

ПРИВАТНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ
Кафедра дизайну

Курсова робота на тему:
«РОЗРОБКА НАСТІЛЬНОЇ ГРИ-КАРТИ «UGILAND»»

Виконала
студента групи ДЗ-21
Василенко А.В.
Перевірив:
Старший викладач
кафедри дизайну
Булатов В.А.

Оцінка:
Національна шкала:
Кількість балів:
ЄКТС:

Буча – 2023

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ІСТОРІЯ ТА РОЗВИТОК НАСТІЛЬНИХ ІГОР	5
1.1. Витоки та перші настільні ігри	5
1.2. Формування жанрів та типів настільних ігор	5
1.3. Вплив настільних ігор на суспільство та освіту	7
РОЗДІЛ 2. ПЕРСПЕКТИВИ ТА АКТУАЛЬНІСТЬ ПАПЕРОВОЇ ГРИ В ХХІ СТОЛІТТІ	9
2.1. Попит на настільні ігри в сучасному світі та Україні	9
2.2. Вплив цифрових технологій на традиційні настільні ігри	9
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ОРИГІНАЛ-МАКЕТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ-КАРТИ «UGILAND»	11
3.1. Пошук та аналіз аналогів для проєктованої гри	11
3.2. Концепція та ідея гри-карти «UGILand»	12
3.3. Дизайн та ігрова структура	13
ВИСНОВКИ	16
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	17
ДОДАТКИ	20

ВСТУП

Актуальність. Люди завжди шукають собі способи розваг та якісного проведення свого дозвілля. З початку розвитку цивілізації людина прагне до спілкування та зміцнення соціальних зв'язків. З раннього дитинства одним з перших способів таких комунікацій є ігри, інформація яка передана в ігровій формі, вона найкраще запам'ятовується дитині.

Хоча з появою сучасних технологій види та способи ігрових розваг змінюються, але все ж таки, настільні ігри продовжують еволюціонувати, пристосовуючись до сучасних потреб та культурних викликів, і залишаються важливою частиною розважального світу, об'єднуючи людей разом навколо столу для спільного відпочинку та взаємодії. Вони широко використовуються тому, що паперова гра має багато переваг, вона дає комунікацію між учасниками гри, що не замінить екран телефону, а головне така гра не несе шкоди для здоров'я людини.

Настільні ігри мають природний вияв людської цікавості, бажання перемоги, розважатися, навчатися і взаємодіяти. Аналізуючи їх історію виникнення та розвитку прослідковуються традиції, культура, світогляд і потреби суспільства в різні періоди історії. Паперова гра видозмінюється та пристосовується до потреб споживача та є затребуваною і сьогодні. Тому тема даної роботи є актуальною.

Мета роботи – розробка настільної гри-карти «УГПland»

Для вирішення поставленої мети в курсовій роботі вирішуються наступні завдання:

1. Встановити особливості історії та розвитку настільних ігор.
2. Розглянути перспективи та актуальність паперової гри в XXI столітті.
3. Розробити оригінал-макет для настільної гри-карти «УГПland».

Об'єкт досліджень – процеси проектування та дизайну макетів на-

стільних ігор.

Предмет дослідження – способи та засоби проектування та дизайну настільної гри-карти «УГПland».

Робота охоплює дослідження історичних та культурних аспектів. У цій роботі буде розглянуто процес пошуку аналогів, створення дизайну та розробки макету майбутньої настільної гри.

РОЗДІЛ 1. ІСТОРІЯ ТА РОЗВИТОК НАСТІЛЬНИХ ІГОР

1.1. Витоки та перші настільні ігри

Гра – предмет дослідження багатьох наук – філософії, психології, педагогіки, етнографії, культурології, біології, тощо. Тому походження гри трактують по-різному [2].

Поняття настільна гра виникло для позначення ігор, що проводяться на плоскій поверхні, зазвичай це був стіл, з використанням різноманітних ігрових елементів [3]. Перші ігри з'являлись з символічним та релігійним сенсом як виграш, що знаменував перемогу і в реальному житті. Такими були староегипетська «Сенет», старокитайська «Го», староіндійська «Чатуранга», старогрецька «Пета». Головною метою появи таких ігор були розвага та відпочинок, релігійні ритуали, розвиток інтелекту та логіки, військове та стратегічне навчання, поширення знань. Це дало можливість не лише приємно та весело проводити час, а й випробовувати логіку, стратегію та інтуїцію, а в деяких країнах навіть слугувало способом підготовки до реальних життєвих ситуацій, військових стратегій чи навчанням з управління ресурсами [1]

Тож настільні ігри були не лише розвагою, а й важливим елементом культурного та соціального життя, етапом навчання, який супроводжує людство протягом тисячоліть.

1.2. Формування жанрів та типів настільних ігор

Різні жанри та типи настільних ігор, що ми знаємо сьогодні, починались від простих кидків кісток до складних стратегічних симуляцій. Ранні ігри переважно базувались на випадковості та ритуальності, далі з появою стратегічних та логічних, а згодом, і комерційних ми можемо простежити

закономірності що збереглись і донині.

За жанром можна поділити настільні ігри на: азартні – ті що базуються на випадковості; ті що передбачають фізичну взаємодію – активні; ігри з логічним мисленням – інтелектуальні; ті що спрямовані на здобуття чи поглиблення вже набутих знань – навчальні; ігри для весело проведеного часу – розважальні; розвиваючі – сприяють розвитку здібностей; стратегічні – передбачають вдумливе та уважне планування стратегії; кооперативні – ігри, де гравці об'єднуються в групи задля досягнення спільної мети; також ігри, де учасники грають за якогось персонажа що має певні унікальні властивості та місію; ігри, що базуються на аналізі та взаємодії між гравцями – детективні чи соціальні.

Настільні ігри поділяють за способом гри, кількістю учасників, рівнем випадковості чи вдачі, рівнем взаємодії між гравцями та тематикою [4]. Способів гри існує досить багато, іноді гра може навіть поєднувати в собі кілька. Одними з найпоширеніших є карткові ігри з використанням колод карт, наприклад, настільна карткова гра «UNO» [5]; кісткові ігри, що грають із використанням гральних кубиків, прикладом може бути «Монополія», що також є представником змішаного типу за способом гри [6]; поля і фішки, пересування фішок по ігровому полю за визначеними правилами; абстрактні без чіткої тематики та рольові.

За кількістю гравців вони можуть об'єднувати, як групи людей, так і бути соло, наприклад ребуси чи картки слів, головоломки. Зазвичай по кількості учасників ігри розраховані від одного гравця чи спеціально створених для двох до групових та командних.

За рівнем випадковості гра може включати в себе детерміновані, коли результат залежить тільки від навичок гравця, з елементом випадковості, коли результат частково залежить від удачі, випадкові, коли результат в більшій мірі визначається випадковістю, наприклад, «Лото» [7].

Таким чином, жанри та типи – це важлива складова будь якої насті-

льної гри. Жанр визначає та окреслює основну тематику гри. Без чіткого розуміння цього, вибір гри, що відповідає інтересам та вподобанням гравця є складним.

1.3. Вплив настільних ігор на суспільство та освіту

Початково ігри були розроблені з навчальною метою, задля кращої концентрації уваги та запам'ятовування. Вони сприяють розвитку комунікації та критичного мислення, інтуїції, логіки, оскільки більшість ігор передбачає взаємодію між гравцями.

Взаємодія з гальною спільнотою: Активна участь гравців у процесі розробки, обговорення ідей та вираження своїх поглядів на розвиток гри забезпечує взаєморозуміння між розробниками та аудиторією [1, ст. 71]. Будь який інтерактивний підхід до навчання за допомогою ігор не лише збагачує різноманітністю ідей, але і підвищує рівень задоволення від отриманих знань.

Багато ігор є відображенням історичної та культурної спадщини, вони допомагають зберегти та передавати традиції народу наступним поколінням. У трактаті "Homo Ludens" ("Людина, що грає") Йоганн Гейзинг обґрунтував наскрізне значення гри в розвитку основних культурних форм людства - не лише у мистецтві, а й у філософії, науці, політиці, юриспруденції, військовому ремеслі [8, с. 1]. Філософ виявляє та описує визначну роль ігор в людській історії.

З боку соціального розвитку суспільства, настільні ігри виступають інструментом покращення комунікаційних навичок та взаємодії серед гравців. Вони дозволяють різним верствам суспільства, незалежно від їхнього віку, вступати в активне спілкування та обговорення, виконувати командну роботу, відокремлювати чіткі правила та домовленості, а також вчитися врегульовувати конфлікти мирним шляхом.

Отже, настільні ігри є особливо корисними не лише для дітей, а й молоді та літніх людей, оскільки сприяє розвитку соціальних навичок, здатності до співпраці, комунікації, покращує інтелектуальні здібності, є чудовим способом розслабитися та отримати позитивні емоції.

РОЗДІЛ 2. ПЕРСПЕКТИВИ ТА АКТУАЛЬНІСТЬ ПАПЕРОВОЇ ГРИ В XXI СТОЛІТТІ

2.1. Попит на настільні ігри в сучасному світі та Україні

В Україні та світі не зважаючи на широкий вплив інформаційних технологій та діджиталізацію, попит на настільні ігри залишається доволі високим. Підтвердженням цього є зростання продажів у спеціалізованих магазинах. Прикладом якого є магазин «Ігрової Майстерні», що не лише завдяки соціальним мережам, а й через особливий спосіб популяризації та підходу до настільних ігор збільшив свої продажі [9].

До 2022 року значна частина українського ринку була заповнена іноземними іграми. Однак з початком повномасштабної війни багато видавництв почали активізуватися, витісняючи російські товари та заповнюючи цю нішу нашими власними товарами. Це дало поштовх до органічного зростання попиту та масового поширення на українські настільні ігри. За останні роки з'явилося багато нових видавництв настільних ігор, які розпочинали свою діяльність з магазинів і поступово перейшли до локалізації та створення власних ігор [10].

Великий вибір настільних ігор, за будь-яким жанром та доступною ціною, об'єднують друзів, сім'ю та навіть незнайомих, сприяючи поширенню інтересу широкої аудиторії. Це свідчить про те, що настільні ігри є важливою частиною розваг та освіти для багатьох людей сьогодні.

2.2. Вплив цифрових технологій на традиційні настільні ігри

(Поєднання цифрових і фізичних ігор, гібридні ігри, застосування доповненої реальності.)

Цифрові технології стрімко розвиваються, ми не можемо заперечу-

вати їх безпосередню дію на світ поліграфії, а саме настільних ігор. Потрібно зазначити, що чимало ігор останнім часом отримують власні цифрові копії, публікуються на різноманітних платформах та доступні для завантаження чи використання в веб-переглядачах [11, с. 9].

Сьогодні ми можемо спостерігати впровадження технологій у настільні ігри, від додатків для мобільних пристроїв, що є інструментами для занурення в гру, до 3D-принтерів, які дозволяють гравцям друкувати компоненти або цілі настільні ігри самотужки [12].

У світі, де технології мають широке використання та вдосконалюються дуже стрімко, індустрія настільних ігор також не стоїть на місці. Вони стали популярнішими, ніж будь коли раніше, завдяки низці сучасних технологічних досягнень та використання програм і онлайн-взаємодії між гравцями в ігровий процес [13, с. 18]. Тому ми можемо зазначити, що ринок настільних ігор є перспективним та має засади сучасності з можливістю нововведень, розвитку та з залученням діджиталізованих елементів нинішніх технологій.

РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ОРИГІНАЛ-МАКЕТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ-КАРТИ «УГІLAND»

3.1. Пошук та аналіз аналогів для проекрованої гри

Для розробки будь якого дизайн-продукту необхідно попередньо ознайомлюватись з наявними мистецькими рішеннями, прототипами, аналогами та конкурентами. «УГІLAND» це настільна карткова гра з картою, тому розглянемо кілька схожих прикладів представлених на ринку (рис. 1.1–1.6).



Рис. 1.1. Настільна гра Lord of Boards Борщ [15].



Рис. 1.2. Настільна гра Strateg Монополія України [16].



Рис. 1.3. Настільна гра Rozum Стад-ний інстинкт [17].



Рис. 1.4. Гра настільна Arial Джуманджі [18].



Рис. 1.5. Настільна гра Rozum Стад-ний інстинкт [19].

Рис. 1.6. Настільна гра Марсоллови [20].

Представлені ігри розглядаються як аналоги гри. Вони мають відповідний дизайн ігрових карток та містять приклади різноманітних варіантів ігрового поля. На основі проведеного аналізу різних прикладів сформовано концепцію дизайну власної гри «УГІLAND».

3.2. Концепція та ідея гри-карти «УГІland»

«УГІLAND» – весела настільна гра розроблена для студентів, працівників та гостей кампусу загальноосвітнього навчального закладу (ЗВО). Гра спрямована на ознайомлення учасника з особливостями території кампусу та суспільним життям у ньому, розвиток стратегічного мислення, вміння приймати рішення в інтерактивній формі.

Гравці просуваються ігровим полем, виконуючи завдання різної складності, здобувають або втрачають угіки (ігрова валюта). Переможець в грі той, хто не лише швидко дістанеться фінішу, а й збереже або приможить свій ігровий капітал.

Правила гри передбачають, що на початку гри кожен учасник розміщує свою фігурку на стартовому полі, а всі картки з завданнями розподіляються в дві окремі колоди відповідно до кольорів (темний та світлий). Під час свого ходу гравець кидає гральний кубик і пересуває фігурку на кількість кроків, що випала. Якщо фігурка зупиняється на клітинці певного кольору, гравець бере картку з відповідної за кольором колоди та виконує вказане на ній завдання. Залежно від результату виконання завдання, гравець отримує або втрачає ігрові монети – угіки, а також може просунути вперед по ігровому полю. Кожен учасник починає гру з 15 монетами. Протягом гри угіки можна як здобувати, так і втрачати – це залежить від змісту картки. Переможцем стає той гравець, який першим дістанеться фінішного поля та матиме найбільшу кількість монет, або завершить гру без боргів.

3.3. Дизайн та ігрова структура

(Розробка правил, створення ігрового поля, карт, ігрових елементів.)

Структура настільної гри «УГІLAND» побудована на покроковому просуванні гравців по ігровому полю, виконуючи завдання на гральних картках що дозволяє просуватися далі, відповідно до результатів кидка грального кубика. Гравці виконують завдання, витягуючи картки з відповідної колоди за кольором поля на якому знаходиться фішка, це сприяє динамічності та підтримує інтерес учасників протягом усієї гри.

Дизайн гри розроблений з урахуванням переважаючих кольорів кампусу для створення реалістичності та наближеної відповідності, кольоро-

ве ігрове поле має чітко позначені зони, а також яскраві картки із завданнями, вони поділені за тематиками відповідно до кольорів.

Ігрові елементи – фішки гравців, гральний кубик та утіки (ігрові монети) – виконані в оригінальному стилі властивому грі, що створює привабливий візуальний образ гри. Усі складові компоненти гри розроблено з цілью: підтримувати активну участь гравців, сприяти комунікації між ними та робити гру доступною, привабливою, зрозумілою для різних вікових груп.

У комплект гри входить ігрове поле, 37 різних гральних карток в однаковій стилістиці з завданнями, ігрове поле, монети, 6 фішок гравців, 2 гральні кубики та правила гри. (додаток А, рис. 5.1.– 5.37.). Використані основні кольори (рис. 2.):

#243E36 – Dark Forest Green

#F1F7EE –Soft Ivory

#7CA961 – Sage Green

#6B6A5A – Olive Gray

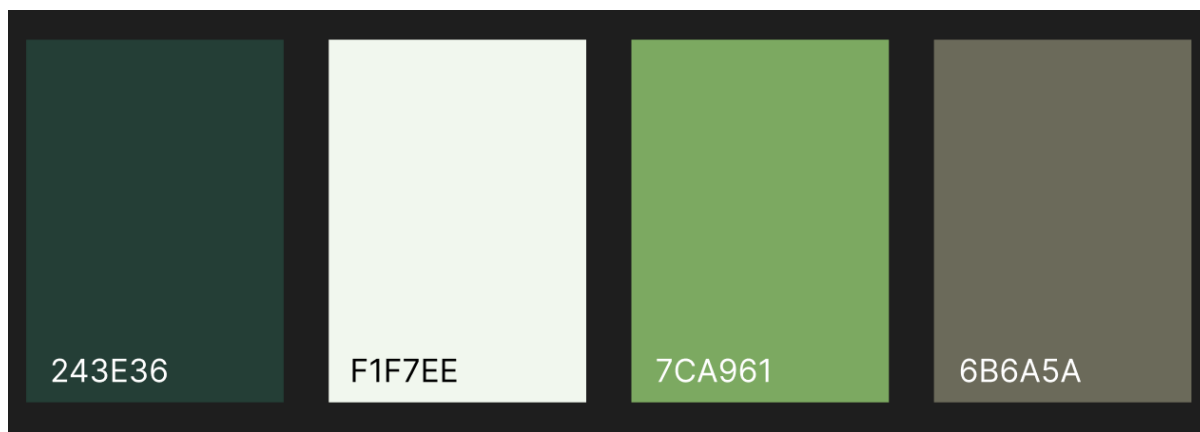


Рис. 2. Кольорова палітра настільної гри «УГІLAND».

Візуальна концепція гри яскрава проте в витриманих відтінках, грайлива, з легкою деталізацією, «УГІLAND» поєднує класичні елементи стандартної настільної гри із деякими видозмінами елементів, що сприяють підвищенню інтересу з боку обраної цільової аудиторії гравців.

Ігрове поле складається з карти на якій розміщені кроки з відповід-

ними номерами, що дозволяє пересуватися гравцям з поля «Start» (вхід на територію кампусу) до поля «Finish» (вихід). Такий підхід забезпечує варіативність ігрового процесу.

Система карток містить різні типи карт – картки завдань, дій, системні з отриманням нагороди або її втрати, які безпосередньо впливають на хід гри та вимагають від гравця виконання завдань. Ігровий процес є динамічним та непередбачуваним для учасників.

Загалом, гра поєднує вже знайомі та звичні ігрові механіки з окремими індивідуальними, локальними елементами, позитивно впливає на ігровий настрій та дозволяє комунікувати, дізнаватись нове гравцям, утримувати їх увагу.

ВИСНОВКИ

У ході дослідження було проведено аналіз історичних процесів від виникнення та розвитку до сучасного стану настільних ігор, а також розглянуто перспективи їх подальшого вдосконалення в сучасних умовах цифрових технологій. Настільні ігри підтвердили свою значущість завдяки своїй здатності поєднувати в собі елементи розваги, навчання та комунікації.

Під час написання роботи було встановлено, що незважаючи на стрімкий розвиток цифрових технологій, настільна гра є актуальним та ефективним засобом комунікації, інтелектуального розвитку, цікавого дозвілля з друзями чи сім'єю, розвитку критичного мислення.

Було розглянуто витоки перших настільних ігор, етапи формування жанрів та типів, їх класифікацію, а також вплив на культурні та освітні суспільні аспекти. В процесі опрацювання було розглянуто сучасний стан настільних ігор XXI століття, особливу увагу надано можливостям взаємодії та інтеграції між паперовою та цифровими іграми, що надає нові, широкі можливості для їх популяризації.

Проведено аналіз наявних у відкритому доступі аналогів, сформовано концепцію гри та розроблено її ігрову структуру, правила, дизайн. Здійснено безпосередню розробку оригінального дизайн-макету настільної гри «UTILAND». Макет поєднує стандартні елементи настільного ігрового процесу з унікальними елементами для розробленої гри.

Отже, результати роботи підтверджують актуальність настільних ігор як культурної спадщини, засобу навчання і креативної взаємодії. Створена гра демонструє результат практичного застосування отриманих теоретичних знань і може бути корисною для подальшого розвитку подібних ігрових структур.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Єськова А. С. В. Настільні ігри та методи їх розробки. *УДК 794. Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС, м. Харків, Україна. С. 69–71. URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/70692125-12c1-4362-9d62-b373e7f6671c/content>.*
2. Мудрик С. Б. Походження гри. *Молодіжний науковий вісник. 2012. Т. 1 : Фізична культура, фізичне виховання різних груп населення.. С. 18–22. URL: <http://lpc-dspace.org.ua/bitstream/123456789/817/1/%D0%9F%D0%BE%D1%85%D0%BE%D0%B4%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20%D0%B3%D1%80%D0%B8.pdf>*
3. Перекладаємо слово «настільна гра» // *Slovotvir.org.ua*. URL: <https://slovotvir.org.ua/words/nastilna-hra> (дата звернення: 03.02.2023).
4. Карпій О. П. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку. *Національний університет «Львівська політехніка»*. 2022. Т. 2 : Менеджмент та підприємництво в Україні: етапи становлення та проблеми розвитку. С. 245–250. URL: <https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2022/dec/29537/220972maket-248-256.pdf>.
5. Правила гри УНО / UNO // *Desktopgames*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/uno.html?tab=rules>.
6. Настільна гра Монополія: Знамениті місця Києва // *Desktopgames*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/monopoly-famous-places-of-kyiv.html>.
7. Настільне лото: що це таке і в чому користь гри? // *Комунальна установа «Інклюзивно-ресурсний центр» Турійської селищної*

- ради. 07.10.2020. URL: <https://turiysk.irc.org.ua/news/13-14-44-07-10-10->
8. Йоганн Гейзинга (1872-1945) // *Філософія: хрестоматія від витоків до сьогодення*. URL: <https://textbook.com.ua/filosofiya/1481787195>.
 9. Як SMM-стратегія допомогла збільшити продажі настільних ігор — кейс «Ігрової Майстерні» // *Inweb. SMM*. 17.10.2024. URL: <https://inweb.ua/blog/ua/yak-smm-strategiya-dopomogla-zbilshyty-prodazhi-nastilnyh-igor/>.
 10. Настільні ігри: розважайся з користю та відкривай нові грані спілкування // *Трибун*. 05.04.2023. URL: <https://tribun.com.ua/uk/110074-nastilni-igri-rozvazhajsja-z-koristju-ta-vidkrivaj-novi-grani-spilkuwannja>.
 11. Тира М., Дейнеко Ж. Дослідження онлайн-платформ для діджиталізації настільних ігор // *Міністерство освіти і науки України, Харківський національний університет радіоелектроніки*. 2022. С.8–37. URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/815804bd-fc8f-41c4-81c8-f1a886f97115/content>.
 12. The Complete History of Board Games // *Geekgearth*. 17.11.2019. URL: <https://geekgearth.com/boardgames/history-of-board-games/>.
 13. Attia P. The Full History of Board Games // *Medium*. 21.01.2016. URL: <https://medium.com/@peterattia/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89> (дата звернення: 20.02.2023).
 14. Оксана Г. Історія настільних ігор: види, характеристики, величезний вибір, цікаві факти і теорії, створення, розвиток і створення нових ігор // *Bigbro*. URL: <https://bigbro.com.ua/istoriya-nastilnih-igor-vidi-harakteristiki-velicheznej-vibir-tsikavi-fakti-i->

[teoriyi-stvorenniya-rozvitok-i-stvorenniya-novih-igor/](#).

15. Настільна гра Lord of Boards Борщ. *Rozetka*. URL: <https://rozetka.com.ua/ua/lord-of-boards-4820282890030/p439361423/> (дата звернення: 13.04.2023).
https://rozetka.com.ua/ua/strateg_4820175994814/p224941759/
16. Настільна гра Rozum Стадний інстинкт. *Rozetka*. URL: <https://rozetka.com.ua/ua/rozum-4820279190136/p460732744/> (дата звернення: 13.04.2023).
17. Гра настільна Arial Джуманджі. *Rozetka*. URL: https://rozetka.com.ua/ua/arial_4820059911463/p203774923/ (дата звернення: 13.04.2023).
18. Настільна гра У Пошуках Ельдорадо (UA) / The Quest for El Dorado (UA). *Ігромаг*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/quest-el-dorado-ua.html> (дата звернення: 13.04.2023).
19. Настільна гра Марсолови. *Ігромаг*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/mars-catching-ua.html> (дата звернення: 13.04.2023).

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис. 1. Приклад розробленого зображення для застосування на пакуванні настільної гри «UGILAND».



Рис. 2. Приклад-макет пакування настільної гри «UGILAND».



Рис. 3.1. Вигляд дизайну передньої частини для карток гри.



Рис. 3.2. Вигляд дизайну передньої частини для карток гри.

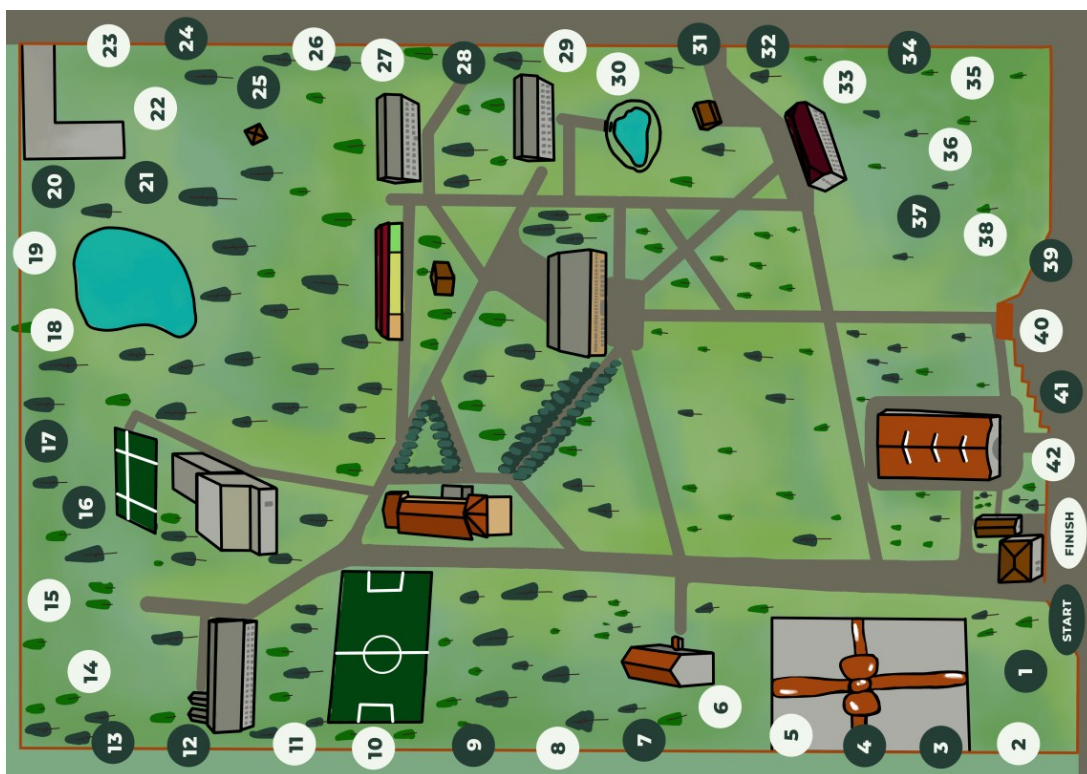


Рис. 4. Дизайн ігрового поля-карти «УГІLAND».



Рис. 5.1. Дизайн картки «УГІLAND».

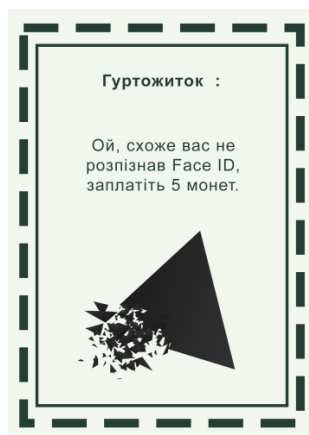


Рис. 5.2. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.3. Дизайн картки «УГІLAND».

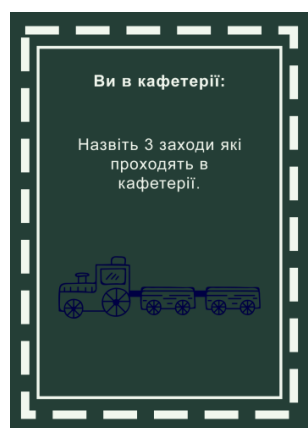


Рис. 5.4. Дизайн картки «УГІLAND».

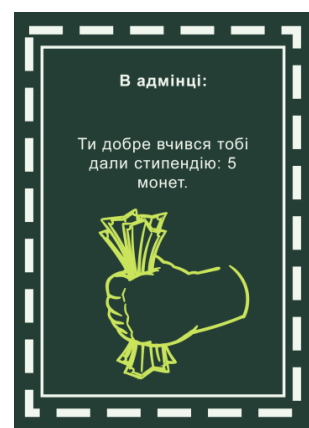


Рис. 5.5. Дизайн картки «УГІLAND».

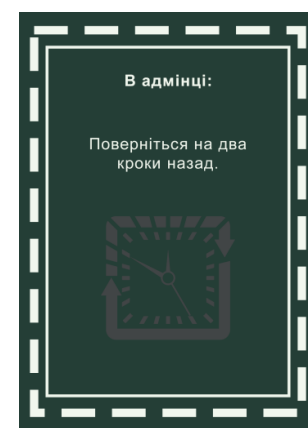


Рис. 5.6. Дизайн картки «УГІLAND».

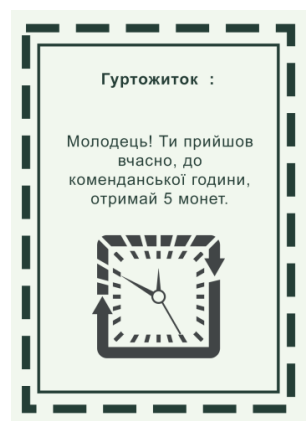


Рис. 5.7. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.8. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.9. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.10. Дизайн картки «UGILAND».



Рис. 5.11. Дизайн картки «UGILAND».



Рис. 5.12. Дизайн картки «UGILAND».



Рис. 5.13. Дизайн картки «UGILAND».



Рис. 5.14. Дизайн картки «UGILAND».



Рис. 5.15. Дизайн картки «UGILAND».



Рис. 5.16. Дизайн картки «UGILAND».



Рис. 5.17. Дизайн картки «UGILAND».



Рис. 5.18. Дизайн картки «UGILAND».



Рис. 5.19. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.20. Дизайн картки «УГІLAND».

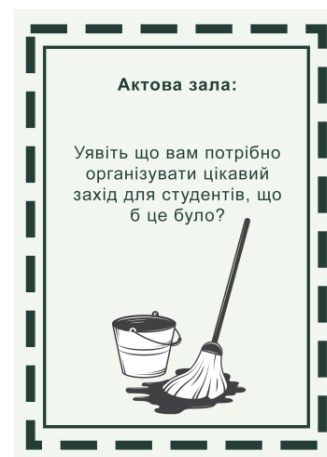


Рис. 5.22. Дизайн картки «УГІLAND».

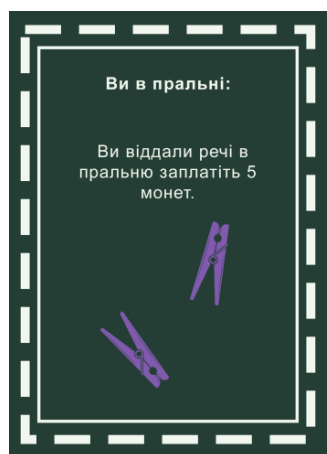


Рис. 5.23. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.24. Дизайн картки «УГІLAND».

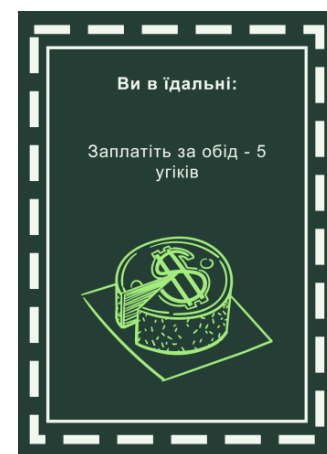


Рис. 5.25. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.26. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.27. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.28. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.29. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.30. Дизайн картки «УГІLAND».

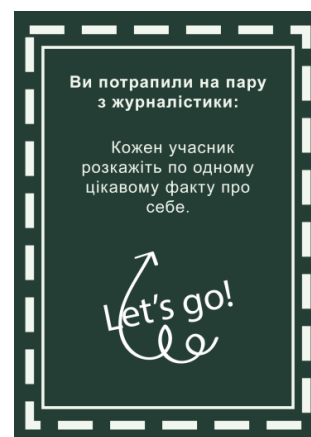


Рис. 5.31. Дизайн картки «УГІLAND».

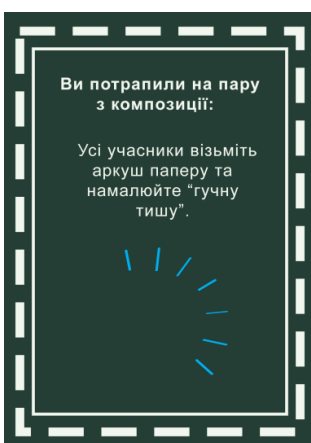


Рис. 5.32. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.33. Дизайн картки «УГІLAND».

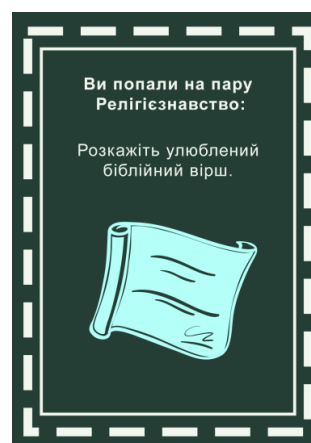


Рис. 5.34. Дизайн картки «УГІLAND».

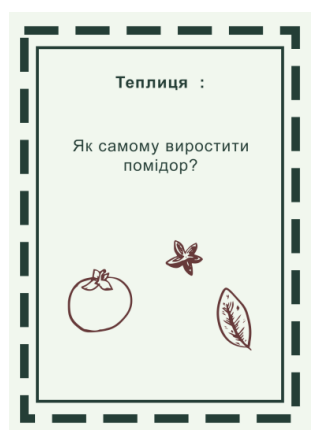


Рис. 5.35. Дизайн картки «УГІLAND».

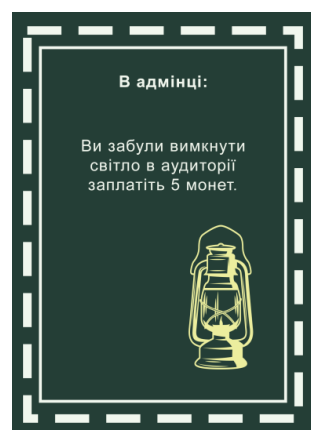


Рис. 5.36. Дизайн картки «УГІLAND».



Рис. 5.37. Дизайн картки «УГІLAND».