

ПРИВАТНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ

Курсова робота

На тему:

ДИЗАЙН ПРОЄКТ РОЗРОБКА НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «Treasure Dungeon»

Виконав: студент групи ДЗ-22

Білецький Тарас

Керівник: старший викладач

Булатов В. А.

Буча – 2024

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	2
<b>РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТОЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ</b> .....	3
<b>1.1 Історія зародження ігор</b> .....	3
<b>1.2 Еволюційні зміни настільних ігор на протязі історії людства</b> .....	5
<b>РОЗДІЛ 2. РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТОЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ</b> .....	10
<b>2.1 Створення прототипів та фрескізів</b> .....	10
.....	10
<b>2.2 Головна ідея настільної гри</b> .....	11
<b>2.3 Розробка дизайну настільної гри</b> .....	14
<b>2.4 Розробка дизайну упаковки гри</b> .....	17
<b>2.5 Обґрунтування кольорового рішення</b> .....	23
<b>ВИСНОВОК</b> .....	23
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	25
1. Історія настільних ігор. Найбільш значимі ігри XX століття URL: .....	25
<b>ДОДАТКИ</b> .....	26

## ВСТУП

Мета курсової: Дослідити історію створення та еволюцію настільних ігор. Після отримання даних знань спроектувати свою настільну гру.

В своїй роботі я провів дослідження про розвиток та історію настільних ігор, їх користь для суспільства. Об'єкт курсової роботи: поліпшення соціальних навичок.

Предмет курсової роботи: історична частина настільних ігор, створення власної.

Користь настільних ігор може бути не помітний з першого погляду, в першу чергу вони розвивають соціальні навички, так як в процесі більшості ігор без проявлення ініціативи в соціальних аспектах шанси на перемогу куди зменшуються.

Стратегічне мислення також дуже прокачується в процесі ігор в яких потрібно продумувати свої ходи наперед, і передбачити ходи противника. Зменшення рівню стресу, якщо правильно підібрати гру можна розслабитись після важкого дня, разом з друзями.

Також не рідко є такі ігри в яких ти підвищує рівень математики, історії чи мови. Так як багато ігор потребують концентрацію, це також підвищує рівень зосередженості і уваги.

Я вважаю що моя настільна гра є актуальною, так як вона є не важкою для розуміння, і не вимагає сильних затрат енергії. В наш час, коли більшість людей є у стані стресу чи депресії моя гра допоможе підняти настрій, посміятись і загалом гарно провести час у колі друзів.

## РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТОЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ

### 1.1 Історія зародження ігор

“Найдавнішою настільною грою вважається давньоєгипетський Сенет( їй близько 5500 років). Гра згадана в давньоєгипетській «Книзі мертвих» і в інших релігійних текстах Нового Царства, а також у міфах. Три тисячі років до нашої ери були винайдені гральні кістки, а разом з ними і знамениті нарди. Тоді в преферанс грали за дещо іншими правилами.“ [6 ]Інші ранні ігри в кості створювали шляхом фарбування однієї сторони плоских паличок. Ці палички будуть підкидані в унісон, і кількість пофарбованих сторін буде вашим «ролом». Месопотамські гральні кістки виготовляли з різноманітних матеріалів, у тому числі різьблених кісток, дерева, розписних каменів і панцирів черепах. “Ось були стародавні настільні ігри, шахи, нарди та інші абстракти, ігри в кістки, класичні карткові ігри... Століттями нічого не змінювалося. І раптом бац - «Монополія», небачена економічна ходилка на кубиках. Не встигли награтися в «Монополію», як черговий левел-ап: «Колонізатори» - економічна стратегія з купою революційних механік.” [1]

Настільні ігри стали популярними серед фараонів Стародавнього Єгипту. В першу чергу, гра Сенет . Гру знайшли в додинастичних похованнях і похованнях першої династії. Сенет зображений на кількох ілюстраціях із давньоєгипетських гробниць. До епохи Нового царства в Єгипті (1550–1077 рр. до н. е.) він став своєрідним талісманом від подорожі мертвих.

Стародавні єгиптяни твердо вірили в концепцію «долі». Вважається, що високий елемент удачі в грі Сенет тісно пов'язаний з цією концепцією. Вважалося, що успішний гравець знаходиться під захистом головних богів національного пантеону: Ра, Тота, а іноді і Осіріса. Тому дошки Сенет часто клали в могилу поряд з іншими корисними предметами для небезпечної подорожі потойбічним світом. Ця гра навіть згадується в XVII розділі «Книги мертвих».

Що стосується геймплея, то тут є певні дебати. Сама дошка Senet являє собою сітку з 30 квадратів, розташованих у три ряди по десять. Є два набори пішаків (принаймні п'ять із кожного, а в деяких наборах більше, а також коротші партії з меншою кількістю). Історики зробили обґрунтовані припущення щодо фактичних правил гри для Senet, які були прийняті різними компаніями, які виготовляють набори для продажу сьогодні.

Із зростанням популярності настільних ігор серед представників королівської сім'ї їх швидко засвоїв робітничий клас. Незабаром після цього вони стали пов'язані з релігійними переконаннями. Однією з таких ігор є "Мехен" .

Хоча повного набору правил гри ніколи не було знайдено, ми знаємо, що гра представляє божество Мехен. Культ Сонця уявляв бога Мехена у вигляді величезного змія, який загортає бога Сонця Ре у свої клубки (саме ігрове поле імітує це).

У якийсь момент, можливо, ще до Стародавнього царства, гра та бог переплелися. Гра стала не просто розвагою. Натомість воно стало синонімом божества-змії в текстах і думках. Тім Кендалл, давньоєгипетський історик, вважав, що неможливо дізнатися (з наявними доказами), чи це божество було натхненне самою грою чи вже існуючою міфологією.

Хоча ніяких правил для мехен не виявлено, подібна арабська гра, відома як гра в гієну, мала кілька спільних характеристик. Через це гру, яка використовується в грі Нуена, було адаптовано відповідно до гри Мехен.

Кожен гравець починає з шістьма кульками та одним левом. Гральні кубики, як показано вище, визначають рух. Гравці починають із хвоста, уздовж зовнішнього краю дошки, і рухаються до центру, де лежить голова змії. Гравці біжать до центру зі своїми мармуровими фігурами. Коли кулька досягає центру, рух змінюється, і гравці знову рухаються до початку. Потім фігура лева вводиться в гру. Ця хижа фігура використовується для захоплення (з'їдання) мармурових частин противника.

**Перші докази найдовшої настільної гри людства (2650 рік до нашої ери)**

Багато людей вважають, що в нарди грали найдовше з усіх настільних ігор.

Ця гра давно вважалася мертвою, її витіснили нарди 2000 років тому. Однак ентузіаст ігор Ірвінг Фінкель виявив правила гри, висічені на стародавній кам'яній табличці. Потім він помітив дивовижну фотографію ідентичної ігрової дошки з сучасної Індії. Невдовзі Фінкель зустрів шкільного вчителя на пенсії, який грав у ту саму гру в дитинстві. Це робить The Royal Game of Ur грою, в яку грали довше, ніж у будь-яку іншу у світовій історії.

Свою назву гра отримала від заснування в Королівських гробницях Ура в Іраку. У гробниці фараона Тутанхамона також був знайдений набір. У Королівську гру Ура грали двома наборами, одним чорним і одним білим, із семи маркерів і трьох чотиригранних кубиків (4-гранних кубиків).

## **1.2 Еволюційні зміни настільних ігор на протязі історії людства**

“З розвитком технологій у 20 столітті розпочався цілий бум на настільні розваги, який породив просто величезну кількість ігор, серед яких легко заплутатися. Щоб тобі було легше відокремити одну гру від іншої, ми намагатимемося класифікувати їх за групами.” [4] Настільні ігри, ці позачасові сховища стратегії та навичок, знаходять своє походження в тіні стародавніх цивілізацій. Розкопки археологічних коренів цих ігор відкривають захоплюючу подорож, яка тягнеться понад п'ять тисячоліть. Серед найдавніших відомих прикладів є єгипетська гра Сенет, яка не лише розважала, але й мала культурне та духовне значення.

Сенет, якому понад 5000 років, був чимось більшим, ніж розвагою. Це відображало єгипетську віру в загробне життя, а дошка представляла подорож померлого через підземний світ. Рух фігур був не просто випадковим; воно символізувало випробування та страждання, з якими можна зіткнутися в загробному житті. Отже, Сенет стає не просто грою, а мостом між земним і божественним, пропонуючи проникнення в духовні вірування стародавніх єгиптян.

“У Європі першою настільною грою, що стала популярною, були шахи. Цю гру було винайдено в Індії в VI столітті, і вона швидко поширилася по всій Європі. Вона була надзвичайно популярна в Середні віки і навіть використовувалася для навчання військової стратегії.” [3] В Індії Чатуранга — це ще одна стародавня настільна гра, яка виникла приблизно в 6 столітті. Чатуранга, яка вважається попередницею шахів, відображала розшарування індійського суспільства на чотири класи – брахманів, кшатріїв, вайш’їв і шудр. Рух фігур на дошці символізував заплутаний танець влади та ієрархії в стародавній Індії. Чатуранга була більш ніж настільною грою; це було живе відображення суспільних норм, забезпечуючи вікно в культурну динаміку свого часу.

Північноєвропейська настільна гра *Tablut*, також відома як *Hnefatafl*, містить легендарну історію, яка століттями була втрачена та забута. У 1732 році відомий ботанік Карл фон Лінне випадково натрапив на саамів у Лапландії, які брали участь у таємничій настільній грі. Він навіть не здогадувався, що був свідком воскресіння Гнефатафла, якого саами тепер визнають Таблутом.

Випадково (ні, справді) *Ancient Origins* щойно запустили свою версію цієї класичної стратегічної гри, засновану на найбільш прийнятних правилах, із чудовим дизайном та індивідуально виготовленим продуктом.

Тим часом у стародавньому Китаї гра Го займала центральне місце. Завдяки простим правилам і складним стратегіям Го став символом інтелектуальної майстерності. Чорно-білі камені на дошці символізували дуалістичну природу існування, і кожен рух прагнув гармонії та рівноваги. Більше ніж стратегічна гра, Го втілює філософські принципи, відображаючи глибокий зв’язок між геймплеєм і культурною філософією.

У королівських дворах настільні ігри служили розвагою та інструментом для політичного та соціального самовираження. Через складні маневри шахи відображали динаміку середньовічної війни та куртуазних інтриг. Рух короля, ферзя, слонів, коней, тури та пішака на шахівниці представляв різних гравців на

політичному ландшафті, кожен з яких мав різні ролі та повноваження. Настільні ігри, які колись були доступні для всіх, стали ексклюзивними розвагами, посилюючи класові відмінності та сприяючи містиці навколо цих ігор.

19 століття відкрило нову главу в історії настільних ігор з промисловою революцією. Масове виробництво зробило настільні ігри більш доступними та доступними для широкої публіки. У цю епоху з'явилися такі ігри, як «Монополія», які стали культурним явищем, яке відображало не лише економічні концепції того часу, але й забезпечувало засоби соціальної взаємодії під час складного періоду Великої депресії.

“У роки Великої депресії безробітний установник опалювального обладнання Чарльз Дерроу здійснив справжній подвиг. І нехай злі язики кажуть, що Дерроу сплагіатив чужу гру «Землевласники», саме «Монополія» надала потужний поштовх розвитку настільних ігор.” [5] Монополія, запатентована в 1935 році, пропонувала гравцям зазирнути у світ нерухомості та капіталізму. Його успіх полягав не лише в ігровому процесі, а й у його здатності відобразити економічну боротьбу та прагнення суспільства, яке стикається з фінансовими труднощами. Це ознаменувало перехід від ексклюзивних аристократичних розваг до ігор, які резонували з масами, демократизуючи настільні ігри та перетворюючи їх на масову розвагу.

21 століття стало початком ренесансу настільних ігор, ознаменованого появою сучасної класики, яка захопила світову аудиторію. Settlers of Catan, Carcassonne і Ticket to Ride є одними з ігор, які переосмислили ландшафт настільних ігор, приваблюючи як досвідчених ентузіастів, так і новачків. З часом вони стали сучасною класикою.

Settlers of Catan, розроблений у 1995 році, представив нову концепцію управління ресурсами та торгівлі, забезпечуючи свіжий та динамічний ігровий досвід. Модульна дошка гри та акцент на переговорах підняли її до культового статусу, зробивши наріжним каменем відродження сучасної настільної гри. Завдяки

своїй механіці укладання плиток і стратегічній глибині, Carcassonne став ще одним видатним гравцем, захоплюючи гравців своєю простотою та глибиною.

Ticket to Ride, представлений у 2004 році, поєднував стратегію з ноткою ностальгії, коли гравці вирушили в залізничні пригоди на різних континентах. Доступна механіка гри та захоплюючий геймплей зробили її хітом, звернувшись до широкої аудиторії за межами традиційних настільних ігор. Ці сучасні класики являли собою відхід від традиційної конкурентної моделі, сприяючи вихованню почуття товариства та заохочуванню до соціальних взаємодій.

“Створення нових ігор дає можливість розробникам реалізувати себе як талановитих творців, дизайнерів та ілюстраторів.” [2] Технологічний вік призвів до суттєвих змін у тому, як грати в настільні ігри та відчувати їх. Цифрові адаптації та онлайн-платформи стали невід’ємною частиною сучасного ігрового ландшафту. Віртуальні версії класичних настільних ігор дозволяють гравцям дистанційно насолоджуватися улюбленими іграми, спілкуючись із друзями та суперниками по всьому світу. Такі платформи, як Tabletopia та Tabletop Simulator, пропонують віртуальні простори, де гравці можуть відтворити фізичний досвід настільної гри в цифровому середовищі.

“Технологічна епоха спричинила цифрову революцію, інтегрувавши настільні ігри в онлайн-платформи та імерсивні технології, такі як AR та VR. Замість того, щоб замінити традиційні настільні ігри, вони розширили ігровий ландшафт, пропонуючи гравцям різноманітні варіанти.” [9] Доповнена реальність (AR) і віртуальна реальність (VR) ще більше покращили досвід настільних ігор. Ці захоплюючі технології переносять гравців у фантастичні світи або історичні місця, покращуючи ігровий досвід. AR і VR не замінили традиційні настільні ігри, але розширили горизонти можливого, пропонуючи пуристам і ентузіастам технологій різноманітні варіанти.

Відстеження розвитку настільних ігор від їх давніх початків до нинішньої популярності показує, що це більше, ніж просто ігри; вони представляють людську

історію, культурне самовираження та технічний прогрес. Від духовного значення стародавніх ігор до стратегічних хитросплетінь середньовічних розваг і глобальної привабливості сучасної класики, настільні ігри вийшли за культурні та часові межі.

Демократизація дизайну настільних ігор дозволила різним голосам зробити свій внесок у індустрію, збагативши ігровий ландшафт свіжими ідеями та перспективами. Краудфандинг розширив можливості незалежних творців, створивши простір для інновацій, які виходять за рамки традиційного видання.

“Одні з найдавніших ігор світу були не лише засобом для розваг та розвитку, а також символізували та відображали різноманітні аспекти життя і культури народів тих часів. З часом, вони розвивалися та змінювалися, стаючи невід’язною частиною культурного спадку.” [7]

## РОЗДІЛ 2. РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТОЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ

### 2.1 Створення прототипів та форескізів



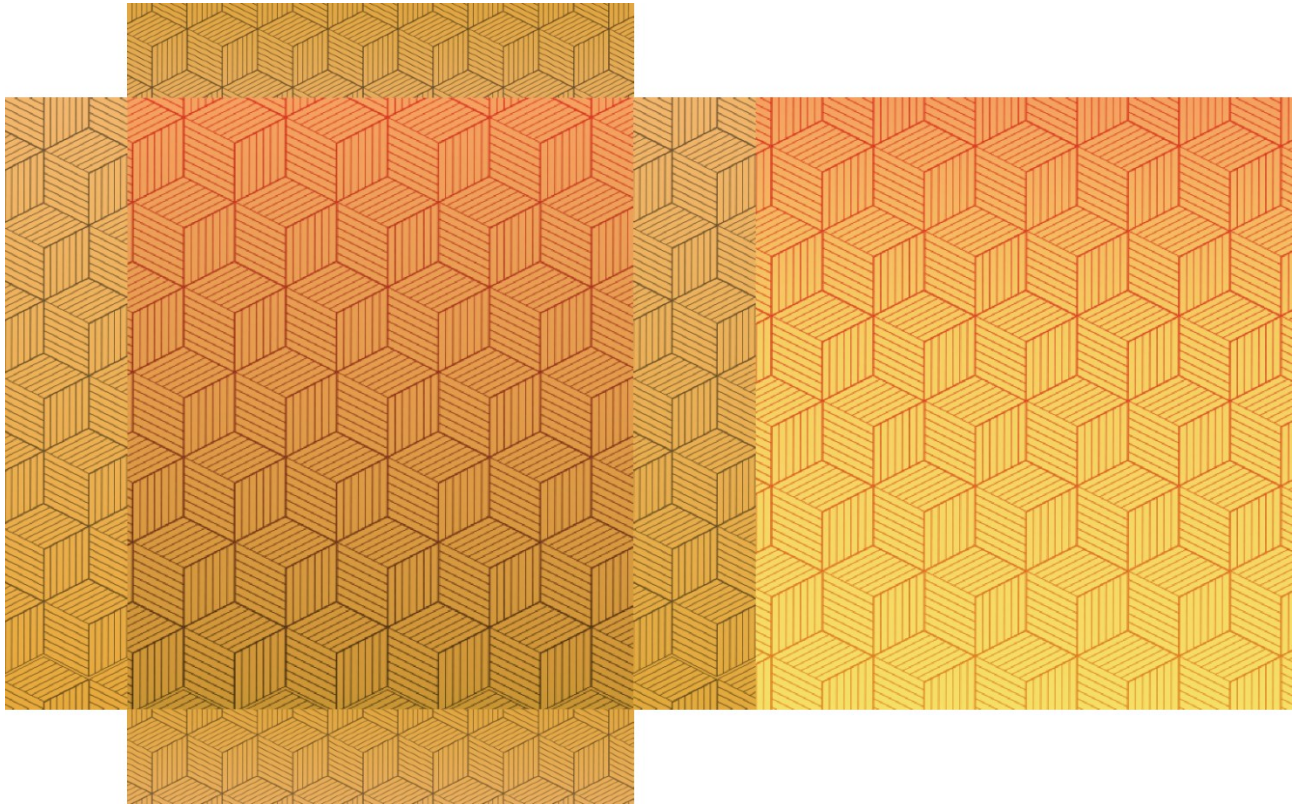
*Рисунок 1 - Фон*



*Рисунок 2 - Рамка фон*



*Рисунок 3 - Монети*



*Рисунок 4 - Фон коробки*

## **2.2 Головна ідея настільної гри**

1. Придумав ідею, тему та стилістику для гри.
2. Дивлячись на досвід отриманий від минулих настільних ігор придумав правила та саму концепцію.
3. Розрахував час однієї гри, кількість гравців та карток.
4. Придумав назву, дивлячись на тематику.
5. Розробив дизайн карточок.
6. Розробив розмір коробки, і карток.
7. Підібрав шрифт для назви гри та карток.
8. Підібрав кольори коробки та карток.
9. Використав штучний інтелект для створення та спрощення реалізації ідей.

Ідея для настільної гри "Treasure Dungeon" була взята із гри яку мені вдалось знайти під час дослідження настільних ігор. Мені сподобалась концепція підземелля, скарбів, і минулого.

Передивившись топи ігор по продажам я модифікував під себе використовуючи правила з них, і створив щось своє, Що би я сам хотів грати.

Час однієї гри я розрахував так щоби це було і не дуже швидко, і не дуже затягнуто, щоби і встигти насолодитись проведеним часом але і не набридло.

Назва має відображати настрій гри, тобто у моєму випадку це щось пов'язане зі скарбарми, золотом, сховищами та підземеллями, тому я обрав саме такий варіант.

Дизайн карток теж був створений щоби передавати настрої підземелля і пригод. Тому зробив їх у стилі ніби їм багато років, але при цьому доволі мінімалістичні, щоби бути у тренді.

Розмір коробки був обраний щоби рівно вмістилось дві колоди карт, розмір карток був обраний трохи менше середньостатистичних, щоби трохи відрізнятись.

Шрифт для упаковки обрав після дослідження багатьох ігор в схожій з моїї тематиці. Я обрав щось мінімалістичне, просте. Щоби звернути увагу перше на сам дизайн.

А для карточок шрифт був обраний у стародавній стилістиці, для контрасту між коробкою.

Кольори для свого проєкту були обрані в стилістиці старої карти, старої бумаги, тобто жовтий, оранжевий, червоний.

Штучний інтелект "Recraft" використав щоби згенерувати картинку для коробки.

Гра складається з карток (50шт) трьох типів: скарб (20шт), запитання (20шт), пастка (10 шт), коробка, кубик шестигранний.

Назва гри: "Treasure Dungeon" (Підземелля Скарбів).

Кількість гравців: 2-4, можна і більше але тоді тривалість однієї гри скоротиться.

Мета гри: зібрати якомога більше балів виконуючи завдання та уникаючи пастки.

Підготовка до гри: Перед грою перетосувати картка, та покласти лицевою стороною вниз.

Правила: Кожен гравець по черзі кидає кубик, і тягне стільки карток скільки випаде на кубіку, після чого або просто додає бали, або виконує завдання або приймає покарання, все залежить від картки.

Типи карток: Скарб (20шт) гравець залишає картку собі, і додає кількість балів написану на картці (1-5б).

Завдання: Гравець повинен виконати завдання, зазначене на картці.

Приклади завдань:

"Розкажи цікаву історію."

"Покажи жартівливу міміку."

"Заспівай коротку пісню."

"Виконай 10 присідань."

Якщо завдання виконано успішно, гравець зберігає картку та додає кількість балів написану на картці (1-5б).

Пастка: Гравець повинен виконати негативну дію.

Приклади пасток:

"Пропусти наступний хід."

"Віддай одну картку Скарб іншому гравцеві."

"Поверни одну картку Скарб у колоду."

"Витягни додаткову картку і виконай її дію."

Після виконання покарання гравець не отримує балів.

Коли карток не залишиться, всі підраховують бали, у кого більше, той переможець.

### 2.3 Розробка дизайну настільної гри

1. Для розробки дизайну карточок я використав фото-сток “Freerick”, де знайшов фон для краток у вигляді старої помнятої бумаги та рамку. (рис 5)



*Рисунок 5 - Текстура*



*Рисунок 6 - Рамка*

2. Згенерував в ШІ “Recraft” картинки з золотими монетами і добавив їх на карточки перед цим об'єднавши два попередні картинки і добавив нумерацію. (рис 7-11)



Рисунок 7 - Карточка 1



Рисунок 8 - Карточка 2



Рисунок 9 - Карточка 3



Рисунок 10 - Карточка 4

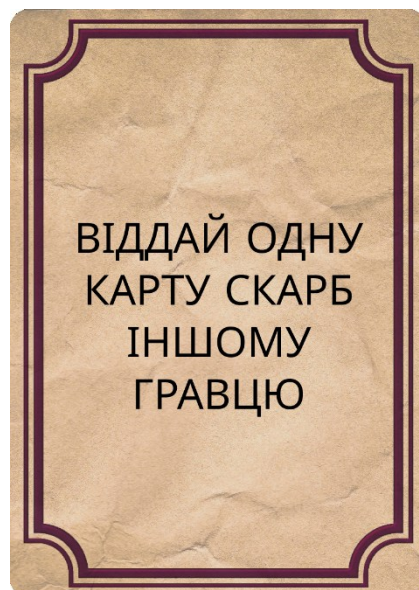


Рисунок 11 - Карточка 5

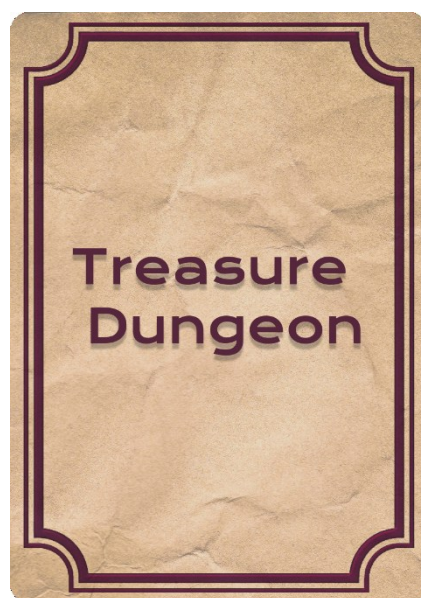
3. Зробив ще 30 карток на основі попередніх, але 20 з Питаннями і 10 з Пастками, і тильну сторону. (рис 12,14).



*Рисунок 12 – Карточка завдання*



*Рисунок 13 – Карточка пастка*



*Рисунок 14 – Задня сторона*

## 2.4 Розробка дизайну упаковки гри

“У світі настільних ігор зовнішня привабливість коробки не завжди стає вирішальною для людини під час покупки. Будь-яка настільна гра складається з пов'язаних елементів, інструментів і механізмів взаємодії з гравцями. Механіка являє собою сукупність цих механізмів-окремих елементів, якими оперує гравець за допомогою наявного інструментарію.” [8]

Після розробки ідеї, правил настільної гри приступив до проектування дизайну коробки та карток.

1. За допомогою ШІ "Recraft" згенерував картинку для дизайну каробки.  
(рис 15)



*Рисунок 15 - Фото для коробки*

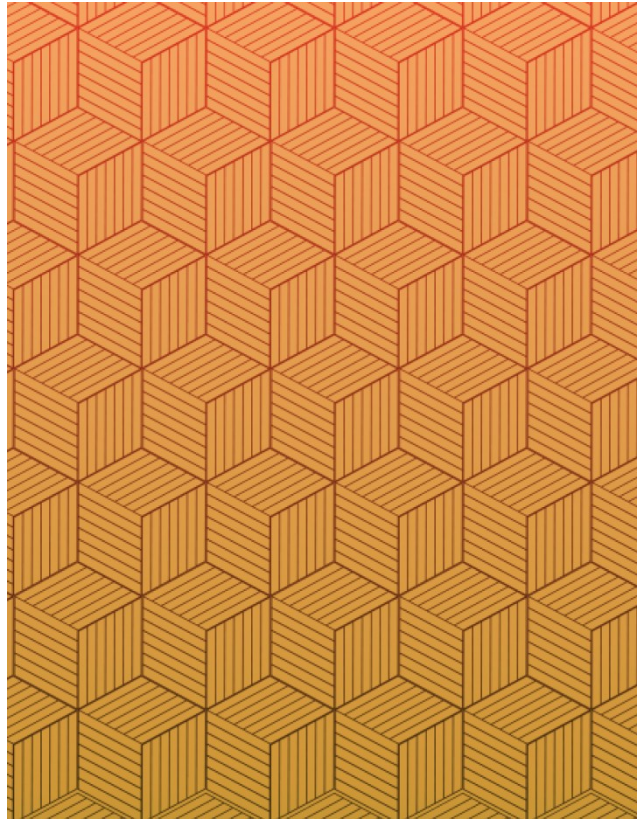
Після чого вставив її в центр фронтальної частини коробки.

2. Потім зверху над картинкою написав назву гри, гармонійно підібравши кольори з градієнтом. Підібрав мінімалістичний шрифт, щоби назва легко і виразно читалась. Під назвою зробив декоративний прямокутний з заокругленими кінцями. (рис 16)



*Рисунок 16 - Назва*

3. Потім пофарбував фон в жовто–червоний градієнт, і за допомогою сайту зі стоковими фото “Freerick” знайшов візерунок для фону і об’єднав їх. (рис 17)



*Рисунок 17 Фон коробки*

4. Використовуючи цей текст, фон і згенероване фото завершив фронтальну частину коробки. (рис 18)



*Рисунок 18 – Фронтальна  
сторона коробки*

5. Використовуючи всі попередні данні, а також написавши кількість гравців і штрих код, зробив всі інші сторони коробки крім задньої. (рис 19-22)

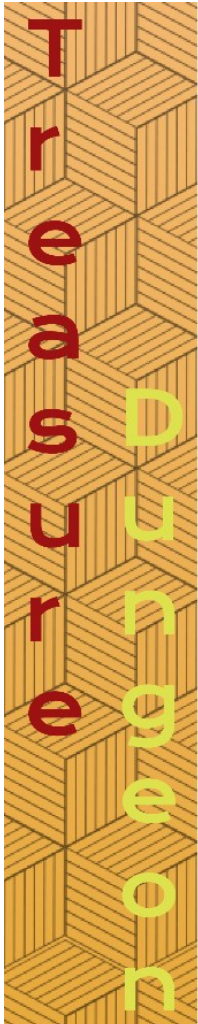


Рисунок 19 - Бокова сторона 1

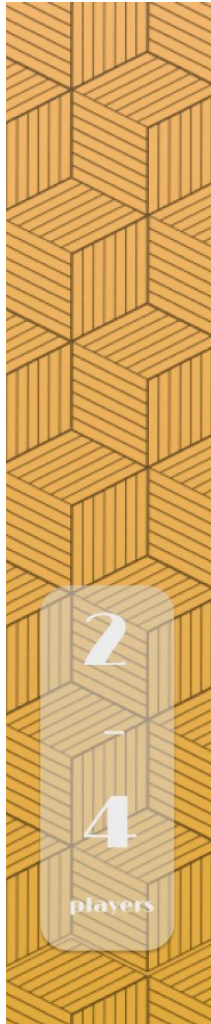


Рисунок 20 – Бокова сторона 2

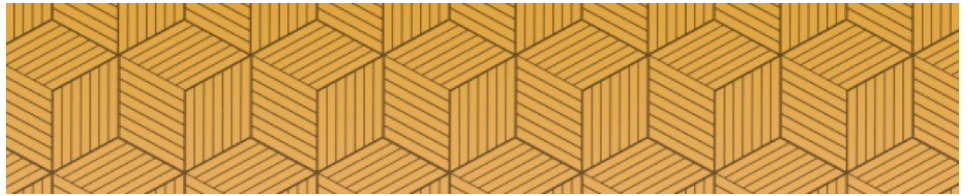


Рисунок 21 – Верхня сторона

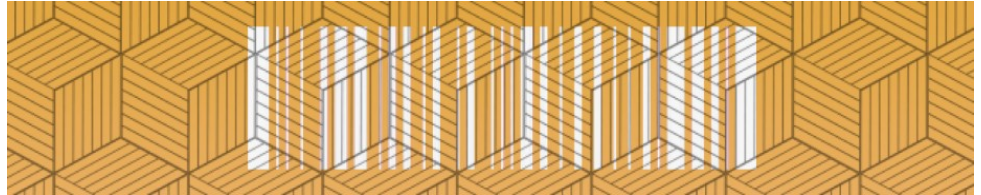


Рисунок 22 – Нижня сторона

6. Створив задню сторону коробки використовуючи той самий фон, текст з правилами, заголовок “Rules” (Правила), та менший фон для правил. (рис 23)



Рисунок 23 – Задня сторона

## 7. Результат (рис 24)

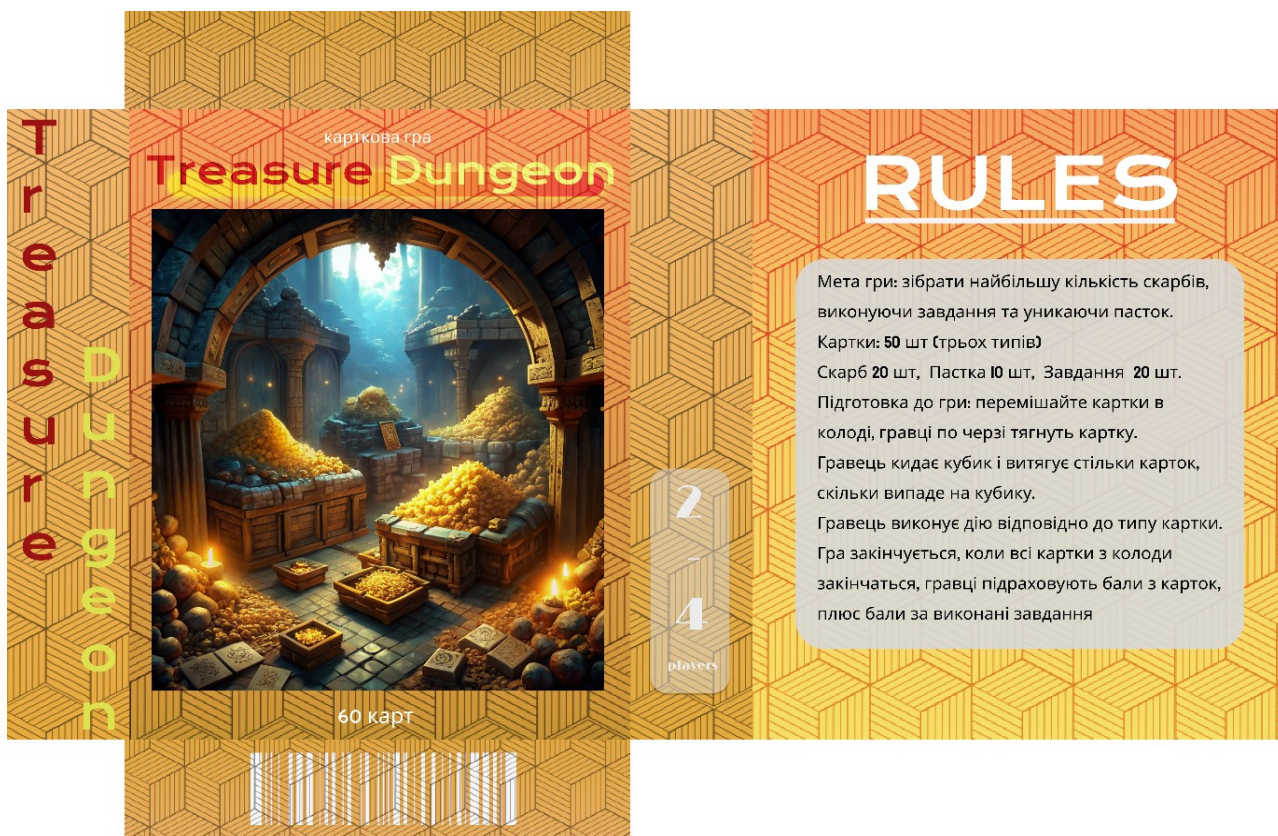


Рисунок 24 – Фінальний результат коробки

## 2.5 Обґрунтування кольорового рішення

- 1) Кольори в моїй настільній грі були підібрані опираючись перш за все на тематику гри, а тобто пошук скарбів, золото, підземелля.
- 2) Врахував читабельність та контрастність, щоби деталі виділялись на фоні.
- 3) Естетичний вигляд та привабливість, всі кольори повинні гарно виглядати в суммі, і доповнювати один одного, передаючи атмосферу тематики гри.
- 4) Практичність в виробництво, використання кольорів які бюджетні і легкі при виробництві, друці.
- 5) Колірні асоціації, кольори підібрані так щоби асоціювались із тематикою гри.

## ВИСНОВОК

Після виконання цієї курсової, на основі багатьох досліджених я дізнався як робити якісні і актуальні ігри. Дізнався про різноманіття жанрів та механік виконання настільних ігор, які можуть привабити велике коло гравців з різними смаками і інтересами. Зрозумів наскільки впливає кольорова гама, дизайн упаковки та карточок на сприйняття покупців/гравців. Як можна використати колір щоби передати атмосферу і задумку гри, щоби зрозуміти про що вона навіть не читаючи назву і правила. Також у ході виконання проекту мені довелося багато користуватися програмою “Figma”, завдяки чому я дуже сильно покращив свої навички у програмі, що сильно допоможе мені у майбутньому.

Також я дізнався багато цікавої інформації про перші настільні ігри в історії, про їх еволюцію, і сприйняття людьми. Які матеріали використовували люди багато тисяч років тому щоби весело і цікаво провести час.

Я навчився проектувати файл для друку, підбирати правильний масштаб, якість, і розположення карток разом з коробкою на аркуші паперу.

Навчився розробляти концепцію гри, механіку, жанр, тематику і правила. Та визначення цілей гри, що визначило подальший її розвиток.

Також особливу увагу приділив балансу, щоби не було занадто цінних карток і навпаки, щоби завдяки удачі у когось не було переваг.

Навчився підбирати шрифти, їх колір та розмір, щоби вони підходили по тематиці, настрою при цьому виглядав гармонійно, контрастував та був читабельний.

Зрозумів що ця гра є не просто методом гарно проведеного часу, а й стимулом до комунікацій, соціальних навичок, командної гри. Гра може також використовуватись як інструмент для навчання та розвитку.

Загалом виконання курсової роботи, дало великий досвід у проектуванні ігор. Від початку – задуму самої концепції, правил, дизайну, до кінця – проектуванню, тестуванню та друку.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Історія настільних ігор. Найбільш значимі ігри XX століття, 2019. URL: <https://geekach.com.ua/istoriya-nastolnykh-igr-samy-znachimye-igry-khkh-veka/>
2. Бартон, Р. Дизайн та розробка настільних ігор / Р. Бартон. – Pegasus Press, 2019. 290 с.
3. Донован, Т. Це все гра: Історія настільних ігор від Монополії до Колонізаторів Катану / Т. Донован. – Нью-Йорк: Thomas Dunne Books, 2017. 304 с.
4. Тінсман, Б. Посібник для винахідників ігор: Як винайти та продавати настільні ігри, карткові ігри, рольові ігри та все інше / Б. Тінсман. – Нью-Йорк: Morgan James Publishing, 2008. 288 с.
5. Гарфілд, Р. Характеристики ігор / Р. Гарфілд, Г. С. Еліас, К. Роберт Гутчера. – Кембридж: MIT Press, Colibri, 2012. 330 с.
6. Історія виникнення та розвитку настільних ігор, 2019. URL: <https://igromirie.prom.ua/ua/a392194-istoriya-vozniknoveniya-razvitiya.html>
7. Як з'явилась перша настільна гра?, 2021. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/jak-ziavilas-persha-nastilna-gra.html>
8. Брянцев О. Особливості проектування настільних ігор / О. Брянцев. – 2022. 249 с.
9. Історія настільних ігор: від початків до сьогодні, 2018. URL: [https://hidkonem.com.ua/blog/istoriya\\_nastilnih\\_igor\\_vid\\_pochatkiv\\_do\\_sogodennya](https://hidkonem.com.ua/blog/istoriya_nastilnih_igor_vid_pochatkiv_do_sogodennya)

## ДОДАТКИ

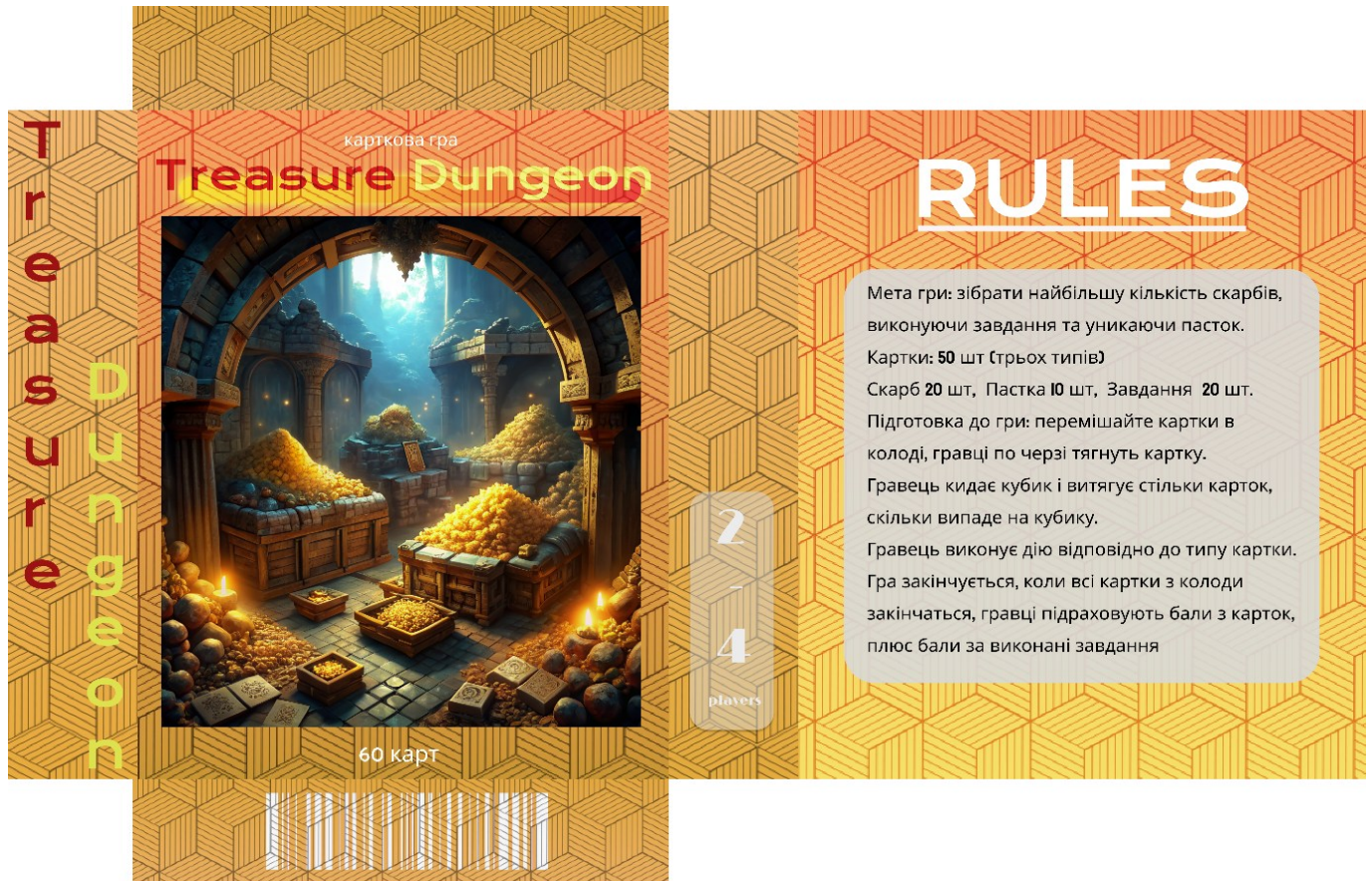


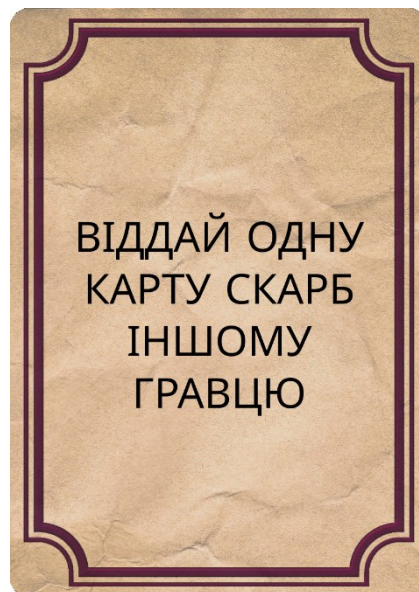
Рисунок 25 Додаток в пакуванні гри



*Рисунок 26 – Додаток  
Карточка 1*



*Рисунок 27 – Додаток  
Карточка завдання*



*Рисунок 28 – Додаток  
Карточка пастка*