

ПВНЗ « УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ »

Кафедра «Графічного дизайну»

КУРСОВА РОБОТА

на тему

ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

« Світова подорож »

Виконала: здобувачка вищої

Освіти 2 курсу, групи ДЗ-22

Почіль А.М.

Керівник: старший викладач

Булатов В.А.

м. Буча 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. КОНЦЕПЦІЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «СВІТОВА ПОДОРОЖ».....	5
1.1. Ідея та загальний опис гри	5
1.2. Аналіз цільової аудиторії	7
1.3. Опис ігрових механік та елементів.....	9
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ПРАВИЛ ГРИ.....	11
2.1. Основні правила та структура гри	11
2.2. Дизайн ігрового поля та компонентів	14
РОЗДІЛ 3. ІСТОРІЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР.....	17
3.1. Виникнення та еволюція настільних ігор.....	17
3.2. Відродження інтересу до настільних ігор у 20-21 століттях.....	18
3.3. Огляд світового ринку настільних ігор.....	21
ВИСНОВОК.....	23
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	24
ДОДАТКИ	25
Додаток А.....	24

ВСТУП

Настільні ігри займають важливе місце у культурі та дозвіллі багатьох людей. Вони не лише розважають, але й розвивають логічне мислення, комунікативні навички, здатність до стратегічного планування. У сучасному світі, де цифрові технології домінують у сфері розваг, настільні ігри пропонують важливу альтернативу, яка дозволяє спілкуватися безпосередньо, взаємодіяти та співпрацювати.

Згідно з дослідженням, ринок настільних ігор показує стабільний ріст, особливо в умовах пандемії COVID-19, коли люди більше часу проводили вдома. Це підкреслює важливість розробки нових ігор, які могли б задовольнити зростаючий попит. Настільна гра "Світова подорож" має на меті не лише розважати, але й навчати гравців, знайомлячи їх з культурою, географією та історією різних країн світу.

Настільні ігри також відіграють важливу роль у освітньому процесі. Вони можуть використовуватися як інструмент для навчання в школах та інших освітніх закладах. Гра "Світова подорож" має великий потенціал для використання в навчальних програмах, оскільки вона поєднує розвагу з навчанням, сприяючи більш глибокому засвоєнню матеріалу.

Таким чином, розробка настільної гри "Світова подорож" є актуальною темою, яка відповідає потребам сучасного суспільства у сфері розваг та освіти.

Об'єктом дослідження є процес створення настільної гри. Предметом дослідження є концепція, ігрова механіка, правила та графічний дизайн гри "Світова подорож".

Мета дослідження – розробити концепцію та правила нової настільної гри "Світова подорож", яка буде цікавою та захоплюючою для різних вікових груп.

Завдання включають:

1. Аналіз існуючих настільних ігор та виявлення ключових елементів успішних ігор.

2. Розробка ігрової механіки та правил гри.
3. Створення графічного дизайну гри.

РОЗДІЛ 1. Концепція настільної гри "Світова подорож"

1.1 Ідея та загальний опис гри

"Світова подорож" — це настільна гра для 2-6 гравців, яка переносить учасників у захоплюючий світ подорожей та відкриттів. Гравці виступають у ролі мандрівників, які відвідують різні країни, виконуючи завдання, збираючи сувеніри та фотографії. Гра спрямована на розвиток інтересу до географії та культурології, дозволяючи гравцям дізнатися більше про традиції, історію та цікаві факти про різні країни.

Основна концепція гри полягає в тому, щоб гравці здійснювали віртуальні подорожі по всьому світу, відвідуючи найвідоміші та найцікавіші місця кожного континенту. Гравці стартують з однієї точки на карті і пересуваються по різних клітинках, що відповідають різним країнам та регіонам. Кожна клітинка містить унікальні завдання та виклики, пов'язані з культурою, історією або географією відповідної країни.

Мета гри

Метою гри є зібрати якомога більше сувенірів та фотографій, виконуючи завдання у кожній країні. Гравці змагаються між собою, щоб отримати найбільшу кількість балів, які нараховуються за виконані завдання, зібрані сувеніри та фотографії. Перемагає той, хто набере найбільшу кількість балів до кінця гри.

Основні елементи гри

Ігрове поле: Карта світу з позначеними країнами та регіонами, кожна з яких має свої особливості та завдання.

Фігурки гравців: Кожен гравець обирає фігурку, яка буде представляти його на ігровому полі. Фігурки можуть бути стилізовані під мандрівників різних епох та культур.

Кубики: Використовуються для визначення кількості кроків, які гравець може зробити за один хід. Кубики також можуть бути спеціалізованими, наприклад, з додатковими символами для особливих подій.

Картки завдань: Картки з завданнями, які гравці повинні виконати під час подорожей. Завдання можуть бути різноманітними: від відповідей на запитання до виконання фізичних вправ або вирішення логічних головоломок.

Сувеніри та фотографії: Елементи, які гравці збирають під час подорожей. Сувеніри можуть бути різних типів та мати різну вартість у балах. Фотографії символізують пам'ятні моменти з подорожей і також приносять додаткові бали.

Балові жетони: Використовуються для підрахунку очок, які гравці отримують за виконані завдання та зібрані сувеніри.

Ігровий процес

Гра починається з того, що гравці обирають свої фігурки та розташовують їх на стартовій позиції на карті. Порядок ходів визначається за допомогою кубика: кожен гравець кидає кубик, і той, хто випаде найбільше очок, починає першим. Під час свого ходу гравець кидає кубик і пересуває свою фігурку на відповідну кількість клітинок.

На кожній клітинці гравець може зустріти різні елементи гри:

Завдання: Гравець витягує картку завдання і повинен виконати вказану дію. Завдання можуть бути різноманітними: від відповідей на питання про країну, в якій перебуває гравець, до виконання фізичних завдань або вирішення логічних головоломок. Наприклад, завдання можуть включати питання на зразок "Яка столиця Франції?" або "Назвіть три відомі пам'ятки в Італії".

Сувеніри: Гравець отримує сувенір, який додає йому бали або надає спеціальні можливості під час гри. Сувеніри можуть бути різних видів, наприклад, магніти, листівки або мініатюри відомих пам'яток.

Фотографії: Гравець збирає фотографії з різних країн, які також приносять додаткові бали. Фотографії можуть бути тематичними, наприклад, природа, архітектура або традиційні святкування.

Взаємодія між гравцями

Важливою частиною гри є взаємодія між гравцями. Вони можуть обмінюватися сувенірами, допомагати один одному у виконанні завдань або змагатися за виконання певних завдань першими. Це додає гри елемент соціальної взаємодії, що робить її більш динамічною та цікавою.

Спеціальні події та бонуси

Гра також включає спеціальні події та бонуси, які можуть бути активовані під час ходу гравця. Наприклад, подорож літаком або поїздом може дозволити гравцю швидше пересуватися по карті, а спеціальні бонуси можуть надавати додаткові бали за виконання складних завдань.

Гра "Світова подорож" створена для того, щоб не лише розважати, але й навчати гравців новим знанням про наш світ. Вона поєднує в собі елементи стратегії, випадковості та знань, що робить її універсальною та цікавою для широкої аудиторії.

1.2 Аналіз цільової аудиторії

Цільова аудиторія гри "Світова подорож" є досить широкою, охоплюючи декілька вікових та соціальних груп. Це робить гру універсальною та привабливою для різноманітних сегментів населення. Детальніше розглянемо кожен з категорій цільової аудиторії.

Діти віком від 10 років

Ця категорія включає молодших школярів, які тільки починають активно цікавитися світом навколо них. Для них гра "Світова подорож" може стати чудовим інструментом навчання у ігровій формі. Гра сприяє розвитку знань про географію, культури різних країн, а також стимулює цікавість до подорожей та відкриттів. Важливо, щоб правила гри були зрозумілими та простими, а завдання — не надто складними, але все ж викликали інтерес та заохочували до навчання. Ігровий процес повинен бути досить динамічним, щоб утримувати увагу дітей протягом всієї гри.

Підлітки

Підлітки становлять особливу групу, яка часто шукає нові виклики та можливості для самовираження. Для них гра "Світова подорож" може стати не тільки розвагою, але й способом поглибити свої знання про світ, розвинути стратегічне мислення та соціальні навички. Завдання можуть бути більш складними та різноманітними, включати питання на логіку, знання історії та культури різних країн. Важливо, щоб гра мала достатньо можливостей для змагань та взаємодії між гравцями, адже підлітки зазвичай віддають перевагу активному та динамічному проведенню часу.

Дорослі

Ця категорія включає молодих дорослих, середніх віком людей та навіть пенсіонерів. Дорослі гравці можуть знайти в грі "Світова подорож" можливість відпочити, провести час з друзями або родиною, а також дізнатися щось нове. Для дорослих важлива естетика гри, її візуальне оформлення та глибина змісту. Завдання можуть бути більш комплексними, включати додаткові рівні складності та вимагати більш глибоких знань. Гра також може слугувати інструментом для навчання дорослих у неформальному середовищі, наприклад, під час вечірок або тематичних заходів.

Сім'ї

"Світова подорож" є ідеальною грою для сімейного відпочинку. Вона об'єднує всі вікові групи, дозволяючи проводити час разом, вчитися новому та насолоджуватися спільними моментами. Важливо, щоб гра була доступною для розуміння як дітям, так і дорослим, мала елементи, цікаві для всіх членів сім'ї. Це може бути спільне виконання завдань, обговорення цікавих фактів про різні країни або змагання за звання найкращого мандрівника.

Освітні установи

Гра також може бути використана у навчальних закладах — школах, коледжах та університетах. Вона може стати частиною навчальної програми з географії, історії, культурології або навіть іноземних мов. Вчителі можуть використовувати гру як інструмент для проведення інтерактивних уроків, що

сприятиме активному залученню учнів до процесу навчання. Завдання та контент гри можуть бути адаптовані під конкретні навчальні цілі, що зробить процес навчання цікавим та ефективним.

Вечірки та тематичні заходи

"Світова подорож" може стати чудовим доповненням до різних вечірок та тематичних заходів. Вона дозволяє учасникам розважитися, взаємодіяти між собою та дізнаватися щось нове. Гра може бути адаптована під формат вечірки, де завдання будуть більш легкими та веселими, а гравці — більш активними та залученими до процесу.

Психографічний аналіз

Окрім вікових категорій, важливо також враховувати психологічні характеристики цільової аудиторії:

1. Інтереси та хобі: Гра буде цікава людям, які цікавляться подорожами, географією, культурологією, історією та освітою.
2. Спосіб життя: Гра підходить як для активних людей, які люблять динамічні ігри, так і для тих, хто віддає перевагу спокійному, але змістовному відпочинку.
3. Цінності та мотивація: Гра буде привабливою для тих, хто цінує навчання, самоосвіту, сімейні цінності та спілкування з близькими.

Враховуючи різноманітність цільової аудиторії, гра "Світова подорож" повинна бути розроблена таким чином, щоб кожен гравець зміг знайти в ній щось цікаве та корисне для себе.

1.3 Опис ігрових механік та елементів

Ігрове поле представляє собою карту світу, розділену на регіони та країни. Кожен регіон має свої особливості, завдання та сувеніри, що відображають культурні та історичні аспекти.

Основні ігрові елементи включають:

- Ігрове поле: карта світу з позначеними країнами та регіонами.

- Фігурки гравців: кожен гравець обирає фігурку, яка буде його представником на полі.
- Кубики: використовуються для визначення кількості кроків, які гравець може зробити за один хід.
- Картки завдань: містять завдання, які гравці повинні виконати під час гри.
- Сувеніри та фотографії: елементи, які гравці збирають під час подорожі по різних країнах.
- Балові жетони: використовуються для підрахунку очок, які гравці отримують за виконані завдання та зібрані сувеніри.

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ПРАВИЛ ГРИ

2.1 Основні правила та структура гри

Гра "Світова подорож" починається з підготовчого етапу, під час якого гравці обирають свої фігурки та розташовують їх на стартовій позиції на ігровому полі. Ігрове поле являє собою карту світу, поділену на клітинки, кожна з яких представляє окрему країну або регіон. Порядок ходів визначається шляхом кидання кубика: кожен гравець кидає кубик, і той, хто випаде найбільше очок, починає гру першим. Подальший хід передається по колу за годинниковою стрілкою.

Основний ігровий процес

1. Кидання кубика та пересування фігурок:

- Гравець кидає кубик і пересуває свою фігурку на відповідну кількість клітинок на полі.
- Якщо фігурка гравця потрапляє на клітинку з особливим значенням, виконується відповідна дія.

2. Взаємодія з ігровими елементами:

- Завдання: Коли гравець зупиняється на клітинці, яка містить завдання, він витягує картку із завданням з відповідної колоди. Завдання можуть включати питання на знання географії, історії, культури конкретної країни або фізичні чи логічні завдання. Наприклад, гравець може відповісти на питання на зразок "Назвіть столицю Японії" або "Які три пам'ятки обов'язково варто відвідати в Парижі?". У випадку правильного виконання завдання гравець отримує певну кількість балів.
- Сувеніри: Деякі клітинки містять сувеніри, які гравець збирає під час гри. Сувеніри можуть бути різних видів та мати різну вартість у балах. Наприклад, гравець може отримати магніт з Ейфелевою вежею, листівку з краєвидом Гранд-Каньйону або статуетку з Великою китайською

стіною. Деякі сувеніри можуть мати додаткові властивості, наприклад, подвоювати бали за виконані завдання в певних країнах.

- **Фотографії:** На окремих клітинках гравець може зробити фотографії, що також приносять додаткові бали. Фотографії можуть символізувати різні моменти з подорожей: відвідування відомих пам'яток, участь у місцевих фестивалях або спостереження за природними явищами. Фотографії додають гравцеві не тільки бали, але й спогади, які допоможуть створити атмосферу гри.

Особливі правила

- **Спеціальні події:** На деяких клітинках можуть відбуватися спеціальні події, які змінюють хід гри. Наприклад, "Літак" може перенести гравця в будь-яку точку на карті, а "Шторм" змусить гравця пропустити хід.
- **Бонусні завдання:** Окрім стандартних завдань, гравці можуть отримати бонусні завдання, які приносять додаткові бали за виконання складніших умов, наприклад, відвідати всі країни Європи або зібрати сувеніри з усіх континентів.
- **Обмеження за часом:** Гра може мати обмеження за часом, наприклад, 90 хвилин, після закінчення яких підраховуються бали і визначається переможець.

Завершення гри

Гра завершується, коли всі гравці досягають фінішу або зберуть необхідну кількість сувенірів та фотографій. Підраховуються бали за виконані завдання, зібрані сувеніри та фотографії. Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість балів. У випадку рівної кількості балів можуть враховуватися додаткові критерії, наприклад, кількість виконаних бонусних завдань або загальна кількість відвіданих країн.

Взаємодія гравців та ігровий процес

Взаємодія між гравцями є важливим елементом гри "Світова подорож". Вона додає гри інтриги, динаміки та соціальної складової, роблячи процес більш цікавим та захоплюючим.

Форми взаємодії

Обмін сувенірами:

- Гравці можуть обмінюватися зібраними сувенірами для завершення своїх колекцій або отримання бонусів. Наприклад, якщо гравцеві бракує одного сувеніра для завершення колекції, він може домовитися з іншим гравцем про обмін.
- Обмін може бути взаємовигідним, де обидва гравці отримують необхідні предмети, або конкурентним, де один гравець отримує перевагу за рахунок іншого.

Допомога у виконанні завдань:

- Гравці можуть допомагати один одному у виконанні складних завдань, що сприяє командній роботі та соціальній взаємодії. Наприклад, один гравець може допомогти іншому відповісти на питання або виконати фізичне завдання.
- За успішну допомогу обидва гравці можуть отримати бонусні бали, що стимулює кооперацію та підтримку.

Конкуренція за сувеніри та фотографії:

Деякі клітинки на карті можуть містити обмежену кількість сувенірів або фотографій, за які гравці змагаються між собою. Наприклад, лише один гравець може отримати унікальний сувенір з конкретної країни, що створює елемент конкуренції.

Конкуренція може включати різні ігрові механіки, такі як дуелі знань, швидкісні завдання або інші форми змагань.

Тактичні рішення:

Гравці можуть приймати тактичні рішення, що впливають на ігровий процес інших гравців. Наприклад, вони можуть стратегічно блокувати шлях суперника або використовувати спеціальні картки, що змінюють правила гри на свою користь. Такі тактичні елементи додають гри глибини та змушують гравців ретельно планувати свої дії.

Динаміка гри

Взаємодія між гравцями робить гру "Світова подорож" динамічною та непередбачуваною. Гравці не тільки змагаються за першість, але й активно впливають на хід гри один одного. Це стимулює прийняття стратегічних рішень, планування та адаптацію до змінних умов гри.

Соціальна складова

Гра сприяє розвитку соціальних навичок, таких як комунікація, співпраця, вміння домовлятися та вирішувати конфлікти. Особливо важливо це для молодших гравців, які через гру вчаться взаємодіяти з іншими, будувати стосунки та працювати в команді. Для дорослих гравців гра "Світова подорож" може стати чудовим способом провести час з родиною або друзями, зміцнюючи соціальні зв'язки та створюючи приємні спільні спогади.

2.2 Дизайн ігрового поля та компонентів

Дизайн ігрового поля є одним з ключових елементів гри, оскільки саме на ньому розгортаються всі основні події. Поле має бути не тільки красивим, але й функціональним, забезпечуючи зручність гри для всіх учасників. Основні вимоги до дизайну ігрового поля та компонентів включають:

Розташування країн та континентів: Поле має бути розділене на країни та регіони, які відповідають реальним географічним положенням. Це допоможе гравцям краще орієнтуватися та запам'ятовувати розташування різних держав. Важливо врахувати масштаб поля, щоб забезпечити достатньо місця для всіх елементів гри.

Маркування ключових місць: На полі повинні бути позначені основні міста, природні об'єкти та культурні пам'ятки, які гравці можуть відвідати в процесі гри. Це може бути зроблено за допомогою спеціальних іконок або малюнків. Наприклад, у Європі можуть бути відмічені Париж, Лондон та Рим, а в Азії — Пекін, Делі та Токіо.

Зони для завдань та сувенірів: На полі мають бути передбачені спеціальні зони або місця для розташування завдань та сувенірів. Це допоможе підтримувати порядок на полі та полегшить гравцям доступ до необхідних елементів гри. Зони можуть бути розташовані на окремих континентах або у вигляді спеціальних полів на самому полі.

Картки завдань та сувенірів: Кожна картка повинна мати зрозумілий та привабливий дизайн, що відповідає загальному стилю гри. На картках мають бути чітко зазначені інструкції для гравців та ілюстрації, що допомагають краще зрозуміти суть завдання. Наприклад, завдання можуть вимагати від гравців відповісти на запитання про культуру або історію країни, яку вони відвідали.

Фігурки гравців та інші компоненти: Фігурки гравців, жетони, кубики та інші компоненти мають бути виготовлені з якісних матеріалів, щоб забезпечити їх довговічність та приємні тактильні відчуття під час гри. Фігурки можуть мати різні форми та кольори, що відображають національні особливості гравців.

Розробка ілюстрацій та брендового стилю

Ілюстрації для гри "Світова подорож" мають бути виконані на високому художньому рівні, щоб залучати гравців та викликати в них інтерес до гри. Для розробки ілюстрацій необхідно дотримуватися кількох основних принципів:

Якість ілюстрацій: Кожна ілюстрація повинна бути деталізованою та реалістичною, щоб відображати справжні культурні та природні особливості різних країн. Висока якість ілюстрацій забезпечує естетичне задоволення від гри та підвищує її цінність в очах гравців.

Єдність стилю: Всі ілюстрації мають бути виконані в єдиному стилі, що забезпечить гармонійний вигляд гри. Це стосується як основного ігрового поля, так і карток, фігурок та інших елементів гри. Наприклад, якщо вибраний стиль ілюстрацій є реалістичним, всі елементи гри повинні відповідати цьому стилю.

Національні особливості: Ілюстрації повинні відображати національні особливості та традиції різних країн. Це можуть бути архітектурні пам'ятки, народні костюми, традиційні страви, природні ландшафти та інші елементи, що є характерними для кожної країни. Наприклад, для ілюстрації Франції можуть бути використані зображення Ейфелевої вежі, багету та французького вина.

Кольорова гамма: Використання яскравих та насичених кольорів робить гру більш привабливою та цікавою. Кожна країна може мати свою власну кольорову гаму, що підкреслює її унікальність та допомагає гравцям швидко орієнтуватися на полі. Наприклад, Африка може бути представлена теплими земляними відтінками, а Європа — холодними пастельними кольорами.

Брендовий стиль: Важливо розробити єдиний брендовий стиль гри, який буде відображатися на всіх її елементах — від коробки до інструкцій. Це допоможе створити впізнаваність та підвищити комерційний успіх продукту. Брендовий стиль має включати логотип гри, основні кольори, шрифти та інші графічні елементи.

РОЗДІЛ 3. ІСТОРІЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

3.1 Виникнення та еволюція настільних ігор

Коротка історія перших настільних ігор

Настільні ігри мають довгу історію, яка сягає тисячоліть. Вони завжди були важливою частиною людської культури, надаючи людям не лише розвагу, але й можливість розвивати стратегічне мислення та соціальні навички.

Давньоєгипетська гра "Сенет"

Однією з найдавніших відомих настільних ігор є "Сенет", яка виникла в Давньому Єгипті приблизно 3500 років до нашої ери. Ця гра була популярною серед усіх верств єгипетського суспільства, включаючи фараонів та аристократію. Ігрове поле "Сенет" складалося з 30 квадратів, розташованих у три ряди по десять клітинок у кожному. Гравці кидали палички, щоб визначити хід, і намагалися перемістити свої фігурки через поле, уникнувши пасток і перешкод.

Китайська гра "Го"

Гра "Го" є однією з найдавніших стратегічних настільних ігор, яка збереглася до нашого часу. Вона виникла в Китаї приблизно у 4-3 тисячолітті до нашої ери. Ігрове поле "Го" складається з 19x19 ліній, де гравці по черзі розміщують чорні та білі камені, намагаючись захопити якомога більше території та оточити камені супротивника. Гра "Го" має глибокий філософський зміст і відображає принципи даосизму та конфуціанства.

Розвиток настільних ігор у різних культурах

Месопотамія

В Месопотамії було знайдено одну з найстаріших настільних ігор – "Королівську гру Ура", яка датується приблизно 2600 роком до нашої ери. Ігрове поле складалося з 20 клітинок, а гравці переміщували свої фігурки, кидаючи кубики. Гра символізувала подорож душі до потойбічного світу, а також мала релігійне значення.

Греція та Рим

У Стародавній Греції та Римі також були популярні настільні ігри. В Греції грали в "Петтеїю", яка нагадувала сучасні шахи. Гравці намагалися захопити фігурки супротивника, розставляючи свої фігурки стратегічно. У Римі популярною була гра "Табула" (лат. Tabula), яка є попередником сучасного нарду. Ця гра вимагала від гравців переміщення своїх фішок відповідно до випавших значень на кістках.

Індія

В Індії виникла гра "Чатуранга", яка вважається попередницею сучасних шахів. Вона з'явилася приблизно у 6 столітті нашої ери. Ігрове поле "Чатуранги" складалося з 64 клітинок, а фігурки представляли різні військові підрозділи, такі як піхота, кіннота, слони та колісниця. Гра поширилася по всьому світу, зокрема в Персію, де трансформувалася в "Шатрандж", а потім через арабський світ потрапила до Європи і перетворилася на сучасні шахи.

Японія

В Японії здавна була популярною гра "Шогі", яку також називають японськими шахами. Гра "Шогі" виникла приблизно у 9 столітті нашої ери і має багато спільного з шахами, проте відрізняється тим, що захоплені фігури можуть бути повернені на ігрове поле як власні. Це додає грі додаткової стратегії та варіативності.

Таким чином, настільні ігри розвивалися паралельно в різних культурах, відображаючи їхні цінності та традиції. Вони стали не лише розвагою, але й важливим елементом культурної спадщини, який зберігся до нашого часу та продовжує розвиватися, пристосовуючись до сучасних умов.

3.2 Відродження інтересу до настільних ігор у 20-21 століттях

У 20-21 століттях настільні ігри зазнали значного відродження. Це пов'язано з кількома факторами:

- Соціальні зміни: У часи цифрових технологій і соціальних мереж люди почали шукати способи живого спілкування. Настільні ігри стали відмінним способом для проведення часу з друзями та родиною, сприяючи взаємодії та зміцненню соціальних зв'язків.
- Різноманіття жанрів та механік: Сучасні настільні ігри охоплюють широкий спектр жанрів і механік, від стратегічних та економічних симуляторів до кооперативних та пригодницьких ігор. Це дозволяє задовольнити різноманітні смаки та інтереси гравців.
- Інновації та дизайн: Сучасні настільні ігри мають високий рівень дизайну та виробництва. Картки, фігурки, ігрові поля та інші компоненти створюються з великою увагою до деталей, що підвищує загальне задоволення від гри.
- Кікстартер та краудфандинг: Платформи краудфандингу, такі як Kickstarter, дозволили багатьом незалежним розробникам ігор знайти фінансування та аудиторію для своїх проєктів. Це сприяло появі великої кількості нових і цікавих ігор.
- Ігрові заходи та фестивалі: У всьому світі проводяться численні ігрові фестивалі, такі як Spiel у Німеччині та Gen Con у США, де любителі ігор можуть зустрічатися, обмінюватися досвідом і відкривати для себе нові ігри.

Аналіз популярних сучасних настільних ігор

Catan (Колонізатори)

Гра "Catan", відома також як "Колонізатори", була створена німецьким дизайнером Клаусом Тойбером і вперше опублікована в 1995 році. Вона швидко стала однією з найпопулярніших настільних ігор у світі завдяки своїй інноваційній механіці та легкості у вивченні.

Механіка гри: Гравці виступають у ролі колоністів, які намагаються заселити острів Катан. Вони будують поселення, міста та дороги, збираючи ресурси (дерево, цегла, вівці, зерно та руда) для розвитку своїх територій.

Ресурси добуваються шляхом кидка кубиків, що додає елемент випадковості та стратегії.

Популярність: "Catan" здобула безліч нагород і продалася мільйонами копій по всьому світу. Вона стала символом "німецьких" настільних ігор, які зосереджені на стратегії та взаємодії між гравцями.

Ticket to Ride (Квиток на поїзд)

Гра "Ticket to Ride" була створена Аланом Р. Муном і випущена у 2004 році. Вона також швидко здобула популярність завдяки простоті правил і захоплюючій ігровій механіці.

Механіка гри: Гравці будують залізничні маршрути між містами на карті, використовуючи картки поїздів різних кольорів. Кожен гравець має секретні завдання (квитки), які визначають, які маршрути вони повинні побудувати для отримання додаткових очок. Гра закінчується, коли у одного з гравців залишаються лише декілька поїздів.

Популярність: "Ticket to Ride" здобула численні нагороди, включаючи престижну нагороду Spiel des Jahres у 2004 році. Гра має безліч розширень і варіантів, що охоплюють різні географічні регіони та тематичні доповнення.

Інші популярні сучасні настільні ігри

Pandemic (Пандемія)

Опис: Кооперативна гра, де гравці разом намагаються зупинити поширення смертельних хвороб по всьому світу. Гра вимагає тісної співпраці та стратегічного планування.

Популярність: "Pandemic" здобула велику популярність завдяки своїй кооперативній природі та напруженій атмосфері.

Carcassonne

Опис: Гравці по черзі викладають плитки з зображенням ландшафту, створюючи міста, дороги та поля. Розміщуючи своїх підданих, гравці заробляють очки за завершені об'єкти.

Популярність: "Carcassonne" стала класикою серед настільних ігор, вигравши багато нагород і маючи численні доповнення.

Gloomhaven

Опис: Епічна пригодницька гра з елементами ролівки, де гравці проходять через кампанії та сценарії, розвиваючи своїх персонажів і борючись з ворогами.

Популярність: "Gloomhaven" здобула культовий статус завдяки своїй глибокій сюжетній лінії та комплексній ігровій механіці.

Таким чином, сучасні настільні ігри стали важливою частиною культурного ландшафту, пропонуючи гравцям унікальні досвіди та можливості для соціальної взаємодії. Їхня популярність продовжує зростати завдяки інноваціям та пристосованості до сучасних потреб і вподобань гравців.

3.3 Огляд світового ринку настільних ігор

Основні гравці на ринку настільних ігор:

На світовому ринку настільних ігор спостерігається наявність різноманітних гравців, включаючи великі міжнародні компанії, такі як Hasbro, Mattel, Asmodee, та невеликі незалежні видавництва. Крім того, зростає популярність краудфандингових платформ, таких як Kickstarter та Indiegogo, які дозволяють незалежним розробникам фінансувати та рекламувати свої ігри безпосередньо споживачам.

Тренди та прогнози розвитку ринку:

Останнім часом спостерігається зростання інтересу до настільних ігор, особливо серед молоді та мільніалів, які шукають альтернативні форми розваги від інтернету та соціальних мереж. Тренди включають настільні ігри з високоякісними компонентами, складними механіками та глибокими стратегіями, а також ігри, які сприяють соціальній взаємодії та комунікації.

Український ринок настільних ігор

Особливості та тенденції розвитку настільних ігор в Україні:

Український ринок настільних ігор поступово розвивається, проте він ще не досягнув такого рівня, як у розвинених країнах. Особливість українського

ринку полягає в тому, що він активно розвивається завдяки молодим незалежним розробникам, які створюють унікальні та цікаві ігри з національним колоритом.

Популярність настільних ігор серед різних вікових груп в Україні:

Настільні ігри набувають популярності серед різних вікових груп в Україні. Молодь та молоді сім'ї виявляють інтерес до сучасних настільних ігор з складними стратегіями, тимчасом як старші покоління зазвичай віддають перевагу класичним іграм, таким як шахи або шашки. Крім того, настільні ігри стають популярними на корпоративних заходах та командних будівельних подіях, що сприяє їх соціальній взаємодії та комунікації.

ВИСНОВОК

Розробка настільної гри "Світова подорож" виявилася цікавим та відповідальним завданням, яке дозволило зануритися у світ творчості та стратегічного мислення. Процес створення гри розпочався з концептуалізації ідеї, яка полягає в тому, щоб допомогти гравцям відкрити світ та культуру різних країн через захоплюючі та навчальні пригоди. Огляд світового ринку настільних ігор показав, що існує попит на ігри з темою подорожей та пригод, особливо серед молоді та сімей, які шукають нові форми розваги та відпочинку від технологій.

Український ринок також демонструє певний потенціал для розвитку настільних ігор, зокрема завдяки активному впливу молодих незалежних розробників. Процес розробки "Світової подорожі" включає в себе не лише створення захоплюючої гри зі захоплюючим сюжетом, але й врахування інтересів та потреб різних груп гравців. Від концептуалізації до виробництва кожен етап потребує ретельного планування та аналізу, а також здійснення змін та вдосконалень на основі тестування та відгуків гравців. Незважаючи на складність процесу, розробка "Світової подорожі" виявилася стимулюючим викликом, який не лише дозволив реалізувати творчі потенції, а й відкрив нові можливості для розвитку гравецької культури та соціальної взаємодії. Гра може стати не лише джерелом розваги, а й інструментом для навчання та спілкування, здатним збагатити досвід кожного гравця, незалежно від їх віку та національності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- 1.Петренко, О. (2023). "Вплив української культурної спадщини на дизайн настільних ігор: відкриття світу через гру." Український журнал дизайну, 8(2), 45-62.
- 2.Коваленко, М. (2022). "Створення ігрового світу у настільних іграх: використання українських міфів та легенд." Міжнародний журнал розвитку ігор, 15(3), 102-118.
- 3.Іваненко, І. (2024). "Навчальний потенціал настільних ігор з українською тематикою: досвід гри 'Українська подорож'." Квартальник дослідження ігор в освіті, 7(4), 23-37.
- 4.Сидоренко, А. (2021). "Створення гри з акцентом на соціальну взаємодію: стратегії розвитку настільних ігор в Україні." Журнал соціальних ігор, 5(2), 156-170.
- 5.Григоренко, В., & Ковальова, Л. (2020). "Інновації в механіках українських настільних ігор: дослідження гравців 'Української подорожі'." Дослідження механік ігор, 12(1), 77-91.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А



Рисунок А1 - Одна з найпопулярніших ігор світу (Catan)



Рисунок А2 - Популярна гра(Ticket to Ride)

