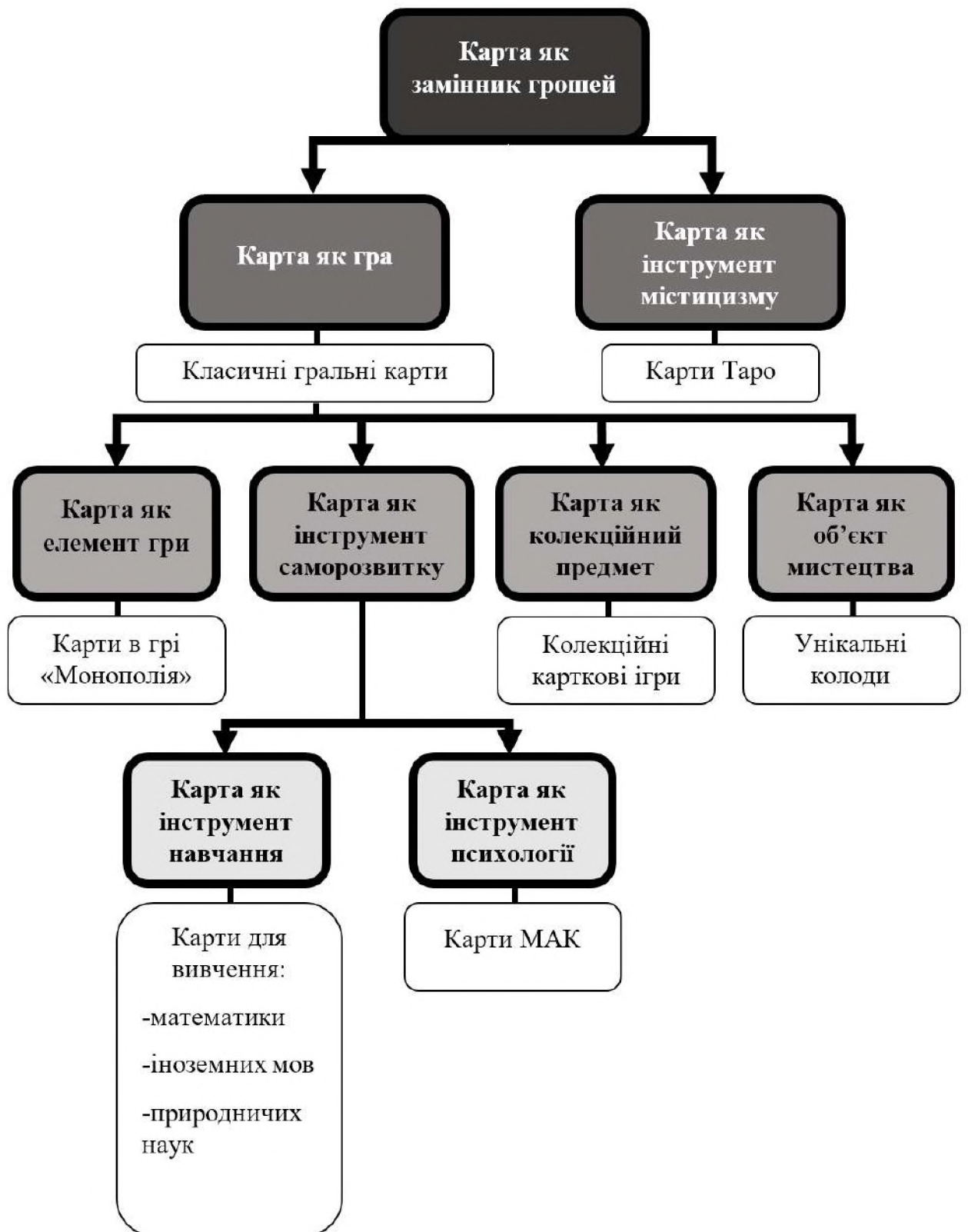
**Сучасний
період**

Поява **комп'ютерних карткових ігор.**

З'являються діджитал версії класичних карткових ігор. Поява нових підходів до дизайну гральних карт в **цифровому форматі.**



Таблиця Б.1.2. Розширення поняття гральних карт



Таблиця Б.2.1. Види гральних карт за видом настільної гри



Таблиця Б.2.2. Види гральних карт за видом настільної гри

САМІТНИЦЬКІ КАРТКОВІ ІГРИ	ПАРНІ КАРТКОВІ ІГРИ	КОЛЕКТИВНІ КАРТКОВІ ІГРИ
<p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">КАРТИ ДЛЯ САМІТНИЦЬКОЇ ГРИ</p>	<p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">КАРТИ ДЛЯ ПАРНОЇ ГРИ</p>	<p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">КАРТИ ДЛЯ КОЛЕКТИВНОЇ ГРИ</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Не покладаються на прихованість • Дизайн розкажує історію • Різні карти для виконання різних функцій 	<ul style="list-style-type: none"> • Ховають інформацію від опонента • Використовуються в конкурентних ігрових механіках • Уніфікованість карт 	<ul style="list-style-type: none"> • Використовуються як приховано, так і відкрито • Дизайн заохочує взаємодію гравців • Карти можуть використовувати як різні, так і уніфіковані дизайни
		

Таблиця Б.2.3. Види гральних карт за сферами використання

РОЗВАЖАЛЬНІ →



НАВЧАЛЬНІ →



ПСИХОЛОГІЧНІ →



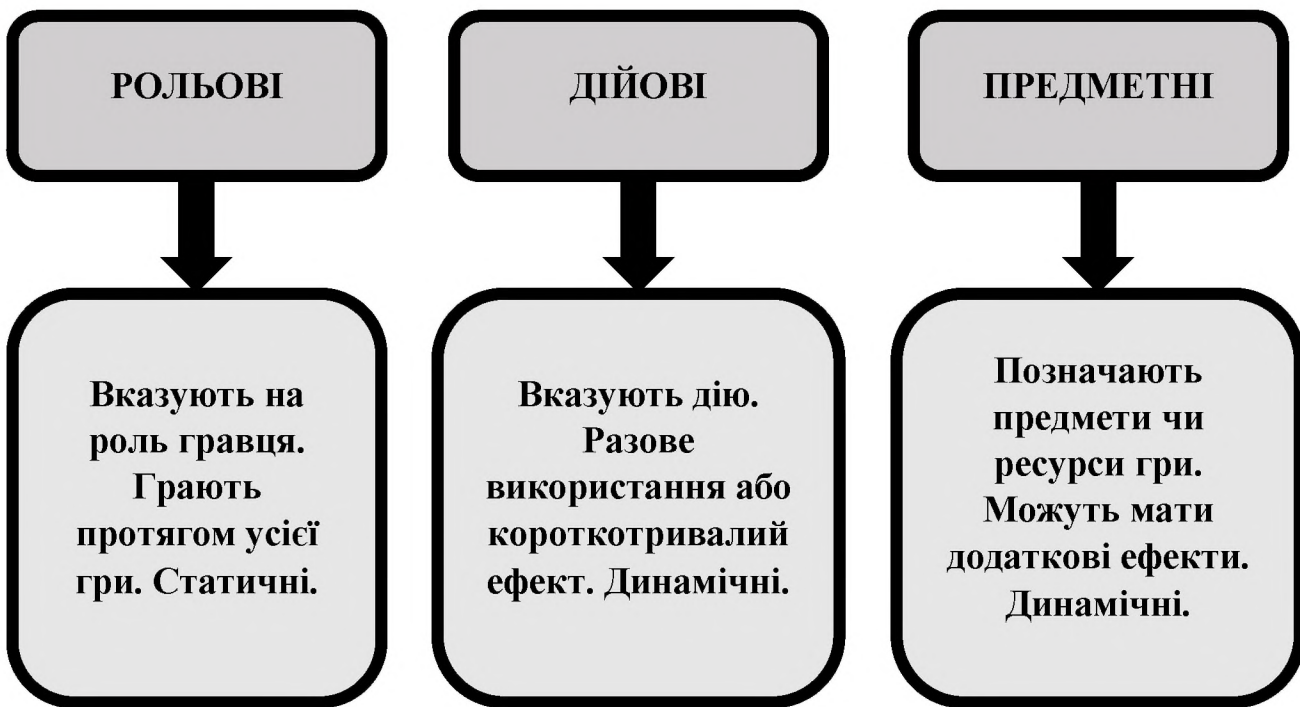
МИСТЕЦЬКІ →



ЕЗОТЕРИЧНІ →



Таблиця Б.2.4. Види гральних карт за їх роллю в грі



Таблиця Б.2.5. Види гральних карт за цільовою аудиторією

<p>ДИТЯЧІ</p>	<p>Використовують яскраві кольори та цікаві ілюстрації. Прості в механіці гри та часто навчальні.</p>	
<p>ПІДЛІТКОВІ</p>	<p>Використовують сучасні та популярні теми. Дизайн комплексний та робить акцент на естетичності та інформативності.</p>	
<p>ДОРΟΣЛІ</p>	<p>Дизайн простий, мінімалістичний. Часто ілюстрації упускаються. Колективна механіка гри.</p>	
<p>ДЛЯ СІМ'Ї</p>	<p>Простий дизайн гри. Оформлення карт яскраве та лаконічне. Акцент на взаємодії між гравцями.</p>	

Таблиця Б.2.6.



Таблиця Б.2.7.



Таблиця Б.2.8.



Таблиця Б.2.9.



Схема Б.3.1

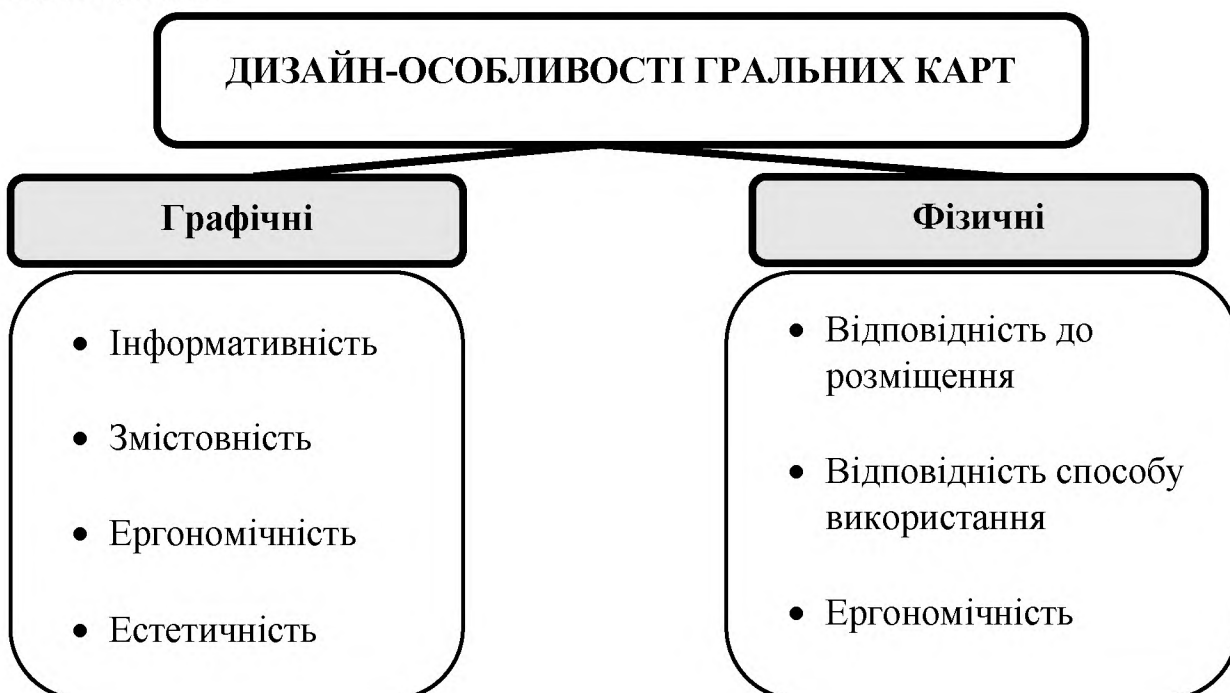


1. Заголовок. 2. Ілюстрація. 3. Умовні позначення. 4. Рамка. 5. Текстова частина

Таблиця Б.3.2. Принципи формотворення дизайну гральних карт



Таблиця Б.3.3



Таблиця Б.3.4.

ПЕРСПЕКТИВНІ НАПРЯМКИ ВИКОРИСТАННЯ ГРАЛЬНИХ КАРТ

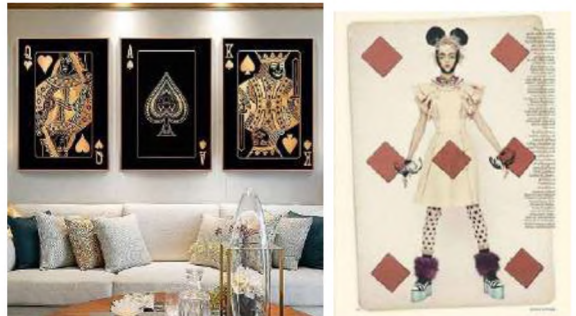
ОСВІТА ТА
САМОРОЗВИТОК



МАРКЕТИНГ ТА
РЕКЛАМА



МИСТЕЦТВО ТА
ДИЗАЙН



НОВІТНІ
ТЕХНОЛОГІЇ



СОЦІАЛЬНІ
ІНІЦІАТИВИ



ДОДАТОК В**Дизайн-розробка карткової гри з дотриманням дизайн особливостей
гральних карт****Завдання дипломного проєкту на тему: “Дизайн-розробка карткової
гри з дотриманням дизайн особливостей гральних карт”**

1. Призначення та галузь застосування: розробити дизайн оригінальної карткової гри, що відповідає принципам дизайну гральних карт, та використовує унікальні та функціональні

2. Умови для розробки: завдання на дипломний проєкт.

3. Мета розробки – на основі проведеного дослідження та дизайн-аналізу аналогів і прототипів розробити унікальну карткову гру.

4. Джерела – журнали та книги, інтернет-джерела, зразки сучасних настільних ігор з використанням гральних карт.

5. Технічні вимоги:

- функціональні вимоги: інформативність та зрозумілість способів використання елементів дизайн-розробки, лаконічність та чіткість дизайну гральних карт;

- ергономічні вимоги: відповідність візуальних та тактильних елементів стандартам ергономіки (фізичним, психофізіологічним і біомеханічним вимогам);

- конструктивно-технологічне забезпечення: врахування особливостей друку, розробка файлів оригінал-макетів в режимі СМУК з роздільною здатністю не менше 300 dpi;

- вимоги естетики: згідно законам композиції;

- патентна чистота: розробка не претендує на патентування;

6. Специфічні вимоги: розробка унікальної форми гральних карт та розширення їх функціонального потенціалу.

7. Характер та стадії розробки: нова дизайн-розробка на основі проведеного аналізу аналогів і прототипів з виконанням усіх стадій проєктного

процесу за методикою кафедри дизайну Луцького НТУ: стадії розробки – дослідження аналогів і прототипів, формулювання концепції формотворення, створення пошукових ескізів, затвердження остаточного варіанту розробки, графічна розробка елементів карткової гри.

8. Обмеження: за технологічними процесами формоутворення, суспільною потребою в спрощенні ігрових механік, а також термінами виконання, матеріалами.

9. Композиційні елементи та види робіт, що підлягають розробці:

- пояснювальна документація;

- демонстраційно-графічна пропозиція, що включає: розгортки дизайну гральних карт трьох видів, розгортки дизайну конверту для гральних карт-позначень, розгортки дизайну правил гри, перспективне зображення вигляду роздрукованих елементів розробки.

10. Пропозиції з використання матеріалів для елементів розробки:

для елементів дизайн-розробки передбачається використання матеріалу картону та паперу, та технологія цифрового друку на багат шаровому картоні.

11. Документи та художньо-графічні матеріали, що передаються:

для подальшого можливого втілення проєкту будуть передані такі матеріали:

- графічні розгортки елементів карткової гри, а саме гральних карт персонажів, карт дій, карт-позначень, конверту карт-позначень, правил гри;

- графічне рішення дипломного проєкту та дослідний матеріал.

12. Порядок контролю та приймання: згідно з вимогами методики

проєктування.

Студент:

Керівник:

Лідія Патракеєва

Юлія Бондарчук

ДИЗАЙН-РОЗРОБКА КАРТКОВОЇ ГРИ «МОРОК»

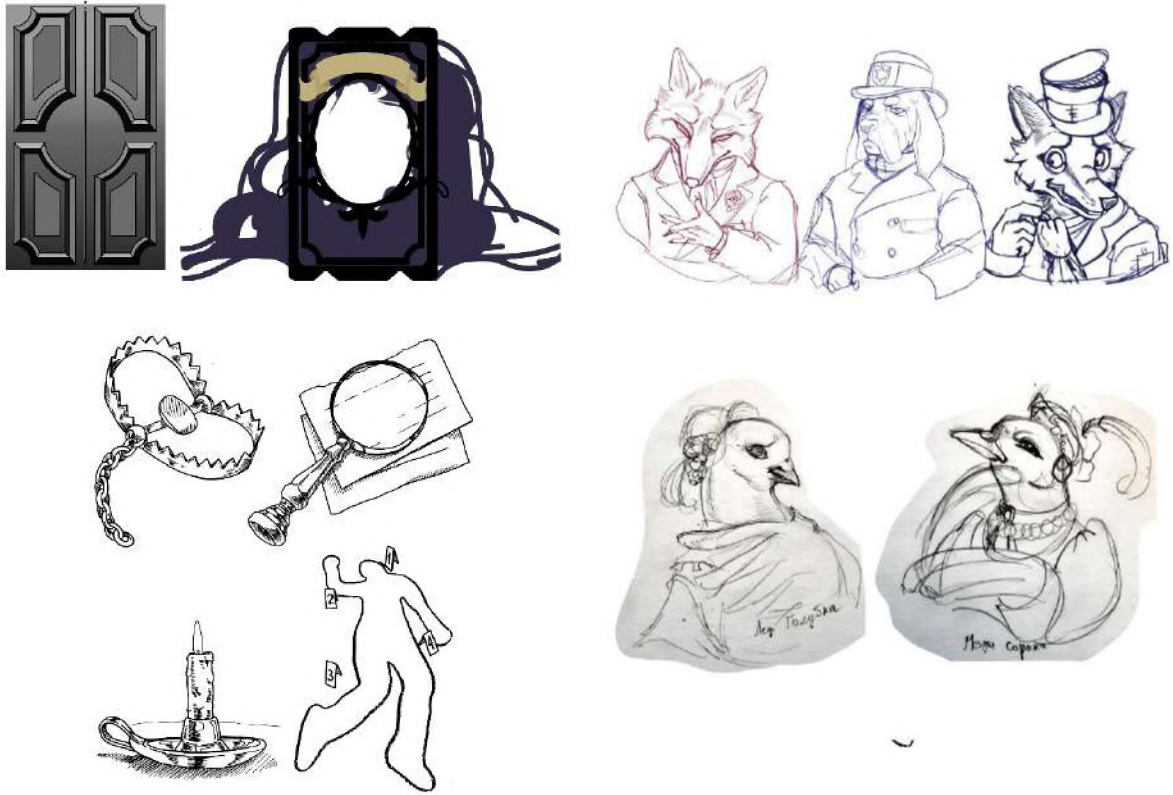


Рис. В.4.1. Пошукові ескізи дизайн-розробки





Рис. В.4.2. Вигляд карт гри

МОРОК

ПРАВИЛА ГРИ

КОНФІДЕНЦІЙНО

Хто? Що? Де? Нічого не можна зрозуміти, справжній МОРОК.

Немає швидко ти був у розкішному маєтку запрошеном гостем, насолоджувався чарівним вечором та бенкетом, як враз усе поринуло в пітьму. Згадай ввічливі та ще задачка. Але й можливо, що хтось не дає тобі ніг?

Що тепер робити, це підкаже твоя роль, але як знати мотиви тих, хто навколо тебе? Можливо краще й тобі приховати свої цілі.

МОРОК - це унікальна карткова гра, сповнена таємниць, брехні та підлостей.

Розкладані у величезному маєтку, у пошуках виходу чи у старанні перекопати іншим, ви всі заперці у темряві і таємниці. Серед вас один убивця, а решта свідки його злочинів. Вибірайте персонажа та розбирайте роль, бо вам слід ще вихитись з цієї ситуації.

В колоді гри 5 карт персонажів, 15 унікальних карт ролей, 38 карт подій, 5 позначок ролей та конверт позначок ролей.

1

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Зберіть колоду. Виберіть карти "СХОДИ" та "ВБИВСТВО" та додайте в колоду карти кількістю відповідно до кількості гравців.

Кожен гравець обирає собі одну з ролей персонажів. В набір представлено 5 ролей персонажів, до кожної з яких входить комплект з трьох особливих карт. Визначте свій набір, виставте карти ролі перед собою за бажанням як на зображенні.

РОЛІ ГРАВЦІВ

Усі гравці приховують свої ролі. Один гравець - убивця, інші - свідки.

Завдання убивці: перекопати втечі свідків та залишити останнім гравцем.

Завдання свідка: втекти з маєтку та остерігатись убивці.

2

КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

Кожен гравець вибирає свого персонажа серед персонажів Мазак Серпак, Лілі Голубка, Містер Лис, Сер Пес, Вулко Вовк. У всіх персонажів унікальні карти дій та особливі завдання.

Крім основної цілі ролі, персонажі отримують також особливі завдання. Виконання цих завдань дозволяє гравцю використати унікальну карту розіграшу повторно (див. ст. 8).

Роль гри не залежить ніяк карти персонажа. Тому вирішуйте самі, допомагати чи заважати іншим персонажам.

КАРТИ ДІЙ

Усі карти в колоді це карти дій. Усі карти дій гравці отримують з розіграшу та додають до своєї руки після отримання П ефекту.

Розкладемо головні карти гри:



3

МОРОК

Карти "МОРОК" це карти з зображенням свідка. Ці карти не мають ніякого позитивного ефекту, але не мають і негативного. Складіть карту "МОРОК", вона йде у ввічлі.

Карти "МОРОК" можна також відкрити (див. ст. 12), прикріпивши їх до відкритої карти "СХОДИ". Відкриті карти "МОРОК" не розкриваються картою руки, але їх можна відкрити і скинути як карту руки. Гравець може прикріпити до трьох карт "МОРОК".

ВБИВСТВО

О ні, кому не пощастить! Карти "ВБИВСТВО" це основна зброя гравця-убивці. Витягнувши карту "ВБИВСТВО", гравець-убивця отримує статус "убивця" (див. ст. 12). Карти "ВБИВСТВО" не діє на гравця з роллю убивці.

СХОДИ

Карти "СХОДИ" - головна мета гравців-свідків. Збірники карт "СХОДИ" допомагає при втечі. Карти свідка можна відкрити. Відкриті карти "СХОДИ" не вважаються картою руки і їх неможливо забрати назад чи скинути.

Для втечі (див. ст. 13) гравцям потрібно використовувати лише відкриті карти свідка. Карти "СХОДИ" можна скинути, якщо вона ще в руці. Складіть карту "СХОДИ", вона йде у розіграш.



5

КАРТИ РОЗІГРАШУ

Карти розіграшу мають позначення П. Ці карти не активують свій ефект при їх витягуванні, а коли гравець їх розіграє. Розіграні карти складаються з руки.

ПІДКАЗКА

Карта "ПІДКАЗКА" допоможе вам розв'язати ситуацію та зберегти себе.

Розіграючи карту "ПІДКАЗКА", гравець може таємно підглянути будь-яку карту з розіграшу. Після цього він може викинути цю карту, якщо це ніяк гравець і він ще отримує карту розіграшу, або закрити локаліти П назад.

Складіть карту "ПІДКАЗКА", вона йде у розіграш.

КАРТИ ДІЙ ПЕРСОНАЖІВ

Кожен персонаж отримує унікальні карти, що підходять саме йому. Гравець отримує 1 унікальну карту розіграшу та 2 унікальні карти дій.

УНІКАЛЬНІ КАРТИ РОЗІГРАШУ

Унікальні карти розіграшу мають позначення П та унікальний малюнок.

Ці карти може розіграшати лише гравець з відповідним персонажем. На початку гри ця карта має одне використання, і після її розіграшу гравець відкладає цю карту поруч з картою.

Якщо гравець виконує особливе завдання свого персонажа, він може розіграти свою унікальну карту розіграшу ще раз.



7

ХІД ГРИ

Гравці можуть ходити по черзі, або всі разом. Під час свого ходу гравець бере одну карту з розіграшу та отримує П ефект, якщо він є. Після гравець може скинути одну карту, розіграти карти дій, відкрити карти або закрити цілі.

Під кінець ходу гравець має залишити в руці не більше трьох карт дій, виключеном є унікальні карти дій персонажа, та відкриті карти "МОРОК" та "СХОДИ".

Якщо гравець не скинув будь-яку карту з розіграшу, він додає одну карту з колоди закритою в розіграш.

ВІДКРИТТЯ КАРТИ

Щоб відкрити карту, гравець повинен показати цю карту іншим гравцям, після чого показати П відкрито перед собою. Відкриті карти не вважаються картами в руці та їх не можна повернути до руки.



11

УНІКАЛЬНІ КАРТИ ДІЙ

Унікальні карти дій мають зображення скінуту певного персонажа. Ці карти можуть використовуватись як карти розіграшу лише гравцями з відповідними персонажами. Гравці можуть розіграшувати свої унікальні карти дій на будь-якій стадії гри.



Після розіграшу, ця карта складається. Після чого ці карти виконують свій ефект як звичайні карти дій. Гравці, які витягнули унікальні карти дій іншого персонажа, отримують ефект вказаний на карті. Складіть унікальну карту дій, вона йде у розіграш.

ПОЧАТОК ГРИ

З конверту "СПРАВА" кожен витягує випадкову роль для гри. Нікому не кажіть свою роль, це ваша таємниця! Прикріпіть свою позначку ролі до карти персонажа. За бажанням лишити позначку відкритою чи закритою для себе. Але не підгадувайте чужої ролі!

Покладіть колоду карт збоку. Витягніть перші п'ять карт і покладіть їх поперек столу. Це ваш розіграш.

Визначте по три карти з колоди. Це ваші карти руки. Ефекти карт на початку гри та при розіграші карти "Новий початок" не активуються.



9

ВТЕЧА

Щоб втекти з цього маєтку та врятуватися гравцям свідкам потрібно відкрити ввічлі. Для цього гравці мають зібрати відкриті карти "СХОДИ". Гравці мають зібрати кількість карт "СХОДИ" рівну кількості "живих" гравців.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли гравці успішно провадять втечу, або коли залишається один гравець-свідок та гравець-убивця. Але якщо у останнього свідка є можливість скласти карти "СХОДИ" для втечі загальною кількістю усіх гравців, вони можуть ще втекти.

Якщо гравці успішно втекли, то свідки перемагають. Якщо свідки не змогли втекти, перемагає убивця.

ПІДСУМОК ГРИ

Якщо вам не вистачає конкурентності, то чому б не помагаєте один з одним. Щоб вирішити хто з вас найкращий гравець, скористайтесь цією системою балів:

- за кожний раз виконання особливого завдання, персонаж отримує +1 бал.
- за перемогу свідка отримує +2 бали.
- за перемогу убивці отримує +5 балів.

Перемагає гравець з найбільшою кількістю балів.

13

Рис. В.4.3 Розгортка правил до карткової гри «МОРОК»



Рис. В.4.4. Функція конверту елементів гри





Рис. В.4.5. Візуалізація карт гри

