

ПРИВАТНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ»

Кафедра «Графічного дизайну»

КУРСОВА РОБОТА

на тему

Дизайн-проект розробки настільної гри

«На шляху до квіткового замку»

Виконала здобувачка вищої

освіти 2 курсу групи ДЗ-22

Костюк Ірина Миколаївна

Прийняв старший викладач

Булатов Валерій Анатолійович

Буча 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ	8
1.1. Історія зародження настільних ігор	8
1.2. Еволюція настільних ігор протягом історії людства.....	9
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ	11
2.1. Аналіз прототипів	11
2.2. Головна ідея гри	13
2.3. Елементи гри та форескізи.....	13
2.4. Хід і правила настільної гри	14
РОЗДІЛ 3. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «НА ШЛЯХУ ДО КВІТКОВОГО ЗАМКУ»	17
3.1. Визначення стилю та кольорової палітри	17
3.2. Розробка пакування.....	17
3.3. Розробка ігрового поля.....	18
3.4. Розробка карток.....	19
3.5. Розробка правил гри	19
ВИСНОВКИ.....	21
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	22
ДОДАТОК А.....	23
ДОДАТОК Б	25
ДОДАТОК В.....	27

ВСТУП

Актуальність теми. Настільні ігри є одним з найбільш популярних форм дозвілля, який згуртовує людей та створює середовище для живого спілкування. Розробка настільних ігор є актуальною з двох причин: по-перше, на даний момент настільні ігри переживають етап відродження, вони стають все більш популярними та поширеними як варіант розваги та соціальної взаємодії, особливо в контексті зростання інтересу до альтернативних форм розваг у цифрову епоху. Через поширення технологій людина втомлюється від екрану та шукає способи відпочинку від нього, прагне проводити більше часу у реальному житті, з близькими людьми та друзями. По-друге, зараз галузь настільних ігор переживає період зростання та інновацій. Зростання популярності та інтересу до таких ігор сприяє розвитку індустрії, а також створює нові можливості для їхніх творців та розробників. В цьому контексті дослідження дизайну настільних ігор є важливим для розуміння сучасних тенденцій, потреб користувачів та впливу дизайну ігор на них, а також для визначення можливостей для інновацій та вдосконалення.

Нажаль, кількість робіт вітчизняних авторів у цьому напрямку є дуже малою та обмеженою, важко знайти тих, хто досліджував безпосередньо тему геймдизайну (дизайну ігор), але в закордонних дослідників якісної і докладної інформації щодо цієї теми є значно більше. У своїх роботах зарубіжні дослідники та автори, такі як Річард Гарфінкельд, Джесіка Хамбі [1], Кеті Салаен та Ерік Циммерман [2], досліджують різноманітні аспекти настільних ігор, від ігрових механік та соціальної взаємодії між гравцями до геймдизайн. Їхні роботи наголошують на важливості свідомого та вдумливого підходу до створення настільних ігор, адже цей процес є складним і багатограним і має великий вплив [3], [4].

Отже, тема розробки дизайну настільних ігор є актуальною через зростання інтересу серед гравців та через розвиток галузі, різноманітні інновації та нові можливості для їх створення.

Мета і завдання роботи. Мета курсової роботи полягає в розробці настільної гри, що включає в себе створення усіх ігрових елементів, механік та дизайнерського оформлення, з урахуванням потреб цільової аудиторії, а також з урахуванням необхідних принципів геймдизайну, аби досягти задоволення потреб її користувачів. Ця мета передбачає аналіз вже існуючих настільних ігор та дослідження усіх аспектів та етапів розробки настільної гри, а також розробку власної унікальної ідеї та її поетапне втілення, застосування усіх теоретичних і методичних підходів для створення гри. Всі теоретичні знання мають допомогти створити якісний, цікавий, функціональний, зручний та естетично привабливий продукт, який буде відповідати сучасним тенденціям, а також вимогам, потребам та очікуванням цільової аудиторії даного продукту, а саме настільної гри.

Для досягнення цієї мети необхідно виконати наступні завдання:

1. Дізнатись про історію зародження настільних ігор.
2. Дізнатись про еволюцію та подальший розвиток настільних ігор.
3. Знайти та проаналізувати прототипи, зібрати ідеї для створення власної гри.
4. Винайти та розвинути власну ідею, створити фрескізи.
5. Визначити стиль та кольорову палітру.
6. Розробити дизайн усіх елементів настільної гри.
7. Розробити дизайн упаковки настільної гри.

Об'єкт і предмет дослідження. Об'єктом дослідження є настільна гра як вид розважальної, соціальної та освітньої діяльності, що включає взаємодію гравців, використання ігрових елементів за правилами гри для досягнення певної мети. Предметом дослідження є процес розробки настільної гри, що полягає в дослідженні та створенні ігрових механік, розробці дизайнерського оформлення компонентів гри, аналізі вподобань, потреб та очікувань цільової аудиторії з використанням принципів геймдизайну з метою створення якісного за всіма критеріями продукту.

Методи дослідження. При виконанні роботи застосовувались теоретичні і практичні методи.

До теоретичних методів входять:

1. Аналіз літературних джерел, під час якого відбувається пошук статей та інших робіт на тему різновидів настільних ігор, геймдизайну, психологічної складової ігор, механік та теорій. та уважне вивчення і ознайомлення з цими джерелами.
2. Синтез, який полягає в об'єднанні усіх отриманих знань та аналізі вже існуючих ігор для створення власної концепції гри.
3. Моделювання, в яке входить розробка форескізів гри.

До практичних методів входять:

1. Проектування та розробка, що полягає у створенні ігрових елементів та правил гри, експерименти для досягнення оптимального дизайну.
2. Ітераційний дизайн, що полягає в створенні прототипу та внесенні змін для поступового вдосконалення гри.
3. Візуалізація – розробка дизайну ігрового поля, правил, карток та упаковки гри за допомогою інструментів та можливостей графічних програм.

Практичне значення одержаних результатів. Створена настільна гра має широкий спектр практичного застосування і може зробити значний внесок у різні аспекти не лише розважальної, а й освітньої діяльності.

Основні напрями практичного застосування розробленого продукту:

1. Освітній напрям. Настільна гра сприяє навчанню дітей: для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку важливо розвивати навичку рахування, а настільна гра дозволяє гравцям рахувати кількість ходів. Також гра допомагає дітям цього віку вчити назви кольорів, вміти їх розрізняти, а також складати відповідності картинок, адже під час ходу дитина має подивитись на форму та колір квітки і знайти такий самий колір і таку саму квітку на картці. Гра

також розвиває навичку читання, адже дитині потрібно прочитати завдання на картці, щоб мати змогу його виконати [9].

2. Напрямок соціальних навичок. Гра підвищує соціальну активність дітей: завдяки інтерактивності та залученню вони активно взаємодіють і це сприяє їхній соціалізації та розвиває комунікативні навички. Під час настільної гри учасники вчаться взаємодіяти один з одним і ця взаємодія проявляється у спілкуванні, а також допомозі одне одного. Такій взаємодії сприяють завдання на картках, наприклад, завдання під назвою «Правда або дія», під час якого гравець, якому випала ця картка, має попросити будь-якого іншого гравця на його вибір виконати якусь дію або чесно відповісти на будь-яке запитання. Такі завдання створюють умови для легкого спілкування, а також зближення учасників, особливо якщо вони ще не дуже добре знайомі. Важливо також відмітити, що розроблена настільна гра розвиває навичку емпатії в дітей, адже вони вчаться перейматися емоціями інших людей і радіти їхнім перемогам, що є дуже важливим вмінням.
3. Розважальний напрям. Гра слугує хорошим інструментом в організації веселого та корисного дозвілля для дітей у сімейному колі, дитячому садку, школі, дитячому клубі або в іншому місці, де діти можуть проводити час. Настільні ігри завжди є гарним інструментом, який створює умови для зближення людей та створює комфортну і приємну атмосферу, яка дозволяє людям розкриватись і дізнаватись одне одного краще.
4. Комерційний напрям. Створена настільна гра має потенціал для комерційного успіху. Вона може бути розповсюджена через магазини іграшок, адже завдяки своїй унікальності та привабливому дизайну може зацікавлювати покупців. Гра також може бути розповсюджена через онлайн-платформи – в інтернет-магазинах, а також у соціальних мережах. Також гра може бути запропонована освітнім установам,

таким як дитячі садки, школи, гуртки або дитячі клуби і бути використана педагогами як навчальний матеріал для дітей [10].

Таким чином, розроблена настільна гра має широкий практичний потенціал і може бути використана у різних сферах від розваг і освіти до комерційної діяльності. Вона сприяє розвитку дітей і забезпечує для них якісне дозвілля, створюючи сприятливі умови для набуття важливих навичок і для звичайної розваги.

РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ ВІДОМОСТІ ЩОДО ФОРМУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР В СВІТІ

1.1. Історія зародження настільних ігор

Історія настільних ігор має дуже глибоке коріння, що сягає тисячоліть у минуле. Перші настільні ігри з'явилися приблизно 5500 років тому, ще до нашої ери, для тогочасних людей вони були не лише розвагою, а й допомагали їм навчатись та розвивати стратегічне мислення, а також іноді використовувались у релігійних ритуалах. Археологи час від часу знаходили різні предмети, серед яких були набори кісток, вік яких складав декілька тисячоліть, і можна було зрозуміти, що вони використовувались саме в настільних іграх. В якості альтернативи кісткам також використовували дерев'яні палички, прикрашені візерунками або розмальовані фарбами. З часом стали виготовляти кубики з різних матеріалів, наприклад зі скла, латуні, слонової кістки, мармуру або міді, також виготовляли кубики з обрізаними кутами, які і зараз використовуються в деяких настільних іграх.

Найдавніша настільна гра під назвою «Сенет» з'явилася у Єгипті приблизно у 3100 році до нашої ери, вона стала популярною серед фараонів. Ця гра чимось нагадувала сучасні шашки, адже її також грали на дошці, яка складалась з 30 квадратів, по яких гравці рухали свої фішки відповідно до результатів кидання кубиків або паличок. Іншу древню гру знайшли у гробницях міста Ур, вона називається «Королівська гра Ур» і датується 2600 роком до нашої ери. Вона так само складалась із дошки, що була поділена на квадрати, та кольорових фішок. Наступною є гра «Го», яка зародилась у Китаї приблизно 2500 років тому. Ця гра також складалась із дошки та чорних і білих каменів, які розміщувались гравцями по черзі з метою оточення територій на дошці. Ця гра мала глибокі стратегічні можливості і була популярна серед китайською еліти. Ще одна гра під назвою «Чатуранга» з'явилась в Індії близько шостого століття до нашої ери, ця гра є прабатьком сучасних шахів.

Вона також складалась із дошки і мала чотири типи фігур, що символізували чотири різні роди військ.

Настільні ігри дійсно мають довгу і багату історію, яка тягнеться через тисячоліття. Вони еволюціонували від стародавнього світу до сучасності, відображаючи культурні, релігійні та соціальні особливості країн, в яких вони були створені [5], [6].

1.2. Еволюція настільних ігор протягом історії людства

Еволюція настільних ігор відображає зміни в суспільстві, культурних традиціях, а також технологічному розвитку нашого світу. Вище вже були описані ігри давніх цивілізацій, вони були доволі простими, і декілька з них стали прототипами наших сучасних ігор. Наступною сходинкою еволюції настільних ігор стала античність: у Греції та Римі виникла гра під назвою «Табула», яка складалась з дошки та фішок і головна її мета полягала в тому, щоб перемістити всі свої фішки на протилежний бік дошки раніше, ніж це зробить суперник. У період середньовіччя у Європі виникла гра «Гафль», яка була популярною серед вікінгів. Тут один з гравців мав грати на стороні короля та його охоронців, які мали втікати, а інший мав грати вороже військо, яке мало на меті захопити короля. У період ренесансу в Італії та Франції виникла гра «Тарок» – гра в карти, яка пізніше перетворилася на відоме таро. Ця гра складалась із колоди карт, які використовувались як безпосередньо для гри, так і для ворожіння, вона стала прабатьком багатьох сучасних карткових ігор. У новий час (17-18 століття) по всьому світу поширилися шахи, вони отримали стандартні правила та поширились по всьому світу, почали виникати шахові клуби та влаштовуватись турніри. У 19 столітті в Індії з'явилась гра під назвою «Змії і драбини», яка згодом стала популярною дитячою грою, де перемога або поразка залежить від випадкових подій. У 20 столітті (1900-1905 рр.) з'явилась гра «Монополія», яка набула великого успіху і стала символом настільних ігор у США. Вже у сучасності виникла гра «Dungeon & Dragons» – рольова гра, через яку потім з'явився цілий жанр RPG, у ній були комплексні

правила та ігрові світи. Після 2000 року виникли такі ігри як «Каркасон», «Ticket to Ride», «Kickstarter» та «Pandemic Legacy», всі вони були доволі різноманітними і з часом ставали все більш цікавими та захопливими [8].

Отже, протягом історії настільні ігри постійно змінювались разом з розвитком соціуму, культури та технологій. Від простих ігор на удачу до складних стратегій та рольових ігор вони увесь час вдосконалювались та розвивались, аби відповідати потребам та вподобанням людей. Зараз настільні ігри є невід'ємною частиною нашої культури, яка об'єднує людей і допомагає їм провидити спільне дозвілля цікаво, весело і корисно [7].

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

2.1. Аналіз прототипів

Було розглянуто та проаналізовано три настільні гри:

1. Настільна гра «Disney Princess Candy Land» (Додаток А, Рис. А.1). Це версія класичної гри Candy Land, адаптована з темою принцес Disney, гра також адаптована спеціально для дітей молодшого віку (від 3 років), адже класична версія більше підходить старшим дітям. Гра складається з ігрового поля, фішок гравців, колоди карт та додаткових елементів, вона розроблена в яскравих кольорах та прикрашена численними ілюстраціями із зображенням улюблених персонажів світу Disney маленьких глядачів. Правила гри доволі прості і зрозумілі: кожен гравець обирає свою принцесу і ставить її на місце старту, після чого кожен гравець по черзі бере з колоди одну карту і рухається по полю відповідно до кольору на карті до найближчої сходинки такого кольору. Гра розвиває навичку розпізнавання кольорів у наймолодших дітей, вони вчать їх розпізнавати та вивчати їхні назви. Також розвивається навичка рахування та просторового мислення, адже гравцям потрібно рахувати кроки і рухатись по стежці на карті. Також гра допомагає розвивати соціальні навички, адже в процесі гри діти співпрацюють і також вчать радіти успіхам інших людей.

Отже, гра «Disney Princess Fairy Land» – це гра, яка поєднує в собі розвиваючі та освітні функції, можливість весело та цікаво провести час, а також невід’ємною її частиною є естетична привабливість, яка є важливою для маленьких глядачів мультфільмів з їхніми улюбленими персонажами.

2. Настільна гра «Gathering a Garden» (Додаток А, Рис. А.2). Гра для дітей віком від 4 років, яка сприяє розвитку логічного мислення, навичок прийняття рішень і також допомагає вивчати назви рослин та овочів. Ця гра має прості правила, цілком зрозумілі дітям цього віку, а також

барвистий дизайн гарними ілюстраціями, що робить її цікавою для маленьких гравців. Гра складається з ігрового поля із зображенням саду, яке поділене на квадрати, фішок гравців у формі персонажів, карток із зображенням різних рослин, квітів, фруктів та овочів, кубіку та корзини для збору рослин (карток). Гравці мають по черзі кидати кубик та пересувати свої фішки на відповідну кількість кроків, а якщо гравець зупинився на квадраті з рослиною, він забирає цю карту і кладе її в свою корзину. Перемагає той гравець, який залежно від правил збере всі необхідні види рослин. У цій грі розвивається логічне мислення, соціальні навички, а також вона сприяє вивченню видів рослин, що є корисним для маленьких дітей. Перевагами є простота правил, умови для навчання, а також барвистий дизайн з яскравими ілюстраціями, які приваблюють дітей і роблять гру більш захоплюючою.

Отже, гра поєднує в собі розвагу та навчання, допомагає розвинути важливі навички і сприяє проведенню якісного часу з сім'єю або своїми однолітками.

3. Настільна гра «Disney Princess Race Home» (Додаток А, Рис. А.3). Гра створена на основі популярних персонажів Disney, а саме принцес, яких люблять дівчатка молодшого віку. Вона складається з ігрового поля, на якому розташована доріжка у вигляді квадрата і будиночків кожної з чотирьох принцес, фішок-принцес і кубіку. Кожен з гравців має взяти чотири фігурки однієї принцеси і розташувати їх в її будиночку, а потім, кидаючи кубик, йти по доріжці. Виграє той, хто перший пройде коло усіма чотирма фішками і поверне їх назад до свого будиночку. Основними перевагами гри є простота правил, які будуть зрозумілі для дітей від 4-5 років, а також розвитком навички соціальної взаємодії. Маленьких гравців також буде приваблювати тематика і дизайн, адже гра виконана в яскравих кольорах і містить ілюстрації з улюбленими принцесами.

Отже, гра «Disney Princess Race Home» є чудовою грою для сімейного дозвілля, а також дозвілля у школах або дитячих садках, яка дозволяє дітям зануритись у світ улюблених героїв і весело та цікаво провести час.

2.2. Головна ідея гри

Після ознайомлення з прототипами й аналогами було розроблено власну концепцію настільної гри.

Було прийнято рішення створити настільну гру для дівчаток старшого дошкільного, а також молодшого шкільного віку, а саме 5-10 років. Гра розрахована максимум на 4 і мінімум на 2 гравця. Оскільки дівчаток цього віку зазвичай цікавить тема казкових світів, принцес та магії, а для цього віку властивими є рольові ігри, які включають в себе асоціації себе з певними персонажами, і перенесення на себе ролей своїх улюблених героїв, на яких вони хочуть бути схожими, було прийнято рішення рухатись в цьому напрямку і розвивати саме цю ідею. Під час настільної гри маленькі учасники зможуть відчувати себе принцесами і стати частинкою казкового світу, що зможе заповнити потреби їхнього віку, а саме участь в рольових іграх, завдяки яким діти набувають певного досвіду, а також розвивають свою уяву.

Після визначення тематики було придумано назву: «На шляху до квіткового замку». Назва обумовлена головною ідеєю гри, де гравцям потрібно подолати певний шлях, аби досягти місця свого призначення, а саме квіткового замку. Суть гри полягає в тому, що, примірявши на себе ролі принцес, маленькі гравці зможуть пройти цікавий шлях, щоб дістатись від стартової позиції (квіткової галявини) до фінішу (квітковий замок), а на шляху їх чекатимуть різні локації, цікаві завдання, перешкоди та бонуси.

2.3. Елементи гри та форескізи

Було вирішено, що настільна гра складатиметься з упаковки, ігрового поля, правил, карток, а також додаткових елементів – фігурок та кубика.

Пакування. Пакування має вигляд коробки розміром 220*160*30 мм, на якій надрукований малюнок. На малюнку розміщено назву гри й ілюстрацію замку, який оточують квіти та метелики (Додаток Б, Рис. Б.1).

Ігрове поле. Ігрове поле має формат А3 і складається у чотири рази до формату А5. На ньому розташована звивиста доріжка, яка складається з сегментів, на кожному з яких розташована квітка певного кольору (всього чотири кольори квіток). Доріжка веде від старту до фінішу: стартом є квіткова галявина, на якій зустрічаються маленькі гравці, а фінішем – квітковий замок, у якому вони мають стати принцесами квітів. Доріжку оточують ілюстрації різних локацій (озеро, гори, будинок, ліс і так далі), а також квіти і метелики, адже королівство квіткове (Додаток Б, Рис. Б.2).

Картки. Колода складається із 40 карток чотирьох кольорів (по 10 карток кожного кольору), розмір яких складає 60*90 мм. На кожній з карток намальована принцеса у сукні відповідного кольору, яка представляє квітку цього кольору, вона пропонує гравцю виконати певне завдання (Додаток Б, Рис. Б.3).

Правила гри. Правила мають вигляд брошури (формат А4, що складається вдвічі до формату А5). На титульному листі розміщена ілюстрація такого ж замку, як на пакуванні, в оточенні квіток та метелик. В середині брошури на обох сторінках розписані пояснення, інструкції з використання гри та її правила (Додаток Б, Рис. Б.4).

Фішки. Фішками слугують звичайні фігурки чотирьох кольорів. У наборі всього 4 фішки.

Кубик. Кубик матиме вигляд звичайного шестигранного куба, кидання якого буде визначати кількість кроків, на яку гравцю потрібно пересуватись.

2.4. Хід і правила настільної гри

На початку гравцям потрібно буде ознайомитись із брошурою, у якій, окрім правил та інструкцій, написаний невеликий вступ, який зможе допомогти їм зануритись у казкову атмосферу чарівного світу і відчувати себе

частиною цієї історії. Гравцям пропонують стати квітковими принцесами й відправитись у цікаву подорож квітковим королівством, долаючи цікавий шлях, на якому можуть траплятись перешкоди. Їхня головна мета – пройти весь шлях і дійти до квіткового замку, у якому житимуть вони та інші принцеси.

Перед початком гри потрібно розкласти ігрове поле і обрати колір своїх фішок, поставити їх на стартову позицію (квіткову галявину). Після цього потрібно взяти колоду карт і розділити їх по кольорам: рожевий, фіолетовий, блакитний і червоний, і покласти їх у чотири колоди лицьовою стороною донизу. Гравцям потрібно визначити чергу, за якою вони будуть ходити, після чого перший гравець має кинути кубик і зробити певну кількість кроків, яку показав кубик. Зробивши хід, гравець опиниться на сегменті з квіткою певного кольору, саме колір квітки буде визначати колоду, з якої після цього він повинен взяти карту. На кожній карті написано те, що саме має зробити гравець (наприклад, піти ще на декілька кроків вперед або назад, змінити колір своєї фішки на інший, або ж зіграти з будь-яким іншим учасником в гру «Правда або дія» або «Правда чи брехня»). На деяких картах також можна зустріти пастки, які будуть змушувати гравця пропустити наступний хід або взагалі почати гру спочатку. Зробивши свій хід і виконавши завдання завдання, написане на картці, черга йде до наступного гравця, який так само робить хід і бере картку із завданням відповідно до кольору квітки. Використані карти скидаються у загальну колоду, а коли вони закінчаться, потрібно знов розділити їх на чотири колоди за кольорами і покласти в початкове положення лицьовою стороною донизу.

На доріжці, що знаходиться на ігровому полі, також розташовані декілька червоних сегментів, наступивши на які гравець має повернутись до старту і почати гру спочатку. У якості бонусу на доріжці також розташовані декілька містків, які з'єднують два сегменти і які дозволяють трохи скоротити шлях, якщо ти встанеш на один із сегментів, які вони з'єднують.

Перемагає той, хто перший дійде до фінішу. Гра закінчується тоді, коли всі гравці досягають фінішу, аби всі отримали задоволення від закінчення гри і нікому з маленьких гравців не було сумно.

РОЗДІЛ 3. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «НА ШЛЯХУ ДО КВІТКОВОГО ЗАМКУ»

3.1. Визначення стилю та кольорової палітри

Для реалізації ідеї був обраний мінімалістичний стиль з простими векторними ілюстраціями, виконаними в світлих пастельних кольорах, але одночасно з використанням контрастів. Основні кольори дизайну настільної гри – яскраво-рожевий, бордовий та жовтий. Бордовий та яскраво-рожевий кольори різко контрастують з рештою кольорів, які в основному є світлими та пастельними. В розробці ігрового поля також будуть застосовані інші кольори, але в основному всі вони є кольорами у світлих відтінках, як було вирішено на початку.

Вибір кольорової палітри також обумовлений вподобаннями й потребами цільової аудиторії настільної гри, а саме вподобаннями й потребами дівчаток старшого дошкільного й молодшого шкільного віку (5-10 років). Дівчатка такого віку люблять рожевий колір, а настільна гра виконана в такому кольорі, доповнена яскравими ілюстраціями їхніх улюблених казкових героїв, ймовірно буде привертати їхню увагу, що у висновку принесе настільній грі успіх.

Мінімалістичний стиль дизайну елементів гри виражений у векторних зображеннях, які не мають великої кількості деталей, виключеннями є декілька зображень, на яких у грі робиться акцент, а саме ілюстрація квіткового замку.

Усі ілюстрації, що використовуються у дизайні настільної гри, виконані у векторі. Частина з них є авторською (намальована пером у програмі Illustrator), а частина з них створена за допомогою штучного інтелекту під назвою «Recraft.ai» (Додаток В, Рис. В.1).

3.2. Розробка пакування

Пакування настільної гри було розроблено у вигляді коробки розмірами 220*160*30 мм.

Спочатку було розроблено зображення, що буде розміщено на кришці коробки. На малюнку зображено квітковий замок, що оточений квітами і метеликами, а також назву настільної гри. Усі елементи та написи виконані у обраній кольоровій палітрі, а також відповідають тематиці настільної гри, а саме тематиці казкового світу, головними символами якого є принцеси й квіти (Додаток В, Рис. В.2).

Після чого була спроектована і розроблена саме пакування гри у вигляді коробки. Було вирішено створити коробку у світло-жовтому кольорі, який є одним із головних кольорів обраної палітри (Додаток В, Рис. В.3).

3.3. Розробка ігрового поля

Ігрове поле було розроблено на форматі А3 (297*420 мм), що складається у чотири рази до формату А5(148*210 мм).

Воно містить у собі старт (квіткову галявину) та фініш (квітковий замок), що з'єднані жовтою доріжкою, поділеною на квадрати, в кожному з яких розміщена квітка рожевого, червоного, фіолетового або блакитного кольору. Квіти чотирьох кольорів по черзі розміщені на кожному сегменті, даючи можливість гравцям робити кроки. На доріжці також розміщені пастки у вигляді червоних сегментів, наступивши на які гравець буде зобов'язаний повернутись до старту і почати гру спочатку. На ігровому полі також розташовані допоміжні містки, які з'єднують два сегменти, і дають можливість гравцям скоротити шлях. Доріжка зі всіх сторін оточена яскравими векторними ілюстраціями: будиночками, деревами, горами, озерами, а також кольоровими квітами та метеликами, що дотримуються тематики та кольорової палітри настільної гри і доповнюють композицію (Додаток В, Рис. В.3).

3.4. Розробка карток

Було розроблено 40 двосторонніх карток, розмір яких складає 60*90 мм. Існує чотири кольори карток, кожного з яких по 10 штук: рожеві, блакитні, червоні й фіолетові. Кути карток не заокруглені, а загострені.

Лицьова сторона кожної картки виконана в білому кольорі та обрамлена рамкою світло-жовтого кольору. На світло-жовтій рамці у верхньому лівому та нижньому правому куті заокруглені кути, на яких розміщені зображення квітів відповідного кольору (рожеві, червоні, блакитні або фіолетові). У правому верхньому куті написано вид картки: «Завдання», «Бонус», «Правда або дія», «Правда чи брехня» або «Пастка», біля кожного з цих написів розміщено зображення золотої корони, яка є фірмовим знаком настільної гри. Трохи нижче, посередині картки й під назвою її виду, розміщено текст із зрозумілим поясненням того, що саме гравець має виконати під час свого ходу. Більшу частину простору на лицьовій стороні кожної картки займає зображення принцеси, колір сукні якої відповідає кольору квітки, яку вона представляє й, відповідно, кольору картки.

Зворотна сторона кожної карти відповідає кольору квітки, яку вона представляє. Зворотня сторона, так само як і лицьова, обрамлена світло-жовтою рамкою, але без заокруглених кутів. Посередині зворотньої сторони розміщений білий круг, всередині якого зображено відповідну квітку, що дозволяє гравцям впізнати колоду, з якої їм потрібно брати картки (Додаток В, Рис. В.4).

3.5. Розробка правил гри

Правила гри були виконані у вигляді брошури – формат А4 (297*210 мм), що складається вдвічі до формату А5 (148*210 мм).

Правила гри виконані в такому ж яскраво-рожевому кольорі, що й малюнок на коробці, а також як і фон ігрового поля.

На титульній сторінці розташований квітковий замок – такий самий, який на ігровому полі й на упаковці настільної гри. Замок оточений

різнокольоровими квітами та метеликами, а над ним розташований напис з назвою настільної гри – «На шляху до квіткового замку», а над ним розташована ілюстрація золотої корони, справа і зліва від якої також розташовані ілюстрації квітів чотирьох кольорів, таких самих, як на ігровому полі й картках.

Всередині брошури гравців зустрічає вітальний напис великими літерами та невеликий вступ, який допоможе гравцям перейняти настроєм гри та зануритись в атмосферу чарівного казкового світу. У вступі їм пропонується стати квітковими принцесами та правити квітковим королівством у замку квітів, але спершу їм потрібно подолати довгий і непростий, але в той самий час цікавий та веселий шлях, аби потрапити в пункт призначення, а саме у квітковий замок.

У наступній частині тексту покроково описана інструкція – дії, які гравці повинні виконати, аби підготуватись до гри, а саме: розкласти ігрове поле, обрати колір фішки для кожного гравця, визначити чергу ходу, розділити колоду карт на чотири колоди по десять штук відповідно по кольорам і так далі.

Наступним розділом є безпосередньо правила гри, де детально описано хід гри, якому мають слідувати учасники, а також описано інші деталі, які їм потрібно знати.

На зворотній стороні брошури по центру розташовано ілюстрацію золотої корони, яка є своєрідним фірмовим знаком гри (Додаток В, Рис. В.5).

ВИСНОВКИ

Під час виконання курсової роботи на тему розробки настільної гри, було створено гру, яка орієнтована на дітей, переважно дівчаток, віком 5-10 років. Гра спрямована на розвиток соціальних та комунікативних навичок, математичних навичок, розвиток логічного мислення, уяви та інших розумових здібностей.

Було проведено аналіз вже існуючих настільних ігор, відбулось ознайомлення з літературними джерелами на дину тему та аналіз зібраної інформації.

Було розроблено нову концепцію власної настільної гри, визначено основну її ідею та мету. Метою була розробка настільної гри, яка буде корисною та цікавою для дітей і ця мета була успішно досягнута. Гра відповідає вимогам, інтересам і потребам цільової аудиторії, сприяє розвитку ключових навичок.

Створена гра має широкі можливості для використання: вона може бути використана в освітніх установах для навчальної діяльності та розвитку, у дитячих клубах та гуртках, де стане чудовим інструментом для організації дозвілля та розваг, а також в сімейному колі, адже забезпечує умови для проведення якісного спільного часу і може сприяти зближенню та зміцненню стосунків.

Дизайн настільної гри розроблений відповідно до обраної тематики, а саме тематики казкового світу, у мінімалістичному стилі та з використанням обраної кольорової палітри, а саме у рожевому та жовтому кольорах, також з використанням додаткових кольорів у пастельних відтінках. Було розроблено пакування у вигляді коробки, а також усі необхідні елементи гри, а саме ігрове поле, картки та правила гри, додатковими елементами стали фішки чотирьох кольорів і кубик.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Elias G. Characteristics of Games / G. Elias, R. Garfield, R. Gutschera., 2020. – 336 с.
2. Salen K. Rules of Play: Game Design Fundamentals / K. Salen, E. Zimmerman., 2003. – 688 с.
3. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses / Jesse Schell. – Boca Raton: CRC Press, 2015. – (2).
4. Elkind D. The Power of Play: Learning What Comes Naturally / David Elkind., 2007. – 255 с.
5. Finkel I. Ancient Board Games Board book / Irving Finkel., 1997. – 10 с.
6. Bell R. Board and Table Games from Many Civilizations / Robert Charles Bell., 1969. – 176 с.
7. Mardon A. The History of Board Games / Austin A Mardon., 2021. – 102 с.
8. Божко М. О. Граємось - розвиваємось. Настільні ігри від давнини до сучасності / М. О. Божко. – Київ: ЦБС Шевченківського району м. Києва, 2019. – 48 с.
9. Руденський Р. Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку / Р. Руденський, О. Писарчук. // Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. – 2023. – №4. – С. 109–118.
10. Карпій О. П. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку / О. П. Карпій. // Національний університет “Львівська політехніка”. – 2022. – №2. – С. 244–252.

ДОДАТОК А



Рис. А.1. Настільна гра «Disney Princess Candy Land»



Рис. А.2. Настільна гра «Gathering a Garden»



Рис. А.3. Настільна гра «Disney Princess Race Home»

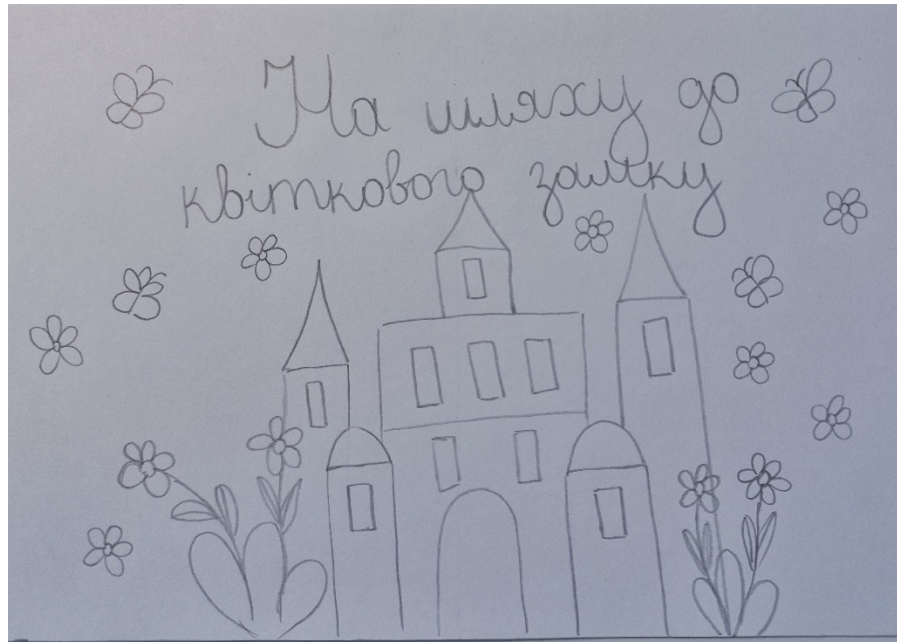
ДОДАТОК Б

Рис. Б.1. Ескіз малюнку на кришці коробки

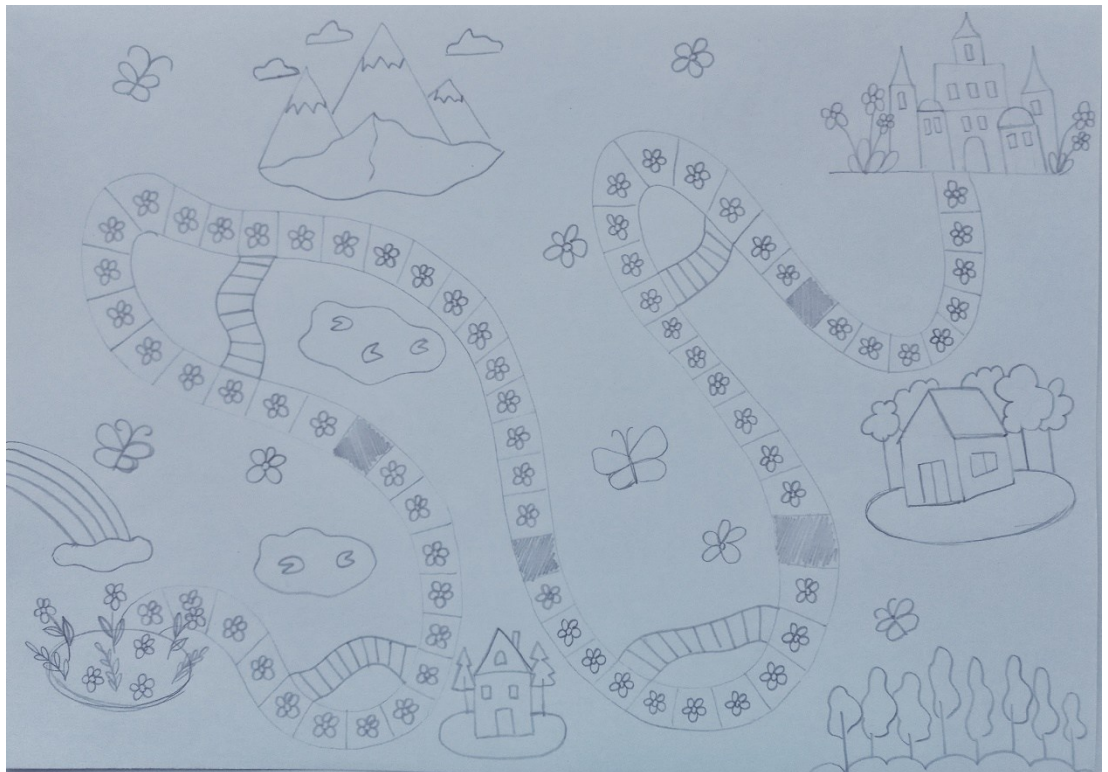


Рис. Б.2. Ескіз ігрового поля

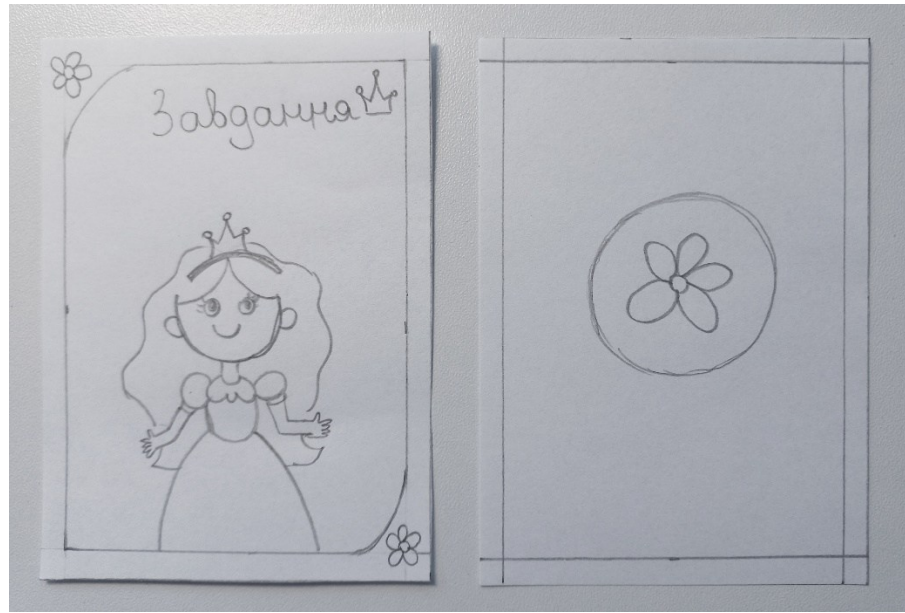


Рис. Б.3. Ескіз карток

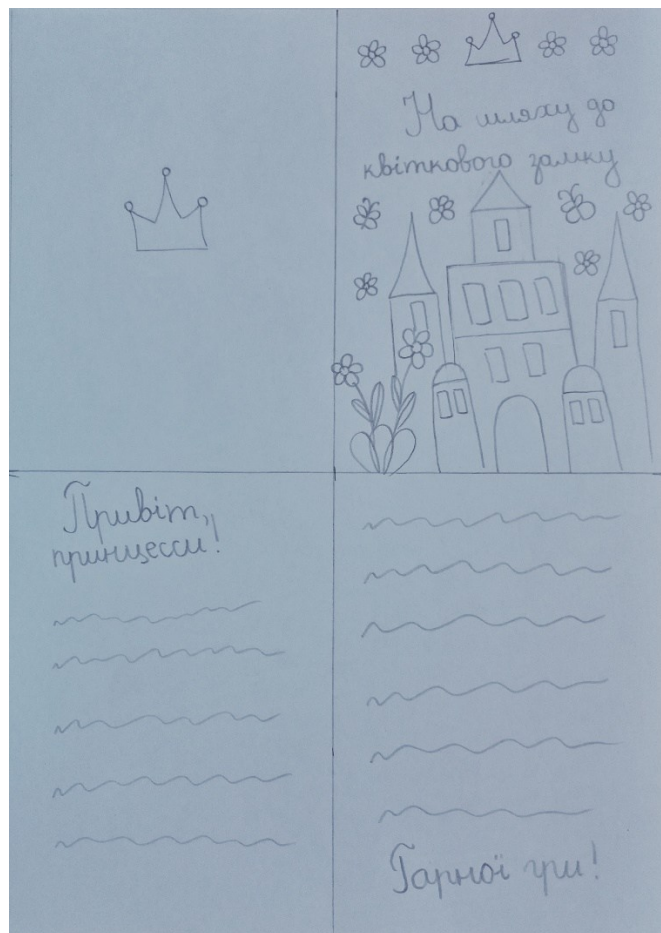


Рис. Б.4. Ескіз правил гри

ДОДАТОК В



Рис. В.1. Ілюстрації, згенеровані неймережею «Recraft.ai»



Рис. В.2. Зображення для кришки коробки



Рис. В.3. Лицьова й зворотня сторона пакування настільної гри



Рис. В.4. Игрове поле



Рис. В.5. Лицьові і зворотні сторони карток



Рис. В.6. Зовнішня і внутрішня сторони правил гри