

**ПВНЗ «УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ»**

**Кафедра «Графічного дизайну»**

**КУРСОВА РОБОТА**

На тему: «Дизайн-проект настільної гри Femme Fast для вікової категорії від  
16+»

Виконав: студентка II курсу, групи ДЗ-23

022 «Дизайн»

Чала Я.А.

Керівник: старший викладач

Булатов В.А

**м. Буча 2025**

## **ЗМІСТ**

<b>ВСТУП.....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР.....</b>	<b>5</b>
1.1. Історія та еволюція настільних ігор	
1.2. Соціокультурне значення настільних ігор у сучасному суспільстві	
1.3. Основи дизайну настільної гри: структура, жанри, механіки	
1.4. Візуальний та графічний дизайн у настільних іграх	
<b>РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ІСНУЮЧИХ ПРИКЛАДІВ ТА ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ ГРИ.....</b>	<b>21</b>
2.1. Аналіз успішних настільних ігор (за жанрами або цільовою аудиторією)	
2.2. Порівняльна характеристика візуального стилю та ігрових рішень	
2.3. Визначення цільової аудиторії та тематики авторського проєкту	
<b>РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ.....</b>	<b>31</b>
3.1. Розробка ігрової концепції, механік і сценаріїв	
3.2. Вибір стилістики та візуальної мови гри	
3.3. Розробка компонентів	
<b>ВИСНОВКИ .....</b>	<b>38</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....</b>	<b>39</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>41</b>

## ВСТУП

Настільні ігри переживають розквіт, перетворившись з простого дозвілля на потужний інструмент для спілкування, навчання та розвитку ключових навичок (критичного мислення, креативності). Вони здатні об'єднувати людей незалежно від їхнього віку чи статусу, створюючи простір для співпраці, конкуренції та обговорення важливих тем. Ключовим фактором успіху настільної гри є її дизайн. Це стосується як візуального оформлення, так і ігрових механік. Якісний дизайн формує перше враження, занурює гравців у процес і забезпечує загальне задоволення від гри. Він враховує не лише естетику, а й ергономіку, баланс механік, логіку правил та цілісність концепції. Таким чином, розробка дизайн-проекту настільної гри — це складний і захопливий процес, що поєднує в собі елементи графічного мистецтва, психології, геймдизайну та соціокультурного аналізу. Успіх гри значною мірою залежить від її дизайну — як візуального, так і ігрового. Саме дизайн визначає перше враження, глибину занурення в ігровий процес і загальний досвід користувача. Якісно продуманий дизайн настільної гри враховує не лише естетику, а й ергономіку, баланс механік, логіку правил і цілісність концепції. Сучасні настільні ігри вийшли за рамки звичних «монополій» та «лото», пропонуючи гравцям широкий спектр жанрів та ігрових всесвітів. Від складних стратегій, що вимагають глибокого тактичного мислення, до кооперативних ігор, де перемога залежить від злагодженої командної роботи, — кожен може знайти щось до душі. Це розмаїття зумовлене постійним пошуком нових ігрових механік та інноваційних рішень у дизайні.

**Актуальність теми:** Актуальність настільних ігор у сучасному суспільстві залишається високою, незважаючи на домінування цифрових технологій, завдяки своїй різносторонності, яка полягає у використанні унікальних можливостей настільних ігор для навчання, розваг, зближення людей, зокрема в контексті розширення можливостей наративів. Настільні ігри сприяють прямій міжособистісній взаємодії, яка дедалі більше втрачається через онлайн взаємодії.

**Об'єкт дослідження:** Настільні ігри як форма дозвілля, соціальної взаємодії та інструмент розвитку особистості що допомагають поглибити комунікативні зв'язки між людьми та дізнатися щось нове один від одного.

**Предмет дослідження:** Процес проектування настільних ігор для дорослої аудиторії (від 16 років) із фокусом на інтеграції різних інтерактивних питань для жінок, урахуванням особливостей вікової категорії та психологічних особливостей.

**Мета дослідження:** Визначити ключові принципи створення дизайну для настільної гри. Створення та обґрунтування концепції, механік та візуального оформлення настільної гри, яка ефективно сприятиме зближенню жінок між собою, одночасно забезпечуючи високий рівень інтерактивності, залученості та пізнавального розвитку для дорослої аудиторії.

# РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

## 1.1. Історія та еволюція настільних ігор

Настільні ігри пройшли довгий та захоплюючий шлях створення та еволюції, відображаючи культурні, соціальні та технологічні зміни людства. Їхня історія налічує тисячоліття, а археологічні знахідки свідчать про існування цих настільних ігор за тисячі років до нашої ери. Настільні ігри служили не лише засобом розваги, а й способом соціалізації, навчання та навіть релігійної практики, тому можна прийти висновку що це був потужний інструмент для розвитку громади, та на ряду з розвитком цивілізації розвивалися і самі ігри. Найперші свідчення про ігри сягають доісторичних часів, коли примітивні форми гри могли включати змагання з фізичних навичок, імітаційні дії або ритуальні практики. З появою перших цивілізацій ігри набувають більш складних форм та стають невід'ємною частиною повсякденного життя та культурних ритуалів. Дизайн настільних ігор є складною дисципліною, що поєднує мистецтво, психологію та наратив. Період від зародження настільних ігор (близько 5000 р. до н. е.) до початку 19 століття характеризується дизайном, що базувався на фундаментальних ігрових механіках і був глибоко інтегрований у культурний, релігійний та соціальний контексти відповідних цивілізацій. Ігри були не просто розвагою, а часто відображали світогляд, міфи, соціальні ієрархії та навіть служили ритуальним цілям. Компоненти були функціональними, але їхня форма та розташування часто несли глибоке символічне значення. Дизайн у ці періоди мав багато цікавих механік, однією із таких механік були перегони, який ймовірно є найдавнішим типом. Сам опис механіки такий: Гравці змагаються, щоб першими перемістити свої фішки від старту до фінішу по визначеному шляху. Рух фішок визначався випадковістю, завдяки кидку кубиків. Сам дизайн поля для такої гри був лінійним та спіральним. Поле також мало "безпечні" і «небезпечні» клітинки, а саме оформлення символізувало подорож (море, суша, шлях до іншого світу).

Однією з таких ігор була Сенет (Senet) яка була створена у Стародавньому Єгипті близько 3500-3100 років до нашої ери. Сама дошка зазвичай мала 30 квадратів, три ряди по 10. Головною метою гри було вивести всі свої фішки з ігрового поля перш ніж це зробить суперник, а сама гра була на двох. Деякі квадрати мали відмітки, які впливали на рух, їх можна порівняти з клітинками у сучасних настільних іграх які несуть за собою якусь подію. Ці квадрати несли глибоке символічне значення, відображаючи етапи посмертної подорожі душі[1]. Дизайн був тісно пов'язаний з єгипетською космологією та вірою в загробне життя. Сама дошка для сенету була прямокутною, розміри дошки могли варіюватися від простих, накреслених на землі, до витончених, виготовлених з дерева, фаянсу, слонової кістки або інших цінних матеріалів. Більшість квадратів були порожніми, але деякі мали спеціальні позначки або символи, які впливали на ігровий процес та мали сакральне значення. Але самі розповсюджені квадрати описувалися так: Квадрат 15 (Будинок Відродження/Оновлення): Часто позначався символом анкх, що символізує життя. Зазвичай гравці повинні були зупинитися на цьому квадраті. Квадрат 26(Будинок Краси/Щастя): Міг позначатися символом нефер, що означає красу або досконалість. Це був сприятливий квадрат. Квадрат 27 (Будинок Води): Один з найнебезпечніших квадратів, часто позначався символом води, зигзагоподібні лінії. При потраплянні на нього фішка гравця могла бути «змиита» назад до початку або навіть виключена з гри. Це символізувало небезпеки загробного світу. Квадрат 28 (Будинок Трьох Істин): Позначався трьома вертикальними лініями. Для виходу з цього квадрата гравцеві потрібен був точний кидок трохи. Квадрат 29 (Будинок Двох Істин): Позначався двома вертикальними лініями, вимагав кидка «двійки». Квадрат 30 (Будинок Гора/Потойбіччя): Фінальний квадрат, часто позначався символом сокола або іншим символом, що вказував на безпечне прибуття до потойбічного світу[2]. Завдяки тому на витончених дошках квадрати були прикрашені ієрогліфами, зображеннями божеств або сценами з Книги Мертвих, це підкреслювало її ритуальне значення. Фішки були простими за формою, але відрізнялися за кольором або формою, щоб розрізняти гравців.

Наприклад, одна група могла бути конусоподібною, інша – циліндричною, або ж вони могли бути просто різного кольору, могли бути створені з дерева, кістки тварини, каменю. Дизайн Сенету є яскравим відображенням Єгипетської міфології та їх традицій.

Після цього по часовій шкалі були створенні стратегічні ігри на захоплення, які є популярними і у наш час. Головною метою таких ігор було захопити або оточити фігури противника. Однією із таких ігор як приклад є Го, яке було винайдено десь приблизно 2500р. до нашої ери, в Китаї. Сам дизайн гри є мінімалістичним. Дошка порожня, має тільки сітку та прості чорно-білі камені, якими гравці керують, а головна мета гри – оточити противника[3]. Наступною грою є Шахи, які були винайдені у Індії у шостому столітті до нашої ери. Дизайн шахів ввів нову концепцію у якій використовувалися різні типи фігур, з унікальними рухами, що імітували військові підрозділи. Така гра дала прорив у створенні цікавих, асиметричних, але, збалансованих між собою фігур[4]. Самі компоненти таких ігор були примітивними, у створенні подібних ігор естетика була на другому плані і головним було функціональність. Тому часто фігури були створені з каменів, кісток, глиняних фігур, але вони також могли нести в собі культурне, або релігійне значення.

Велика родина ігор, поширених в Африці та Азії – Ігри на посів(Манкала). Дизайн поля базувався на рядах лунок або ямок, в яких гравці "сіяли" і «збирали» фішки. Механіка базується на переміщенні фішок по лунках у певному порядку, що вимагає математичного мислення та планування. Найдавніші «дошки» були природного формування. Манкали – це просто вириті лунки у землі або висічені в скелі. Цей дизайн є максимально функціональним, не вимагаючи спеціальних матеріалів або інструментів, що сприяло її глобальному поширенню. Він підкреслює доступність та адаптивність гри. Але найбільш поширений і впізнаваний дизайн це – дерев'яні дошки. Дошки часто вирізані з дерева і можуть бути як простими та утилітарними, так і витончено різьбленими, з декоративними елементами, що відображають місцеву культуру та майстерність. Дошки мали варіативність лунок, а також так названі «склади» в яких можна було

складати зібране насіння. Саме насіння було однорідним, зазвичай використовували каміння, саме насіння. З появою дерев'яної дошки дизайн став більш варіативним, з'явилося більше можливостей для показу символізму та створення естетики завдяки різьбі по дереву що включає у собі геометричні фігури, тварин, людей, або міфологічні сцени. Сама дошка могла бути будь якої форми[5].

XIX століття, з розвитком промислового виробництва та зростанням середнього класу дизайн настільних ігор почав стандартизуватися та набувати комерційних рис. З'явився акцент на освітній та моралізаторській функціях. Так з'явилися перші навчальні ігри, що навчали географії, історії, етиці або математиці. Винайдена літографія наприкінці 1870р. дала можливість для масового виробництва недорогих, але яскравих та деталізованих зображень, що перетворило ігрові дошки на витвори мистецтва та зробила ігри більш доступнішими для широкого споживача[6]. Сама візуальна дидактика несла у собі прямий навчальний та моральний меседж. При цьому вони були яскравими, чим і цікавили дітей. Кубики замінили через вікторіанську мораль, тому що кубики асоціювалися з азартними іграми. На заміну прийшли так звані тітотум – це шестигранна дзига з числами, яка крутилася, а результат визначався стороною що впала догори[7].

Однією із ранніх дидактичних ігор була “The Mansion of Happiness” яка є знаковим прикладом дизайну настільних ігор 19-го століття. Дошка гри була квадратною, але шлях на ній був прокладений спіраллю, починався з кінця дошки і закручувався до центру де була кінцева мета гри. Сама спіраль була символом життєвого шляху людини, що постійно рухається вперед. Шлях мав 66 клітинок і кожна з них являла собою окремий етап або подію життя людини. Дошка була надзвичайно деталізованою та барвистою, що стало можливим завдяки розвитку літографії та хромолітографії у той час. Кожна клітинка мала невелику ілюстрацію та відповідний напис, що пояснював її значення. Це робило гру візуально привабливою, а також забезпечувало чітке розуміння моральних уроків. Дизайн клітинок був позначений або чеснотами або вадами. Чесноти –

просували вперед, в той час як вади – відкидали гравця назад. Зазвичай у дизайні цих клітинок були використані зображення людей, які демонстрували позначені риси, або образи-асоціації. Фішки у грі майже ніяк не відрізняються, що підкреслює універсальність життєвого шляху, також замість кубиків були використані тітотум. В основі «Оселя Щастя» лежить очевидна метафора для досягнення духовного благополуччя або спасіння[8].

XX століття стало періодом безпрецедентного розквіту настільних ігор, ознаменувавши їхню «Золоту еру» та запровадивши революційні механічні інновації, які сформували сучасний ландшафт ігрового дизайну. Цей період характеризується масовим виробництвом, появою нових жанрів та протистоянням між різними філософіями дизайну, що врешті призвело до диверсифікації та глобалізації ігрової індустрії.

Одним із новітніх жанрів став економічний, як приклад є культова «Монополія» яка стала еталоном серед економічних ігор. Прямокутне поле з колом вулиць, що представляють нерухомість, залізниці, комунальні послуги. Кожна група вулиць мала свій колір, що візуально полегшувало збір сетів. Спеціальні клітинки додавали елемент випадковості та драматизму. Популярність «Монополії» зумовлена механіками торгівлі, збору сетів для збільшення ренти, кидка кубиків для руху та прямого конфлікту через банкрутство гравців. Дизайн був спрямований на симуляцію економічних взаємодій. Компоненти гри відносно прості, але впізнавані фішки, паперові гроші, картки власності, картки «Шанс» і «Скрина громади». Візуальний дизайн був простим, але ефективним для передачі теми.

Також був жанр «військовий», як приклад є гра «Ризик» – один з перших успішних зразків військових стратегічних ігор. Дизайн поля для цієї гри мав схематичну карту світу, з розділами на регіони, об'єднані в континенти. Відображала території та їхні зв'язки. Основною механікою є контроль територій та кидки кубиків для вирішення бойових дій. Дизайн був сфокусований на прямій військовій конфронтації та елементах випадковості. Серед компонентів були ластикові мініатюри армій (піхота, кавалерія, артилерія), що візуально

підкреслювало військову тематику. Також у цей час була винайдена класична гра у слова. Дизайн поля відображав сітку з бонусними клітками що стимулювало людину стратегічно розміщувати плитки. А серед компонентів був мішочок для перемішування та самі плитки[9].

В 1974 році була створена гра «Dungeons & Dragons» яка змінила парадигму ігрового дизайну, перенісши акцент з дошки на колективне оповідання. Дизайн D&D відмовився від традиційного статичного ігрового поля на користь динамічного «поля уяви», керованого Ігровим Майстром. Хоча іноді використовувались мініатюри та мапи для тактичних боїв, вони були допоміжними, а не центральними. А сам дизайн поля грав у створенні комплексних правил для гравців[10].

Отже настільні ігри з'явилися як невід'ємна частина давніх культур, виконуючи не лише розважальну, а й ритуальну, освітню та соціальну функції. Ігри Манкала, Сенет, були пов'язані з релігійними віруваннями, стратегічним плануванням та навіть ворожінням. Настільні ігри пройшли великий шлях від ігор які пов'язані з віруваннями, до навчальних ігор, які показують мораль, навчають етикету, та іншим складовим які наразі учні проходять у школі, до більш розважального плану в якому настільні ігри використовуються для того щоб провести час зі своїми рідними, та друзями, але при цьому більш давні версії використання не менш популярні.

## **1.2. Соціокультурне значення настільних ігор у сучасному суспільстві**

Настільні ігри, що пройшли шлях від давніх ритуальних практик до складних сучасних систем, переживають безпрецедентний ренесанс у XXI столітті. Цей феномен виходить за рамки простої розваги, набуваючи глибокого соціокультурного значення. У сучасному суспільстві, де домінують цифрові технології та індивідуалізовані форми дозвілля, настільні ігри відіграють унікальну роль у формуванні соціальних зв'язків, розвитку когнітивних навичок,

емоційній регуляції та культурній рефлексії. Одним із аспектів соціокультурного значення настільних ігор є здатність сприяти безпосередньому соціальній взаємодії між людьми. У світі, що дедалі більше поглинається цифровими екранами та віртуальними зв'язками, настільні ігри пропонують унікальний та цінний простір для соціальних взаємодій між людьми, тому що насамперед настільні ігри вимагають фізичної присутності та прямої комунікації між гравцями таким чином створюючи «спільний простір» та «спільний час», що є дефіцитним ресурсом у сучасному, часто ізольованому, житті. Створюють спільний досвід що сприяє розвитку зв'язків, емпатії, довіри та взаєморозуміння. Самі ігри є корисним тренажером для розвитку та вдосконалення комунікативних навичок. Якщо гра командна гравець повинен чітко висловлювати свою позицію, вміти донести до людей свої ідеї або стратегії з приводу ігрового процесу, щоб без проблем впоратися з метою гри, також вміти слухати та переконувати. Спільне прийняття рішень у кооперативних іграх або переговори у змагальних іграх зміцнюють соціальні зв'язки та покращують комунікативні навички, також покращують сприйняття зворотнього зв'язку та конструктивної критики[11].

Також настільні ігри є потужним засобом для розвитку когнітивних та інтелектуальних навичок. Більшість ігор вимагають від гравця стратегічного мислення та планування, що приводить нас до розробки різних планів, прогнозування подальших дій та адаптації до заданих умов. Такі умови розвивають здібності людини до аналізу та критичного мислення що є важливим у сучасному суспільстві[12]. В більшості зразків гравці постійно стикаються з новими викликами, які вони повинні вирішити щоб досягти меті що допомагає ефективно вирішувати проблеми та приймати рішення. Також настільні ігри можуть підтримати психологічне благополуччя людини та допомогти з емоційним станом. Занурення в ігровий процес допомагає гравцям відволіктись від проблем у повсякденні, знизити рівень стресу, тривоги[13].

В наш час настільні ігри далеко виходять за рамки розваги, вони є культурними артефактами та дзеркалом що відображає різні суспільні цінності,

тенденції. А їх культурне значення багатогранне і глибоко викорінне у способах, якими з ними взаємодіють. Настільні ігри слугують своєрідним барометром суспільних настроїв та цінностей. Дизайн, тематика та механіки ігор часто відображають домінуючі ідеології, моральні норми, наукові досягнення, міфологію та навіть геополітичні реалії свого часу. Сучасні ігри охоплюють широкий спектр тем: від історичних реконструкцій та фентезійних світів до наукової фантастики, екологічних проблем, економічних симуляцій та соціальних коментарів. Наприклад, зростання популярності кооперативних ігор може відображати посилення цінностей співпраці та колективного вирішення проблем у суспільстві, що стикається з глобальними викликами. Візуальний дизайн ігрових компонентів, ілюстрацій та оформлення коробки відображає панівні художні стилі та естетичні уподобання епохи. Високоякісна ілюстрація та компоненти перетворили багато сучасних настільних ігор на твори мистецтва, що збираються та виставляються. Багато ігор базується на історичних даних, а саме подіях, міфології, культурних традиціях так наприклад в наш час до нас потрапили Сенет (Стародавній Єгипет) та Манкала (Африка, Середня Азія). Сенет – візуалізація традицій та міфології, завдяки самій тематиці гри та образам якими прикрашали гру. Манкала також часто прикрашалася різними образами, як міфологічними так і тими що оточували їх у житті. Завдяки правильному дизайну гравець може зануритися у культури різних націй та їх спадщини, що дозволяє засвоїти нові знання. Настільні ігри ще на початку 19ст. почали перетворюватися на витвори мистецтва завдяки ілюстраціям які роздруковувалися, були барвистими та гарної якості. А зараз вони вирізняються високоякісною графікою, мініатюрами, унікальними ігровими елементами та привабливим оформленням. Постійний потік нових ігор з унікальними механіками та темами демонструє високий рівень креативності та інновацій у цій галузі, що є важливою складовою сучасної культури. Дизайнери ігор стають визнаними «авторами», їхні ігри відзначаються нагородами, а їхній стиль дизайну впізнається та цінується. Це піднімає настільні ігри до рівня інших форм художнього вираження. Підсумовуючи культурне значення настільних ігор у

сучасному суспільстві виходить за рамки їхньої функції як простого дозвілля. Вони є потужними інструментами для відображення та формування суспільних цінностей, передачі культурної спадщини, формування ідентичності та вираження художньої творчості. У своїй сукупності ці аспекти роблять настільні ігри динамічним та впливовим компонентом сучасної культури, що заслуговує на подальше академічне дослідження.

### **1.3. Основи дизайну настільної гри: структура, жанри, механіки**

Дизайн настільної гри – це процес створення інтерактивного досвіду, де гравці взаємодіють з компонентами та правилами для досягнення певної мети. Це комплексна дисципліна, що вимагає синтезу креативності, системного мислення та глибокого розуміння психології гравця. Процес створення настільної гри складається з трьох фундаментальних елементів: структури гри, її жанрової приналежності та інтеграції ігрових механік. Структуру гри можна вважати за архітектурний каркас що визначає як взаємодіють всі компоненти гри. Воно охоплює не лише фізичні компоненти з якими будуть взаємодіяти гравці, а і концепт, який буде керувати їх ігровим процесом. Структуру гри можна поділити на такі складові:

Тема: Наративний або візуальний контекст, який занурює гравців у світ гри та надає сенсу ігровим діям. Тема може бути абстрактною, як у шахах, або глибоко інтегрованою, де механіки логічно впливають з ігрового світу. Ефективна тема посилює емоційний зв'язок гравця та робить правила більш інтуїтивно зрозумілими[14].

Компоненти: Фізичні елементи, з якими гравці взаємодіють. Сюди входять ігрові поля, картки, фішки, кубики, жетони, мініатюри, планшети гравців тощо. Якість, функціональність та естетичний дизайн компонентів суттєво впливають на ігровий досвід, візуальну привабливість та ергономіку[14].

**Правила:** Набір інструкцій, що регулюють взаємодію гравців з компонентами та між собою, визначають хід гри, її завершення та умови перемоги. Чіткі, однозначні та послідовні правила є основою стабільності гри. "Елегантний дизайн правил» означає, що відносно прості інструкції породжують глибокий та стратегічно багатий ігровий процес.

**Ціль:** Критерії, за якими гра завершується, і визначається переможець. Ціль може бути єдиною (наприклад, першим дістатися фінішу) або багатошляховою (наприклад, найбільша кількість переможних очок за різні досягнення). Чітка та досяжна ціль мотивує гравців і структурує їхні стратегічні рішення.

**Ігровий цикл:** Повторювана послідовність дій, яку гравці виконують протягом гри. Це може бути хід гравця або фаза раунду. Добре спроектований ігровий цикл забезпечує динамічність, залучення та задоволення від гри, формуючи її фундаментальний ритм.

**Жанри** класифікують настільні ігри за спільними характеристиками, що включають тематику, основні механіки, рівень взаємодії, складність та цільову аудиторію. Розуміння жанрів допомагає дизайнеру визначити очікування гравців та орієнтувати свій проєкт в правильне русло.

**Євроігри:** Характеризуються низьким рівнем прямого конфлікту, мінімальною роллю випадковості, акцентом на стратегічному плануванні, економічному розвитку, множинними шляхами до перемоги (найчастіше через переможні очки) та відсутністю виключення гравців. Мета – заохочення інтелектуальної дуелі та ефективного управління ресурсами.

**Амерітреш:** Virізняются високою тематичністю, сильним елементом випадковості (завдяки кубикам, картам), прямим конфліктом між гравцями, використанням мініатюр та високою імерсивністю. Основна мета – створення захопливого нарративного досвіду та драматичних моментів.

**Варгейми:** Симулюють військові конфлікти, часто з високим ступенем історичної достовірності. Акцент робиться на стратегії, тактиці, логістиці та детальних правилах для пересування військ та вирішення бойових дій. Зазвичай є складними та потребують значного часу для освоєння.

Паті-ігри: Призначені для великої кількості гравців, мають прості правила та швидкий темп. Основна мета — сприяння соціальному спілкуванню, веселошам та сміху, часто через творчі завдання, блеф або швидку реакцію.

Рольові ігри: Фокусуються на колективному оповіданні, розвитку персонажів та взаємодії з вигаданим світом, часто під керівництвом Ігрового Майстра. Фізична дошка може бути допоміжною, але не є центральним елементом. Широко використовують багатогранні кубики для вирішення невизначених ситуацій.

Абстрактні стратегії: Характеризуються мінімальною або відсутньою темою, чистими механіками, ідеальною інформацією (без прихованих елементів) та акцентом на логіці та стратегічному мисленні.

Остання складова – Ігрові механіки. Це конкретні дії та системи, які визначають, як гравці взаємодіють з компонентами та між собою, а також як відбуваються події у грі. Це «дієслова» ігрового дизайну, що надають грі її унікального відчуття. Серед таких дій є кидки кубиків, які зазвичай використовуються для генерації випадковості для визначення подальших подій, дій гравця. У механіці розміщення робітників кожен гравець по черзі розміщує свої фішки, які відіграють роль робітника для виконання дій або отримання ресурсів, що створює конкуренцію серед гравців, через обмежені місця. Збір сетів – ігрова механіка де гравцю потрібно збирати певну групу карток, фішок для отримання очок або самої перемоги. Управління ресурсами – гравці збирають ресурси різними шляхами, а потім витрачають їх на розвиток, будівництво або отримання різних бонусів. Управління рукою є одним із примітивніших варіантів механіки, тому що оптимально використовуються карти у руці гравця. Будівництво колоди – гравці починають з невеликої стартової колоди карток, а потім купують нові, більш потужні картки, щоб покращити свою колоду протягом гри. Контроль території/регіону – гравці змагаються за контроль над певними областями на ігровому полі, розміщуючи там свої фішки або війська, щоб отримати перевагу або переможні очки. Варіативні сили гравців – кожен гравець має унікальні асиметричні здібності, що

відрізняють його від інших і впливають на його стратегію та стиль гри. Таємні ролі – гравці отримують секретні ролі, які визначають їхні цілі та впливають на взаємодію з іншими гравцями, створюючи елементи блефу, дедукції та соціальних маніпуляцій. Аукціон/Торги – гравці роблять ставки або торгуються за предмети, ресурси, право на дію або інші переваги. Модульна дошка – ігрове поле складається з окремих плиток, які збираються по-різному щоразу, забезпечуючи високу реграбельність та змінюючи стратегічні умови кожної партії[14].

Отже, успішний дизайн настільної гри є результатом гармонійного поєднання цих елементів. Тема має підтримувати механіки, механіки мають бути чітко описані правилами, а компоненти – візуально представляти ігровий світ та забезпечувати зручну взаємодію. Розуміння цієї взаємодії є ключем до створення настільних ігор, які не лише залучають гравців, але й надають їм глибокий, незабутній та багатий на стратегічні рішення ігровий досвід.

#### **1.4. Візуальний та графічний дизайн у настільних іграх**

Візуальний та графічний дизайн є важливою складовою сучасних настільних ігор. Його функціонал виходить далеко за рамки естетичної функції, виконуючи ключові функції оформлення гри, а саме комунікація правил та ігрової інформації, створення тематики гри, покращення ергономіки та залучення споживача. Завдяки ефективному та правильному візуальному дизайну гри набір правил і компонентів перетворюється на цілісний та захопливий ігровий досвід. Головна роль візуального дизайну – охопити всі графічні та естетичні елементи, що формують цілісний вигляд гри. Воно включає ілюстрації, типографіку, кольорову палітру, верстку та дизайн фізичних компонентів. Головна мета – не лише зробити гру привабливою, а ще функціональною та зрозумілою. Гра повинна чітко передавати правила, принципи та дії гри, при цьому створювати привабливий та тематично

відповідний вигляд, що впливає на враження гравців та викликає певну асоціацію. Потрібно забезпечити повну легкість взаємодії з компонентами гри та інтуїтивне розуміння її функцій та мети, а також забезпечити повне занурення у ігровий світ, при цьому створюючи атмосферу.

Якщо гра має ігрове поле, яке є центральним візуальним елементом, а також структурує простір гри, потрібна організація ігрових зон, шляхів руху, місць для розміщення компонентів. Чітка, інтуїтивно зрозуміла розкладка зменшує когнітивне навантаження. Зробити іконографію та текстові позначення Символи, що позначають дії, ресурси або ефекти, які мають бути універсально зрозумілими та мінімізувати потребу в постійному зверненні до правил. Використання кольорів для групування елементів, позначення приналежності гравців, диференціації ресурсів або типів дій. Це покращує швидкість розпізнавання інформації. Повинна бути тематична інтеграція завдяки ілюстрації та художньому стилю поля, що відповідають темі гри, створюють атмосферу та занурення.

Якщо гра має картки, які дають інформацію та механічні взаємодії, повинна бути ієрархія інформації тобто чітка візуальна організація тексту, чисел, іконок та ілюстрацій. Важлива інформація має бути виділена. Послідовне використання іконок для позначення механік та ефектів, що зменшує мовний бар'єр та прискорює розуміння. Ілюстрації на картках повинні підтримувати тему гри, бути якісними та естетично привабливими, доповнюючи наратив. Вибір шрифту, розміру та контрасту, що забезпечує легке читання в різних умовах освітлення.

Якщо гра має жетони та різні маркери які представляють гравців, ресурси, очки або інші ігрові елементи треба визначитися з формою та матеріалами. Мають бути ергономічними, легко маніпулювати ними та чітко відрізнятися один від одного. Матеріал такий як: картон, дерево, пластик впливає на тактильні відчуття та довговічність. Масштаб та деталізація важлива складова, для мініатюр деталізація важлива для імерсії, тоді як для жетонів – їхня чітка читабельність та іконографіка. Повинна бути візуальна читабельність щоб

гравець мав здатність швидко розрізняти різні типи жетонів або маркери, що є критично важливим для швидкого аналізу ігрової ситуації.

Якщо гра має планшети гравців або персональні дошки, що організовують інформацію для кожного гравця повинна бути організація простору тобто логічне розташування місць для ресурсів, карток, прогресу гравця. Також не забувати про візуальні підказки які часто містять короткі нагадування про дії або особливі здібності, зменшуючи потребу звертатися до книги правил. Такі планшети або персональні дошки можуть відображати унікальні здібності або розвиток конкретного гравця.

Книга правил є важливим елементом для розуміння гри, вона поєднує текст та візуальні елементи, тому критично важливо зробити правильно верстку та типографіку, повинна зберігатися чітка ієрархія заголовків, абзаців, списків, щоб забезпечити легку навігацію. Повинна бути обрана пара шрифтів, що сприяють легкій передачі інформації. Якщо гра обумовлює, повинні бути діаграми та приклади, які будуть показувати які дії треба виконувати у грі та як правильно це зробити. Також зробити зручні навігаційні елементи що допоможуть швидко знайти потрібну інформацію[14].

Вибір кольорової палітри для гри має як естетичне, функціональне так і емоційне значення. Кольори повинні відповідати тематиці гри та її естетиці, та викликати певні асоціації з грою. Також не слід забувати про функціональність кольору, завдяки кольору можна розрізняти, згрупувати між собою різні елементи. Кольори допомагають створити потрібну атмосферу, викликати різні емоції. Так темні кольори підходять під хоррор ігри, де треба розкрити таємницю, а яскраві для сімейних вечорів або для відпочинку з друзями щоб гарно та невимушено провести час.

Використання стандартних візуальних символів допоможе передати механіки та ефекти гри. Добре розроблені іконки можуть бути зрозумілі незалежно від мови, таким чином зменшуючи потребу у перекладі, якщо гра на іншій мові, також це дозволяє швидше зчитувати інформацію, при цьому не

використовуючи текст, але при цьому у іконках повинна бути послідовність і вони повинні бути поділеними на певні групи.

Вибір шрифту є одним із ключових моментів у дизайні, тому відсутність правильно підбраного шрифту може викликати проблеми з розумінням та читабельністю тексту. Краще всього використовувати гротеск, або шрифт із засічками. Для основного тексту повинні бути підбрані легко зчитувані шрифти, в той час як для заголовків важливо підібрати тематичний, який підтримає атмосферу гри. При цьому ці шрифти повинні утворювати гарну шрифтову пару, тому краще спочатку підібрати шрифт для заголовків, а потім під нього шрифт для основного тексту. Для збереження ієрархії краще використовувати різний розмір та нарис шрифтів. За ієрархією заголовків має бути більшим за підзаголовків у два рази, теж саме повторюється з іншою частиною тексту, про що важливо не забувати. Більш товстий нарис шрифту – потрібен для виділення важливої інформації. Важливо не зловживати нарисами та розміром шрифту для збереження цілісності картинки.

Коробка – перше з чим контактує гравець, тому вона не лише виконує захисну функцію для компонентів, а і є важливим маркетинговим елементом. Зовнішня оболонка повинна бути приваблива, щоб привернути увагу та зацікавити потенційного покупця. Візуальне оформлення повинно бути тематичним, щоб покупець одразу розумів з чим має справу, та одразу встановив очікування від гри. Сама коробка має бути інформативною. На ній не може бути лише гарне зображення та назва. повинні бути дані про те що знаходиться у коробці, про що гра, її опис, вікова категорія для якої призначена гра, тези для привернення уваги покупця, які більше розкажуть про гру перед тим як потрапити на зворот зі всієї інформацією[14].

Отже, з розвитком друку, та появою комп'ютерних інструментів для графічного дизайну, візуальна складова настільних ігор стала більш привабливою та професійною. Сучасні дизайнери та ілюстратори співпрацюють для створення візуальних нарративів, які є не менш важливими, ніж самі механіки, для успіху гри на ринку. Якісний візуальний дизайн не лише

приваблює покупців, а й суттєво покращує ігровий досвід, роблячи його більш імерсійним, зрозумілим та приємним.

## РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ІСНУЮЧИХ ПРИКЛАДІВ ТА ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ ГРИ.

### 2.1. Аналіз успішних настільних ігор (за жанрами або цільовою аудиторією)

Для того щоб ефективно проаналізувати успішні настільні ігри потрібно розглянути їх жанри та те як дизайн-рішення перетинаються з ними та потребами цільових аудиторій. Успіх настільних ігор криється не тільки в одному компоненті, важливо щоб всі компоненти балансували між собою і працювали у гармонії. Для цього було взято декілька популярних категорій зі зверненням уваги на їхній дизайн, та цільову аудиторію. Першим з них буде жанр сімейних ігор, вони доступні для широкої аудиторії, новачків у сфері настільних ігор, через простоту правил та позитивній взаємодії між іншими гравцями. Цільова аудиторія подібних ігор: родини з дітьми, новачки та люди яким потрібна легка розвага. Ключові дизайнерські рішення які призводять такі ігри до успіху це прості, зрозумілі на інтуїтивному рівні правила, в яких можна розібратися за 5 хвилин або в ході гри. Сама гра не займає багато часу, зазвичай це коротка сесія на 30-60 хвилин, зроблено це для того щоб гравцю не стало нудно, через довгу сесію гри, але Модульні компоненти або випадковість у налаштуванні гри забезпечують свіжий досвід кожної партії. Такі ігри зосереджені на збиранні очок, або кооперації між гравцями, досвід від такої гри стає приємнішим. Сам візуальний дизайн сімейних ігор використовує яскраві кольори, якісні зображення та ергономічні компоненти для взаємодії, що робить цей жанр привабливим. За приклад серед сімейного жанру є гра «Каркасон» (Carcassonne, 2000, Клаус-Юрген Реде) є одним з найуспішніших прикладів "єврогеймів" та сімейного жанру та однією з найбільш визнаних настільних ігор сучасності. Її дизайн є еталоном елегантності, простоти у освоєнні та глибини у стратегії, що робить її привабливою для широкої аудиторії. Просте правило тайл укладання, візуально привабливі плитки з середньовічним ландшафтом, змагальний, але не

агресивний характер. Легко освоюється, але має глибину для досвідчених гравців. Основні компоненти гри викомані з картону та мають квадратну форму, на яких розміщений ландшафт гри. Є чітке розділення ландшафту завдяки ліній та кольорів, що допомагає у швидкому розпізнаванні різних ландшафтів. Фішки гравців називають Міплами (Meeples) вони представлені послідовниками гравця та відмічаються певними кольорами щоб мати можливість відрізнити свої фішки від чужих. А зроблені ці деталі з дерева та стилізовані під маленьких чоловічків (лицарі, селяни, ченці, розбійники). Гра має просто лінійний трек, де гравці пересувають свою фішку відповідно до набраних очок. Це просте, але ефективно рішення для відстеження прогресу. Візуальний та графічний дизайн показує використання м'яких, природних кольорів та стилізованих зображень середньовічної архітектури та ландшафту. Таким чином створюючи приємну, неагресивну атмосферу, що відповідає сімейному жанру. Дизайн не має зайвих деталей на плитках, що забезпечує швидке зчитування інформації та фокусування на основних елементах ландшафту. Гра не використовує складних іконок, сам дизайн плиток та міплів служить формою візуальної комунікації. Наприклад, наявність щитів на міських плитках візуально позначає бонусні очки. Незважаючи на те, що поле складається з окремих плиток, їхній дизайн дозволяє створювати візуально цілісний і органічний ландшафт, який «росте» під час гри[15].

Наступний жанр не менш успішний – це стратегічні ігри середньої та високої складності. Подібні ігри орієнтовані на гравців які шукають глибини у подібних іграх, тому готові застосувати свою аналітичні здібності та критичне мислення у досягненні мети гри. Вони орієнтовані на більш досвідчених гравців, ентузіастів які шукають інтелектуальний виклик або клуби настільних ігор. Стратегічні ігри мають багато механік, як приклад можна привести розміщення робітників, управління різними ресурсами або створення колоди та стратегії гри. Подібні ігри мають низький рівень випадковості, вдача майже не впливає, а результат гри більше залежить від виборів гравця, що змушує експериментувати з різними підходами та виборами, такі ігри мають кілька шляхів до перемоги що

значно покращує ігровий досвід гравця. За приклад взята гра «Темна гавань» (Gloomhaven, 2017, Ісаак Чайлдрес) яка вважається монументальним досягненням у дизайні настільних ігор. Проєкт поєднує у собі елементи наслідуваної кампанії, кооперативного підземелля та рольової гри. Кооперативна, тактична, бойова гра з елементами рольової гри яка розрахована на 1-4 особу. Гравці повинні дослідити небезпечний світ, виконуючи сценарій який перетворюється в сюжетні лінії. У грі картково-орієнтована бойова система яка замінює традиційні кидки кубиків та забезпечує тактичний контроль. Кожен раунд гравці обирають дві карти здібностей зі своєї руки. З цих двох карт вони виконують верхню дію з однієї карти та нижню дію з іншої, що створює постійний вибір між потужними атаками, пересуванням, захистом чи утилітарними діями. Кампанія складається з близько 95 сценаріїв, пов'язаних між собою розгалуженим наративом. Вибір гравців у дорожніх або міських подіях, а також успішне завершення сценаріїв, відкривають нові локації, сценарії та таємниці. Кожна дія може викликати зміну у сценарії, через що створюється неповторний досвід у кожній сесії. В свою чергу персонажі набирають досвід, отримують нові здібності, покращують свою колоду модифікаторів та купують спорядження а кожен персонаж має особисту ціль – після її виконання він "відходить на пенсію", відкриваючи нового, раніше запечатаного персонажа та додаючи нові елементи в гру, що заохочує дослідження різних класів та підтримує свіжість досвіду протягом сотень годин. В компоненти гри входять плитки підземель які є полем сценарію та складаються з гексагональних плиток, картки з функціональним дизайном на яких вказана вся потрібна інформація про картку, чітка іконографія та числові значення про властивості. Персонажі представлені детально пропрацьованими мініатюрами в той час як монстри – картонними стендами, через що їх доволі легко відрізнити. Книга сценаріїв дозволяє відкривати нові розділи поступово, для збереження інтриги, а правила гри мають досить великий об'єм, але є структурованими, що робить їх зручними для використання. Візуальний та графічний дизайн підкреслює похмуру фентезійну тематику гри. Темні, деталізовані ілюстрації на картках, та у книзу

сценаріїв створюють атмосферу фентезійного, занедбаного та небезпечного світу. Іконографія проста, створені зображення використовують для ресурсів, стихійних елементів, ефектів статусу та бою, стилістика проста, що спрощує зчитування та розуміння гри. Кольорова палітра переважно приглушена, має землісті, темні тони, що відповідають фентезійній тематиці гри[17].

Після цих двох жанрів йдуть паті-ігри, які були розроблені для великих компаній друзів, для забезпечення активної соціальної взаємодії. Вони прості, миттєво зрозумілі, тому що правила мінімальні. При цьому подібний жанр стимулює гравців до активної взаємодії стимулюючи розмови та залученість усіх учасників. Такі проекти часто містять елементи несподіванки, що може викликати різну реакцію, в основному позитивну. Однією із таких проектів є «Cards Against Humanity», яка була створена командою дизайнерів у 2011 році, сама гра позиціонується як паті-гра для дорослих, що використовує механіку «заповни пропуски». Гра свідомо позиціонує себе «жахливою грою для жадливіх людей» завдяки використанню цинічного, сатиричного юмору, який вважається некоректним у багатьох компаніях. Мета гри – викликати сміх у гравців, обговорення, через створення абсурдних речень. Дизайн гри є максимально мінімалістичним, що робить її функціональною, свідомо уникаючи складності на користь розуміння та швидкого реагування. Гра складається з механіки питання-відповіді, в цьому кейсі чорні картки відповідають за механіку питань, а білі за механіку відповідей. Одна людина витягує чорну картку, а інші беруть кілька білих карт, та обирають найбільш смішну комбінацію, переможець отримує чорну картку як переможне очко. Щодо візуальної складової проект максимально мінімалістичний, у складових є лише картки: чорні і білі, що робить їх легкими у сприйнятті та легко читабельними. Картки не мають жодних ілюстрацій, для того щоб гравці повністю зосередилися на словах та комбінаціях. Дизайн коробки також мінімалістичний, часто чорного кольору з простим білим текстом. Це відповідає «анти-естетиці» гри та її зухвалому характеру, вказуючи на те, що зміст важливіший за обгортку. У типографіці використовуються прості,

чіткі шрифти без засічок щоб забезпечити високу читабельність та підкреслити прямий характер гумору[18].

Отже аналіз успішних настільних ігор показує, що їхній тріумф зумовлений не лише унікальністю механік, а й гармонійним поєднанням дизайнерських рішень з очікуваннями та потребами конкретної цільової аудиторії в рамках певного жанру. Від простоти та візуальної привабливості сімейних ігор, через стратегічну глибину для ентузіастів, до високої соціальної взаємодії паті-ігор — кожен успіх є результатом глибокого розуміння того, для кого створюється гра і який досвід вона має надавати. Дизайнери, що найкраще орієнтуються в цих взаємозв'язках, мають найбільші шанси на створення культурно значущих та комерційно успішних проєктів.

## **2.2. Порівняльна характеристика візуального стилю та ігрових рішень**

Порівняння різних підходів до візуального стилю та ігрових рішень є надзвичайно цінним. Розглянемо три яскраві приклади «Carcassonne», «Gloomhaven» та «Cards Against Humanity» які, попри належність до одного медіуму, демонструють радикально різні філософії дизайну та цільові аудиторії.

«Carcassonne» – має жанр «єврогра», є сімейною стратегією, а також грою для початківців. Орієнтована на широку аудиторію, яка цінує стратегічні підходи, але без агресивних конфліктів на полі гри. Гра має м'яку, пастельну палітру, стилізовані, але реалістичні ілюстрації ландшафту. Функціональність висока, тому що елементи чітко розмежовують типи ландшафту на плитках, для забезпечення швидкого розпізнавання та правильного розміщення. Міпли є функціональними та естетично приємними маркерами власності. Створюється відчуття мирної картини де гравці будують ландшафт, атмосфера гри спокійна але заохочує гравця до стратегічного мислення. Ключова механіка гри тайлоукладання (укладання плиток) з розміщення міплів (робітників). Присутня непряма конкуренція за ресурси та можливість відвідати чужу територію без

прямої конфронтації. Випадковість у грі помірна, та регулюється стратегічним плануванням. А у дизайні лежить «елегантність та простота», що створює стратегію за допомогу мінімального набору правил та компонентів, а візуал не перевантажує завдяки ясності та привабливості, яка не перевантажує гравця.

«Gloomhaven» – кооперативна наслідувана гра з елементами рольової гри, яка орієнтована на досвідчену групу гравців, що шукають тривалу кампанію, цікавий сюжет та тактичний виклик. Естетика гри похмура але деталізована, все під фентезійну тематика. Зображення на картках та в книзі сценаріїв створюють відчуття небезпечного, занедбаного світу. Мініатюри персонажів деталізовані, монстри представлені функціональними стендами. Функціональність висока іконографія щільна, але послідовна, для швидкого зчитування інформації про здібності та ефекти. Імерсія гри дуже висока, завдяки візуалу який занурює гравців у світ, підкреслює атмосферу пригод та розвиток персонажів. Бойова система сформована завдяки карткам, для забезпечення тактичної глибини та контролю. Гра повністю кооперативна, вимагає від гравців комунікації та координації рухів. Мета гри – проходження сценаріїв та розкриття таємниць світу. Гра викликає максимальне занурення у світ та сюжет через складні, взаємопов'язані механіки та елементи наслідування. Візуал підтримує імерсію та функціональність складних систем.

«Cards Against Humanity» – Паті-гра для дорослих, яка орієнтована на групу друзів які цінують провокаційний, цинічний та чорний гумор, готові до відкритого спілкування, без страху. Візуальний стиль гри радикально мінімалістичний, жодних кольорів, жодних зображень, лише чорний текст на білому фоні, або навпаки. При такому дизайні збережена максимальна функціональність, яка зосереджується на читанні, тому що дизайн кард сприяє швидкому зчитуванню та комбінуванню фраз. Імерсія розроблена через емоційні та інтелектуальні реакції, на гумор який був вкладений у картки. Гра суто соціальна, перемога визначається суб'єктивним рішенням «Царя карток», який стимулює до розуміння гумору. «Гумор через контраст та відсутність фільтрів». Дизайн свідомо відмовляється від будь-якої візуальної прикраси, щоб зосередити

всю увагу на текстовому контенті. Простота механік забезпечує миттєве занурення у соціальну динаміку.

Отже порівняльний аналіз «Carcassonne», «Gloomhaven» та «Cards Against Humanity» яскраво демонструє, як візуальний стиль та ігрові рішення є нерозривно пов'язаними елементами дизайну, що формують унікальний ігровий досвід для своєї цільової аудиторії. «Carcassonne» використовує ясний та привабливий візуал для підтримки своїх елегантних, доступних стратегічних механік, що ідеально підходять для сімейного кола та новачків. «Gloomhaven» задіює деталізовану, атмосферну графіку для занурення у складну, багатопланову кампанію з інноваційними бойовими рішеннями, орієнтовану на відданих ентузіастів. «Cards Against Humanity» свідомо обирає радикальний візуальний мінімалізм, щоб повністю зосередитися на шокуючому, текстовому гуморі та стимулювати чисто соціальну взаємодію, приваблюючи аудиторію, яка цінує сміливі експерименти з формою та змістом. Ці приклади підтверджують, що успіх настільної гри залежить не від універсального «найкращого» дизайну, а від внутрішньої послідовності та відповідності між її візуальним стилем, ігровими механіками та чітко визначеною аудиторією. Кожна з цих ігор досягла успіху, віртуозно реалізувавши свою унікальну дизайнерську філософію.

### **2.3. Визначення цільової аудиторії та тематики авторського проєкту**

Для того щоб визначити цільову аудиторію потрібно визначити що таке цільова аудиторія. Цільова аудиторія – це група людей, для якої створюється проєкт. Чітке розуміння цільової аудиторії дасть можливість маніпулювати механіками, візуальним стилем та складністю гри. Цільова аудиторія ділиться на вік, досвід у настільних іграх, кількість гравців та уподобання у стилі гри. За віком поділяється на дітей (до 10 років), вимагає простих правил, яскравих компонентів, елементів навчання (лічба, кольори), відсутності складних стратегій та конфлікту, потім підлітки (10-16 років), може включати більше

стратегії, тематику пригод, фентезі, наукової фантастики. Важлива соціальна взаємодія. Дорослі (17+) має широкий спектр від легких паті-ігор до складних стратегій, можливо, з «дорослими» темами. Та сімейні ігри (для всіх віків) компроміс між простотою та стратегічною глибиною, де правила зрозумілі дітям, але є цікаві рішення для дорослих. За досвідом у настільних іграх: новачки/початківці – шукають легкі правила, швидкий старт, мінімальний поріг входження. Зазвичай це паті-ігри, легкі євро-ігри. Досвідчені гравці – цінують глибину стратегії, меншу роль випадковості, інноваційні механіки, реграбельність. Готові вивчати складніші правила. Хардкорні гравці/ентузіасти – шукають максимальну глибину, складність, тривалість партії, високу взаємодію, часто готові до складних правил і великого ігрового часу. Колекціонери – можуть цінувати унікальний арт, якість компонентів, рідкісні видання. За кількістю гравців: Соло (1 гравець) – особливий дизайн, що фокусується на вирішенні головоломок або проходження кампанії. Дует (2 гравці) – часто ігри на пряме протистояння, стратегічні дуелі. Середня група (3-5 гравців) – найпоширеніший діапазон, що дозволяє різноманітні механіки взаємодії. Велика група (6+ гравців) – типово для паті-ігор, де важлива простота правил і швидкість ходу, щоб уникнути простою. Уподобання у стилі гри: Кооперативні – гравці працюють разом проти гри. Змагальні – гравці змагаються один проти одного. Напів-кооперативні – спільна мета, але можлива зрада або індивідуальні цілі. Високий конфлікт/Низький конфлікт – від прямої атаки до непрямой конкуренції за очки. Гумор/Серйозність – Наявність гумористичних елементів чи суто стратегічний тон. Бюджет гравця – впливає на ціноутворення та комплектацію гри (кількість компонентів, їхня якість).

Тематика – це наративний або візуальний контекст вашої гри, що є «обгорткою» механік і значною мірою впливає на атмосферу та занурення. Вибір теми залежить від низки факторів, наприклад від особистого інтересу. Треба обрати тему яка захоплює, щоб значно полегшити процес розробки. Обрати яку саме ви хочете робити гру, оригінальну чи популярну. Популярні на відміну від унікальних вже має сформовану аудиторію, але унікальність може привабити

покупця. Головний аспект вибору – тема та цільова аудиторія повинна резонувати, для ідеального балансу. Після цього необхідно обрати інтеграції теми та механік та прийти до одного варіанту, чи будуть механіки логічно впливати з теми, чи механіки будуть суперечити темі, а може тема буде лише візуальною оболонкою. Можна обрати типи тематики: фентезі– середньовіччя, магія, міфічні істоти, наукова фантастика – космос, кіберпанк, постапокаліпсис, технології, історична – певні епохи, цивілізації, війни, відкриття, пригодницька – дослідження, квести, подорожі економічна – торгівля, виробництво, будівництво, абстрактна – без певної теми, чиста логіка, гумористична/сатирична – ігри, що використовують сміх, пародії, часто з «дорослими» темами. Таким чином можна почати формувати цільову аудиторію та тематику.

Цільова аудиторія гри: гравці 16+, жінки новачки, для групи від 6+ гравців, стиль гри більш гумористичний. Жанр проекту: Паті-ігри. Тематика: більш гумористична, з дослідженням гравців, їх вподобань, та знань. Свій вибір я обґрунтую тим що вік 16+ дозволяє використовувати дотепний, можливо «дорослий» гумор, який би був недоречним для більш молоді аудиторії, також зменшується необхідність у дидактичних елементах та спрощеннях для дітей. Гравці цього віку вже мають достатній життєвий досвід та кругозір щоб мати змогу відповісти на поставленні питання у настільній грі. Новачки в настільних іграх були обрані через простоту своїх правил, механік гри, відсутності когнітивних навантажень, швидкий темп гри (30-60 хвилин) та швидкий час відповідей між гравцями, для більшої залученості усіх, а також відсутність виключення гравців з гри, через тематику гри. Група від 6+ гравців створює високу соціальну взаємодію тому що механіка гри стимулює розмови, дискусії, сміх та голосування. Гра перетворюється на шоу де кожен гравець має шанс розказати про себе, щоб глядач вислухав його та думку яку він несе. Джерело гумору у цій грі – самі гравці та їх відповіді, гра заохочує зняти соціальні фільтри з гравців та висловити свою думку з різних питань чи розкрити свою дивні сторони перед іншими, при цьому не отримавши засудження зі

сторони гравців. Гра перетворюється у цікаву анкету для жінок, яка розповідає трішки більше про кожну і таким чином дає налагодити соціальні зв'язки. А сам проєкт стимулює гравця до створення нарративного потенціалу у колі гравців завдяки тому що потребує більш розгорнутої відповіді ніж так/ні. Гра побудована на механіці нестандартної вікторини де замість класичних питань гра зосереджується на суб'єктивних знаннях гравців, які можуть бути культурно зумовлені, або побудовані на життєвому досвіді гравця, а також стосуватися специфічних інтересів гравців. У цих питаннях немає правильної відповіді, тому що вони залежать від думки гравця. Таким чином перед відповіддю гравця інші можуть намагатися вгадати її, тим самим перевірити свої інтуїцію. Гумористичний підхід робить гру цікавою для великої групи людей та створює комфортну атмосферу, а дослідження уподобань один одного дозволяє краще пізнати один одного, що є цінною можливістю у мало знайомій компанії людей де можна зміцнити зв'язки. Сама гра таким чином буде мати високу реєрабельність, що забезпечить унікальні відповіді та взаємодії, які будуть залежати від конкретного складу групи.[17]

Отже, чітке розуміння аудиторії та тематики є початком у виявленні успішного проєкту, особливо у сфері настільних ігор де від цих двох елементів залежить успішність гри. Ці два елементи не є незалежними, але саме з них починається дослідження та створення гри, а вже потім діло доходить до інших складових. Розуміння «для кого» «про що» чітко дає зрозуміти як створити гру, як вона повинна функціонувати, виглядати та сприйматися. Це допоможе не лише у маркетинговій складовій, а й надасть споживачу той досвід який вони шукали.

## РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

### 3.1. Розробка ігрової концепції, механік і сценаріїв

«Femme Fact» – це своєрідна "соціальна лабораторія», де гравці, через низку питань, досліджують "ментальні ландшафти" одне одного. Гра створює ігрове поле, на якому розгортаються не лише стратегічні рішення, а й особисті одкровення та комічні зіставлення. Кожен раунд є нагодою здивуватися, як добре ви знаєте своїх друзів, і посміятися над дивацтвами, які роблять кожного унікальним. Гра розроблена з урахуванням цільової аудиторії гравців віком 16+ років, які є новачками у настільних іграх, та призначена для великих груп (від 6 гравців). Основна ідея полягає у перетворенні процесу взаємного пізнання учасників групи на захопливу, динамічну та гумористичну розвагу. Гравці залучаються до активного обговорення та дедукції, намагаючись вгадати або оцінити відповіді інших на суб'єктивні питання та дилеми. Основне джерело захоплення – це відповіді гравців на поставленні питання та їх комбінації. Несподівані особисті одкровення можуть призвести до здивування групи гравців та принести елемент неочікуваності а питання створені на основі повсякденних речей, з урахуванням того що гравець повинен використовувати свій досвід, світогляд та життєві події які будуть доступними для аудиторії 16+. Механіка гри спрямована на виявлення індивідуальних уподобань, дивацтв та знань кожного гравця, що дозволяє учасникам пізнати краще один одного. При цьому є механіка оцінки відповіді гравця яка може бути оцінена як «найсмійніша», «найбільш шокуюча» або «найбільш схожа на мене», але при цьому гра немає конкуренції, тому що немає призового місця. Правила гри були розроблені з акцентом на максимальну простоту та інтуїтивне засвоєння, що забезпечує низький поріг входження для гравців-новачків, та швидке засвоєння, через що можна одразу почати грати. Швидкий темп зміни ролей а саме відповідаючого та слухачів, активна участь усіх гравців у кожному раунді мінімізують час простою та підтримують високий рівень залучення. Унікальність кожної ігрової

сесії забезпечується залежністю від конкретного складу гравців та їхніх індивідуальних реакцій, що гарантує відсутність повторюваності досвіду.

Отже, «Femme Fact» може бути яскравим прикладом інноваційної паті-гри, що ефективно поєднує гумор та соціальну взаємодію з метою взаємного пізнання гравців. Розроблена для аудиторії 16+ років та великих груп (від 6 осіб), ця гра вміло балансує між простотою правил для новачків і глибиною особистих відкриттів, що робить кожну партію унікальною та незабутньою.

### **3.2. Вибір стилістики та візуальної мови гри**

Візуальний дизайн має бути максимально простим та зрозумілим, особливо враховуючи, що цільова аудиторія – новачки у настільних іграх. Треба уникнути складної графіки, перевантажених малюнків чи незрозумілих символів, щоб дати можливість розібратися що відбувається. При цьому, візуал повинний викликати позитивні емоції та налаштовувати на гру. Для цього можна використати, яскраві кольори, цікаві шрифтові пари або стилізовані ілюстрації які підкреслять веселий та дружній тон, та те що гра для великої компанії. Не дивлячись на це, основний акцент повинний зберігатися на тексті щоб зберігався пріоритет, через те що гра базується на питаннях та відповідях гравців. Чіткий, великий або товстий шрифт ідеально підійде для того щоб підкреслити текст, зробити достатній контраст фону та тексту, щоб його можна було розгледіти. Хоча простота є ключовою, дизайн не повинен бути нудним. Можна додати трохи «характеру» через цікаві елементи, стилізовані рамки чи незвичайне розташування тексту, та уникнути застарілих візуальних стилів, щоб гра була сучасною і привабливою для жіночої аудиторії 16+.

Мова гри може передаватися через кольори, вони повинні бути яскравими, але не агресивними, виглядати дружно і при цьому ніжно, щоб викликати жіночні асоціації. Візуальна мова повинна заохочувати погляд гравців одне на одного, а не лише на ігрові компоненти. Це досягається за рахунок чистого,

ненав'язливого дизайну компонентів, який не перевантажує зір і дозволяє зосередитися на обличчях та реакціях інших гравців. Візуальна мова не має створювати когнітивного навантаження. Це означає мінімум складних іконок, чіткі візуальні ієрархії та відсутність зайвих деталей. Кожен елемент на картці чи компоненті має чітке функціональне призначення. Гравці повинні розуміти функцію компонента, або зони без постійного звернення до правил. А форма карток повинна бути комфортною, щоб не завдати дискомфорту гравцю під час ігрової сесії.

Візуальний дизайн «Femme Fact» свідомо побудований на принципах функціональної естетики та цільової орієнтованості. Головне завдання візуальної мови полягає у забезпеченні максимальної доступності для гравців-новачків у великих групах, одночасно створюючи позитивну, гумористичну та привабливу атмосферу, що резонує з жіночою аудиторією 16+.

### **3.3. Розробка компонентів**

Завдання гри «Femme Fact» – створити комфортне місце для проведення часу жінок з жінками, зробити цікавий контент для створення сумісних спогадів та заохочити гравців до пізнання один одного. Проєкт повинен включати такі складові:

Основні складові дизайн-проєкту:

- Картки «Думка» 20 шт. (Додаток А, рис. 1.1)
- Картки «Асоціації» 20 шт. (Додаток А, рис. 1.2)
- Картки «Правда чи брехня?» 20 шт. (Додаток А, рис. 1.3)
- Картки «Про все» 30 шт. (Додаток А, рис. 1.4)
- Фірмове пакування або коробка гри (Додаток А, рис. 1.5)
- Правила гри (Додаток А, рис. 1.6)
- Відповіді до блоку «Правда чи брехня?» (Додаток А, рис. 1.7, 1.8)

– Кьюар(QR) код з посиланням на правила та відповіді до блоку «Правда чи брехня?»

Детальний огляд основних складових:

Почнемо з самих карток. які є основною складовою нашої гри, самі картки розроблені на основі сучасних тенденцій дизайну, є мінімалістичними, але при цьому унікальними, завдяки відтворенню ефекту Paper Cut. Paper Cut – передає глибину дизайну, завдяки візуальному накладанню шарів один на одного. Завдяки цій техніці та простим фігурам вдалося створити одночасно мінімалістичний та цікавий дизайн карток. Кольорова палітра карток та коробки пов'язана між собою, завдяки чому можна побачити повну картину гри. У картках були використані такі кольори:

**Основний колір для фону карток:** #FFFFFF – нейтральний колір для балансу та сприйняття.

**Колір тексту на картках:** #1D1D1B – очищений чорний колір, який готовий до друку.

**Кольори карток «Думка»:** #F39A83 #EE7766 #C85250 – кольори належать до теплої гами, асоціюються з ніжністю, енергією та затишком. #F39A83 – М'який, ніжний відтінок помаранчевого з домішкою рожевого. Має легку, майже повітряну атмосферу. Має асоціацію з ранковим небом, шкірою, персиками. #EE7766 – Виразний і яскравий відтінок між рожевим і червоним. Виглядає динамічно, енергійно та живо. Темніший, більш заземлений відтінок червоного з натяком на коричневий. Нагадує колір випаленої глини або осіннього листя. Цей колір виступає як контрастний колір у цих картках.

**Кольори карток «Асоціації»:** #ED6D91 #C63A6B #8F2A4C – Кольори мають привабливі рожеві відтінки які між собою утворюють яскраву, жіночну так емоційно насичену палітру. #ED6D91 – Насичений рожевий з нотками коралового. Дуже свіжий, «цукерковий» відтінок, який асоціюється з позитивом, молодістю та легкістю. #C63A6B – Більш темний і насичений рожево-червоний. Має сильну емоційну присутність – виглядає романтично, але не надто яскраво. #8F2A4C – Насичений темний відтінок червоно-фіолетового з бордовим

підтоном. Виглядає розкішно, драматично та елегантно. Всі ці кольори викликають асоціації з жіночністю та ідеально поєднуються з іншими кольорами.

**Картки «Правда чи брехня?»:** #FAC18A #F7AB59 #E18B45 – сонячна, тепла й атмосферна, викликає асоціації з осіннім листям, заходом сонця, карамеллю або тропічним настроєм. #FAC18A – Дуже ніжний, світло-оранжевий відтінок із жовтуватим підтоном. Має м'який, ласкавий вигляд – викликає асоціації з теплим сонцем, вершками або пісочним печивом. #F7AB59 – Більш насичений, помаранчевий з золотистим підтоном. Цей колір виглядає затишно, смачно й живо. #E18B45 – Насичений відтінок з коричнево-помаранчевим характером. Має глибину та м'яку суворість.

**Картки «Про все»:** #CFE1A6 #A0AF67 #777D35 – гармонійна, природна палітра з різними відтінками зеленого. #CFE1A6 – М'який, ніжний відтінок зеленого з легким жовтим. Виглядає свіжо, легко, заспокійливо. #A0AF67 – Середній зелений з жовтуватим відтінком. Виглядає свіжо, але стримано. Добре поєднується з темними і світлими елементами. #777D35 – Темний, насичений, «військовий» зелений. Має ґрунтовий і природний характер, викликає асоціації з лісом, стабільністю, витривалістю.

Такий підбір кольорів, показує користувачу на яку аудиторію націлена гра, всі кольори між собою гармонують, та створюють приємну, легку палітру, яка наповнена асоціаціями пов'язаними з цільовою аудиторією.

**Коробка для гри:** Має мінімалістичний дизайн, але при цьому була використана своя символіка для дизайну. Лицьова сторона коробки має зображення які показують асоціації що пов'язані з жіночністю. Для цього було використано зображення дзеркала що відображає як красу, догляд за собою, моду, жіночність, так і сприйняття себе, свого я, та чесність перед собою. Другий символ квітка – передає ніжність, грацію, елегантність. Цей символ про жіночу природу та м'якість, у природі він також означає оновлення, та ріст, а у духовності представляє душу та внутрішній світ, що ідеально відображає тематику гри. Третій символ – свічка. Символ тепла, затишку, просвітлення, у випадку нашого

дизайну показує вечірню м'яку естетику, духовне середовище, в якому приємно знаходитися. Символи разом розказують про приємні та затишні зустрічі жінок, на яких вони можуть ділитися своїми думками, та бути чесними. Зворотня сторона коробки має основну інформацію про гру, її складові, а також вік для якого призначена гра. Основний колір лицьової сторони коробки: #FFFFFF, для зображень символів було використано: #F36B8F #FF9E81 #FFC58D.

**Шрифти та типографіка:**

У грі використано пару сучасних українських шрифтів, Arsenal та Mariupol які створюють грану та цілісну картину. Arsenal – був використаний для заголовків та оформлення коробки, а Mariupol – для основного тексту, для комфортного зчитування інформації. Разом вони утворюють гарну шрифтову пару, яка поєднує в собі елегантність, доступність та мінімалізм.

**Композиція та структура гри** включає в себе правильно підібраний дизайн який буде відповідати настрою та цільовій аудиторії гри. Це було досягнуто завдяки правильно підібраним кольорам, асоціаціям та шрифтам. Завдяки різним кольорам, картки можна розрізнити, та кожний колір прикріплений до своєї категорії, сам дизайн мінімалістичний, щоб не завдати проблем користувачу з використанням карток, але при цьому, він залишається барвистим, щоб привернути увагу до гри. Завдяки шрифту Mariupol ця гра стає більш доступною для різних людей, що робить її більш інклюзивною, а також він ідеально підходить для основного тексту.

**Ідея та символіка** включає в себе суто розважальний характер, але щось цікаве гравці від один одного можуть дізнатися. Мета гри – цікаве проведення часу один з одним, а також покращення зв'язків між гравцями. Елементи гри створені з метою покращити досвід гравця, але сама гра націлена на розмовний формат, який провокують самі картки. Символіка гри показує – гра про жінок, та для жінок, про їх життя, мудрість, досвід та життя, а завдяки графічним складовим було завершено візуальний образ гри, що може показати мету та ідею.

Гра «Femme Fact» – є повноцінним проектом який вдало вклався в сучасний графічний дизайн. Маючи мінімальні складові, гра може забезпечити

користувача цікавим досвідом, реграбельністю гри, а також позитивним відгуком, завдяки теплій кольоровій палітрі. Всі графічні елементи гри – поєднані між собою, що добре можна побачити через палітру, тематику гри та питання які вона має у собі. Дизайн-проект інтегрує концепцію "Paper Cut", яка надає карткам унікальний та мінімалістичний, але водночас глибокий вигляд. Кольори не тільки гармонують між собою, утворюючи загалом теплу та приємну палітру, але й асоціативно підсилюють тематику та настрій кожної категорії. Завдяки унікальній кольоровій схемі для кожної категорії карток, гравці зможуть легко розрізнити їх, що значно покращує зручність використання гри.

Отже дизайн-проект гри «Femme Fact» є успішним прикладом сучасного графічного дизайну настільної гри, який ефективно підтримує її ідею та функціональність. Візуальні рішення не лише роблять гру привабливою та естетично приємною, але й сприяють її зручності використання, інтуїтивному розумінню та зануренню у цільову атмосферу. Гармонійне поєднання кольорової палітри, техніки "Paper Cut", продуманої типографіки та значущої символіки створює цілісний, привабливий та функціональний продукт, що має потенціал для позитивного відгуку серед цільової аудиторії.

## ВИСНОВКИ

Отже, проведене дослідження показує нам що настільні ігри існували задовго до наших часів і спочатку були лише способом розваги і передачі різних культур. Але з розвитком громади прийшов і розвиток настільних ігр завдяки чому ігри перетворилися не лише у розвагу, а і у можливість для розвитку дітей у різних сферах. Завдяки аналізу різних джерел, класифікації ігор, а також їх дизайн складової, вийшло сформувати проєкт-дизайн авторської гри під назвою «Femme Fact» яка орієнтована на жінок від 16ти років. Особливість гри є картки, які дозволяють розпочати обговорення різних тем пов'язаних з жінками. Розробка гри охоплювала різні складові, від обговорення історичного значення настільних ігор, до їх складової, класифікації, та створення успішних ігор. Гра виконана в мінімалістичному стилі з урахуванням цільової аудиторії та принципів дизайну. «Femme Fact» – це добре продуманий і якісно реалізований проєкт, що успішно поєднує в собі ідею, механіку та візуальний дизайн для створення унікального інтерактивного досвіду. Її ключова мета – забезпечити комфортне місце для жіночого спілкування та взаємного пізнання – повністю відповідає заявленим дизайнерським рішенням. Таким чином, було досягнуто мети проєкту – зробити гру яка ефективно сприятиме зближенню жінок між собою, одночасно забезпечуючи високий рівень інтерактивності, залученості та пізнавального розвитку для дорослої аудиторії.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Настільні та столові ігри багатьох цивілізацій. Лондон, 1960. 247 с.
2. У пошуках гри Сен. Лондон, 1980. 198 с.
3. Кода, К. Історія Го / К. Кода. Токіо : Ishi Press, 1977. 165 с.
4. Мюррей, Х. Дж. Р. Історія шахів / Х. Дж. Р. Мюррей. Оксфорд : Clarendon Press, 1913. 900 с.
5. Тауншенд, П. Африканська Манкала в Америці / П. Тауншенд. 1979. 89 с.
6. Хофер, М. К. Ігри, в які ми грали: Золотий вік настільних та столових ігор / М. К. Хофер. Нью-Йорк : Princeton Architectural Press, 2003. 144 с.
7. VICE. Настільні ігри були інструментами індоктринації для Христа, а потім капіталізму [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.vice.com/>
8. Фланаган, М. Критична гра: Радикальний дизайн ігор / М. Фланаган. Кембридж, Массачусетс : MIT Press, 2009. 352 с.
9. Донован, Т. Все це гра: Історія настільних ігор від Монополії до Поселенців Катану та Підземелля та Драконів / Т. Донован. Нью-Йорк : St. Martin's Press, 2018. 304 с.
10. Файн, Г. А. Спільне фентезі: Рольові ігри як соціальні світи / Г. А. Файн. Чикаго : University of Chicago Press, 1983. Перевидання 2002. 296 с.
11. Богост, І. Як робити речі за допомогою відеоігор / І. Богост. Міннеаполіс : Вид-во Ун-ту Міннесоти, 2011. 168 с.
12. Цифрове навчання на основі ігор: на шляху до експериментальної ігрової моделі. [Б. м.], [рік від. відсутній]. 110 с.
13. Сален, К., Ціммерман, Е. Ігри як елемент гри / К. Сален, Е. Ціммерман. 2004. 36 с.
14. Фланаган, М. Критична гра: Радикальний дизайн ігор / М. Фланаган. — Кембридж, Массачусетс : MIT Press, 2009. 352 с.
15. Сален, К., Ціммерман, Е. Правила гри: Основи дизайну ігор / К. Сален, Е. Ціммерман. Кембридж, Массачусетс : MIT Press, 2004. 672 с.

16. Стюарт, К. Історія настільних ігор / К. Стюарт. Лондон: Thames & Hudson, 2014. 192 с.
17. Донован, Т. Все це гра: Історія настільних ігор від «Монополії» до «Поселенців Катану» та «Підземелля та Дракони» / Т. Донован. Нью-Йорк : St. Martin's Press, 2018. 304 с.
18. Тауншенд, П. Євроігри: Дизайн, культура та гра сучасних європейських настільних ігор / П. Тауншенд. Джефферсон, Північна Кароліна : McFarland & Company, 2018. 307 с.

# ДОДАТКИ ДОДАТОК А

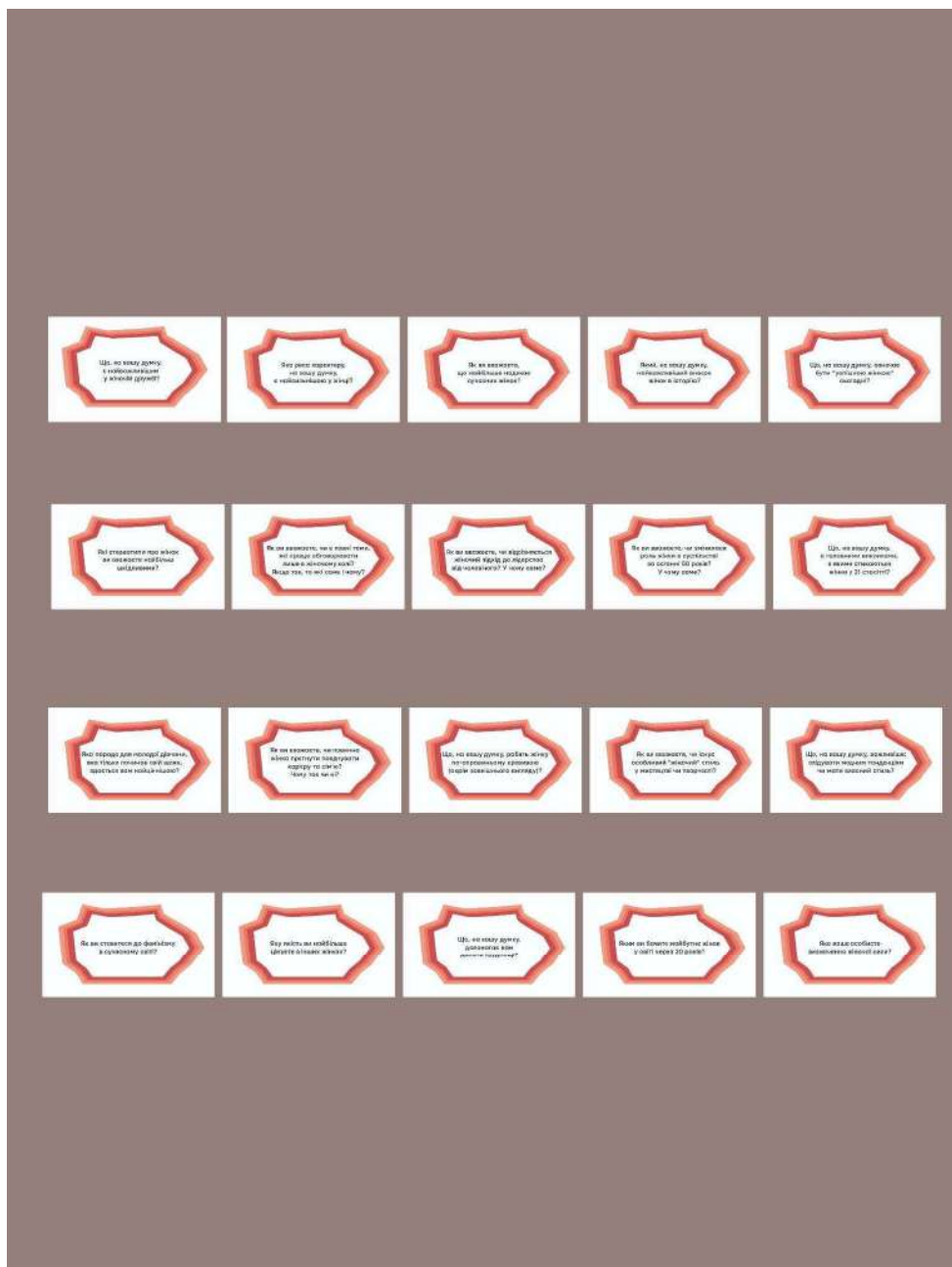


Рис. А. 1.1 Картки «Думка»

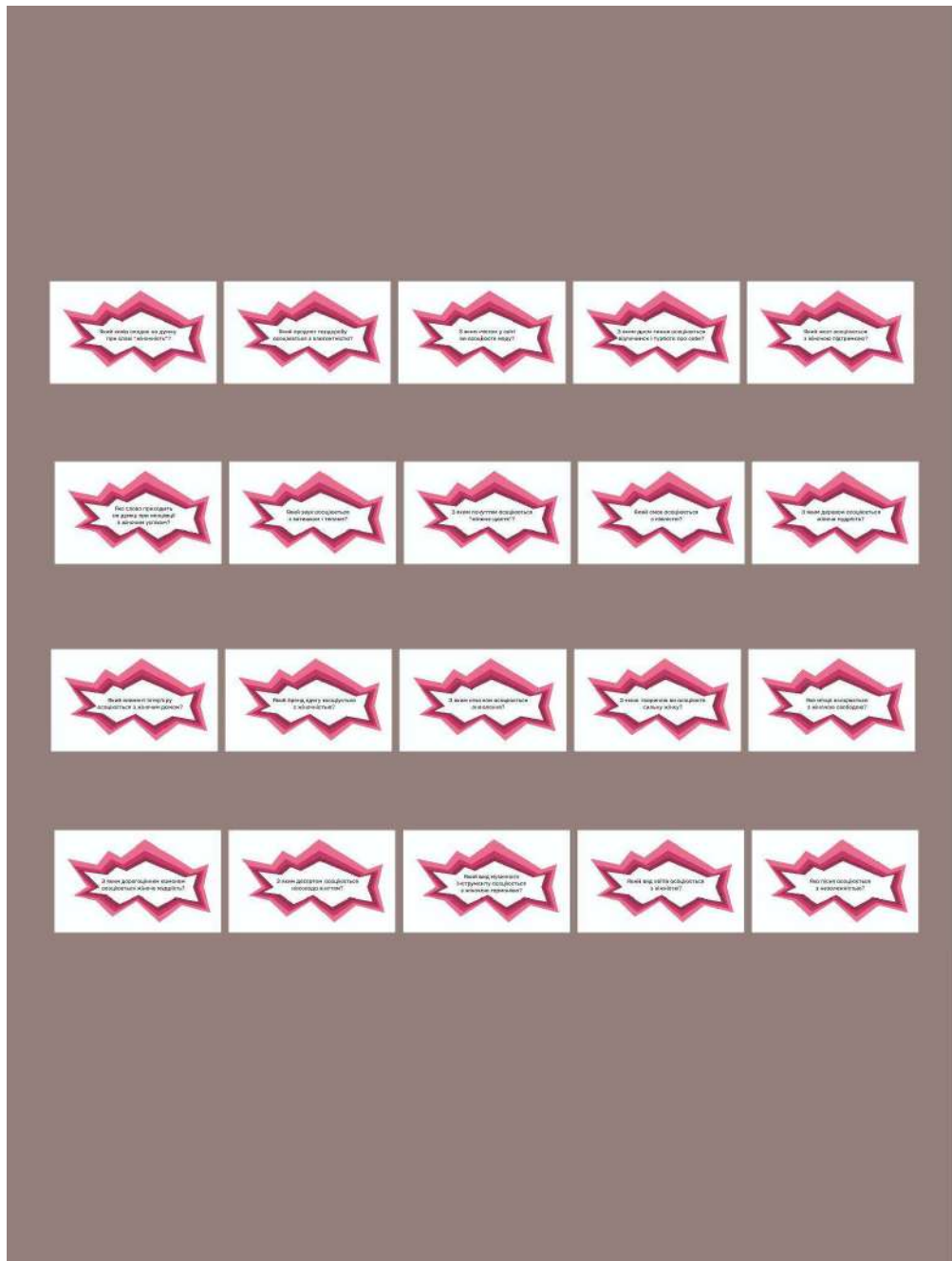


Рис. А. 1.2 Картки «Асоціації»

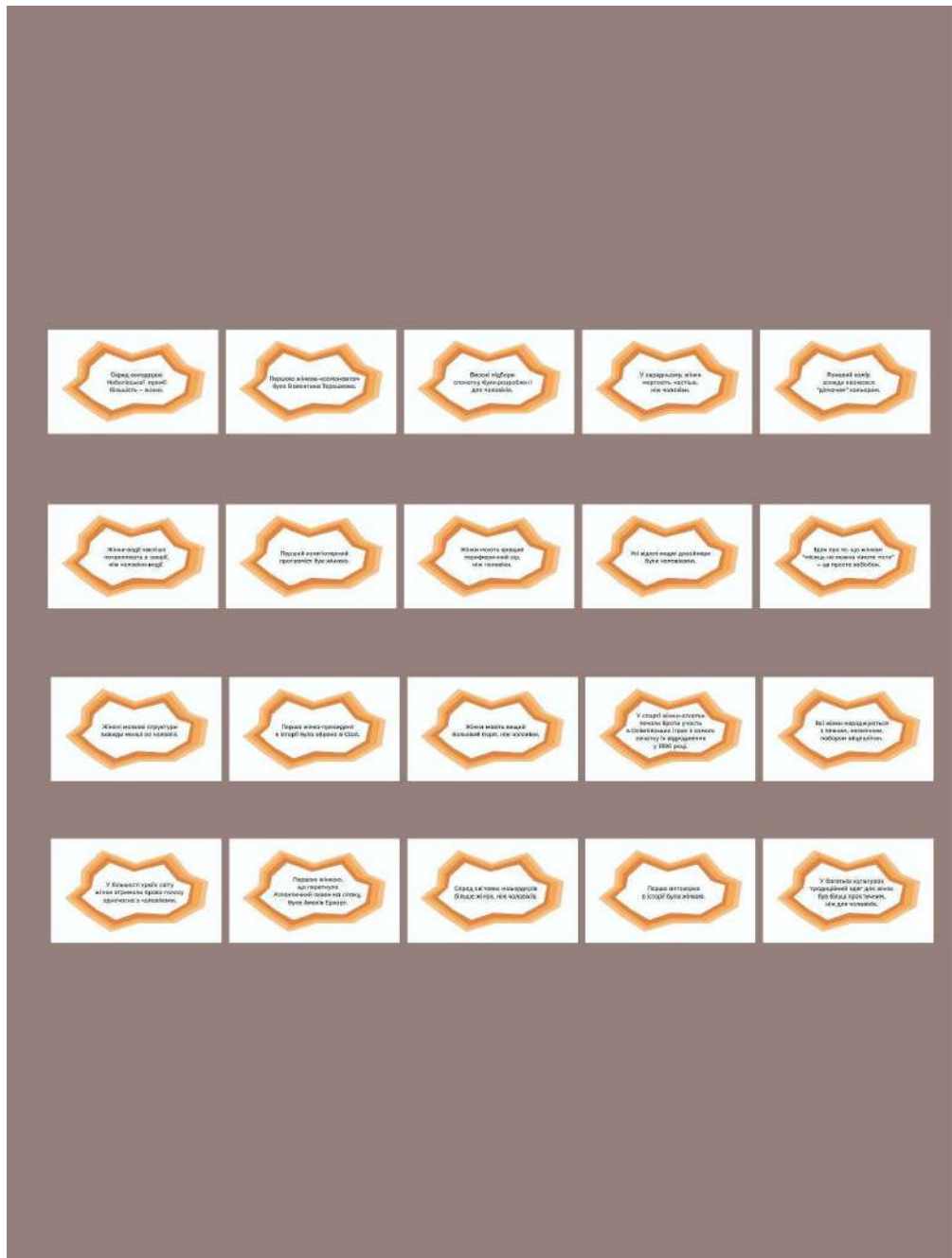


Рис. А. 1.3 Картки «Правда чи брехня?»





# FEMME FACT

## Правила гри

- Зберіть компанію: Для "Femme Fact" ідеально підходять компанії від 6 до 12 гравців.
- Розкладіть картки: Перетасуйте колоду Карти-Питання та покладіть її в центр столу лицем донизу.
- Оберіть першого "Розкривача": Гравець, який останнім їв щось дивне (або іншим забавним способом), стає першим "Розкривачем" (активним гравцем).
- Головна мета гри - розкрити себе та свої вподобання, тому не бійтеся більше розказувати про себе.
- Один із варіантів відіграшу гри - витягнути картку, прочитати, та дати можливість іншим людям або вгадати відповідь, або запропонувати свої варіанти відповіді.
- Також можлива гра в якій "розкривач" або "доповідач" просто дає розгорнуту відповідь на запитання.
- Не бійтеся експериментувати та додавати нові можливості для відіграшу грт.

**Рис. А. 1.6** Правила гри

# FEMME FACT

Відповіді до "Правда чи брехня?"

- Твердження: Серед володарок Нобелівської премії більшість – жінки.  
Відповідь: Брехня.
- Твердження: Першою жінкою-космонавтом була Валентина Терешкова.  
Відповідь: Правда.
- Твердження: Високі підбори спочатку були розроблені для чоловіків.  
Відповідь: Правда.
- Твердження: У середньому, жінки моргають частіше, ніж чоловіки.  
Відповідь: Правда.
- Твердження: Рожевий колір завжди вважався "дівчачим" кольором.  
Відповідь: Брехня.
- Твердження: Жінки-водії частіше потрапляють в аварії, ніж чоловіки-водії.  
Відповідь: Брехня.
- Твердження: Перша комп'ютерна програмістка була жінкою.  
Відповідь: Правда.
- Твердження: Жінки мають кращий периферичний зір, ніж чоловіки.  
Відповідь: Правда.
- Твердження: Усі відомі модні дизайнери були чоловіками.  
Відповідь: Брехня.
- Твердження: Ідея про те, що жінкам "місяць не можна чіпати тісто" – це просто забобон.  
Відповідь: Правда.

# FEMME FACT

## Відповіді до «Правда чи брехня?»

- Твердження: Жіночі мозкові структури завжди менші за чоловічі.  
Відповідь: Брехня.
- Твердження: Перша жінка-президент в історії була обрана в США.  
Відповідь: Брехня.
- Твердження: Жінки мають вищий больовий поріг, ніж чоловіки.  
Відповідь: Брехня.
- Твердження: У спорті жінки-атлетки почали брати участь в Олімпійських іграх з самого початку їх відродження у 1896 році.  
Відповідь: Брехня.
- Твердження: Всі жінки народжуються з певним, незмінним, набором яйцеклітин.  
Відповідь: Правда.
- Твердження: У більшості країн світу жінки отримали право голосу одночасно з чоловіками.  
Відповідь: Брехня.
- Твердження: Першою жінкою, що перетнула Атлантичний океан на літаку, була Амелія Ерхарт.  
Відповідь: Правда.
- Твердження: Серед світових мільярдерів більше жінок, ніж чоловіків.  
Відповідь: Брехня.
- Твердження: Перша аптекарка в історії була жінкою.  
Відповідь: Правда.
- Твердження: У багатьох культурах традиційний одяг для жінок був більш практичним, ніж для чоловіків.  
Відповідь: Брехня.

**Рис. А. 1.7 1.8** Відповіді до блоку «Правда чи брехня?»