

ПВНЗ «УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ»

Кафедра «Графічного дизайну»

КУРСОВА РОБОТА

на тему

**ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «Дух лісу: в пошуках
квітки папороті»**

Виконала: здобувачка вищої

Освіти 2 курсу, групи ДЗ-22

Пузік Даріна Володимирівна

Прийняв: старший викладач кафедри дизайну

Булатов В.А.

Буча 2024

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ІСТОРІЯ ФОРМУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР В КРАЇНАХ СВІТУ	5
1.1 Історія зародження ігор.....	5
1.2 Настільні ігри в стародавній Україні.....	27
РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ: “Дух лісу: в пошуках квітки папороті”	30
2.1 Створення прототипів та форескізів.....	29
2.2 Головна ідея настільної гри	30
2.3 Розробка дизайну настільної гри.....	30
2.4 Розробка дизайну упаковки гри.....	32
2.5 Обґрунтування кольорового рішення.....	33
ВИСНОВКИ.....	35
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	37
ДОДАТКИ	38

ВСТУП

Дизайн-проект настільної гри - це захоплююче і творче завдання, яке поєднує в собі елементи мистецтва, ігрового дизайну, технологій та інженерії. Настільні ігри завжди привертали увагу своєю здатністю сприяти соціальній взаємодії, розвивати логічне мислення, стратегічне планування та креативність. Популярність настільних ігор з кожним роком лише зростає, створюючи безмежні можливості для дизайнерів-новаторів. Актуальність теми розробки дизайн-проекту настільної гри, є важливою в сучасному контексті так як настільні ігри набувають популярності, як в Україні, так і за кордоном. Цей стрімкий популяризм зумовлена не тільки зростаючим інтересом дітей та дорослих до такої розваги, але й потребою в соціальній взаємодії, розвитку когнітивних навичок і творчих здібностей. Аналіз вітчизняної та зарубіжної наукової літератури показує, що розробка настільних ігор включає кілька важливих аспектів: геймдизайн, вік та психологію гравців, культурний контекст та економічну складову. Як приклад, розглянемо Джессі Шелл і Кеті Сален, двоє найвідоміших терапевток у цій галузі, які застосували свої теоретичні та практичні знання з геймдизайну та створення ігрових механізмів, які вони використовували для лікування пацієнтів, і досягли гарних результатів. В Україні дослідження в галузі розробки настільних ігор менш розширені, проте є значні зусилля окремих ентузіастів та невеликих студій, які активно працюють у цьому напрямку. Актуальні проблеми в цій галузі включають складність створення інноваційних ігрових механік, які б відрізнялися від вже існуючих на ігровому ринку, та виклики у розробці ігор, які б були як комерційно успішними, так і культурно значущими. Крім того, важливим аспектом є забезпечення доступності гри для широкого кола гравців, включаючи тих, хто не має попереднього досвіду з настільними іграми.

Підстави для розроблення теми "Дух лісу: в пошуках квітки папороті" базуються на необхідності створення ігрових продуктів, які б поєднували розважальну та освітню функції, зосереджуючись на культурній спадщині та екологічній тематиці. Вихідні дані для розроблення цієї теми включають аналіз українських міфів та легенд, а також вивчення сучасних тенденцій у сфері настільних ігор. Обґрунтування необхідності проведення дослідження пов'язане з потребою у створенні унікального продукту, який би відображав українську культурну ідентичність та сприяв підвищенню свідомості про українську міфологічну спадщину. Така гра може стати потужним інструментом для поширення знань про національні традиції та легенд. У цьому проекті я маю намір розробити настільну гру, яка буде унікальною та цікавою для гравців 9+ років. Моя мета - створити ігровий досвід, який не тільки забезпечить години веселощів, але й збагатить гравців новими знаннями та емоціями. Процес розробки настільної гри включає кілька етапів, починаючи з концептуального проектування ігрової ідеї та визначення її базової механіки. Наступним кроком є створення прототипу гри, який дозволить протестувати та вдосконалити її ігровий процес. Далі йде етап графічного та художнього дизайну, на якому я надала грі унікального вигляду та відчуття, що відповідає її концепції та атмосфері. Не менш важливим етапом є тестування гри на різних аудиторіях для збору відгуків та виявлення можливих недоліків. Це допомогло мені вдосконалити гру і зробити її максимально цікавою та доступною для гравців. Крім того, я враховую можливість майбутнього розширення гри шляхом додавання розширень або доповнень, що дозволить підтримувати інтерес гравців до гри протягом тривалого часу.

Мета курсової роботи – полягає у створенні дизайн-проекту настільної гри, здобуття нових знань про галузь розробки настільних ігор та її специфіку. Особливість цієї гри полягає у тому, щоб допомогти

гравцям зануритися у фантастичний світ української міфології та знайти щось цікаве саме для себе.

Об’єкт дослідження це створення самої гри, дослідження історичної та практичної частини

Предмет дослідження є процес створення настільної гри, включаючи всі етапи її розробки, дизайн ігрових компонентів, механіки гри, візуальне оформлення та тестування.

Завдання курсової роботи – поглиблення практичних та теоретичних знань у галузі розробки настільних ігор. Також курсова робота надає можливість дослідити різні аспекти створення настільних ігор, включаючи механіку, сюжет та візуальні елементи. Також у рамках курсової роботи буде приділено увагу використанню комп’ютерних програм для дизайну та проектування. Є змога навчитись працювати з професійним програмним забезпеченням, таким як Adobe Illustrator, Photoshop, Figma та іншими інструментами для створення графіки.

РОЗДІЛ 1. ІСТОРІЯ ФОРМУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР В КРАЇНАХ СВІТУ

Розділ 1.1

Історія настільних ігор йде далеко в минуле і розпочинає свій шлях у стародавньому Єгипті, де з'явилась одна з найстаріших настільних ігор - "Сенет". *Рисунок 1.1.1*



Рисунок 1.1.1 Гра "Сенет"

Назва "сенет" для єгиптян мала сакральне значення, як і сама гра, перекладається вона як "Проходження". Ця гра згадується в 17 Книзі мертвих в одній з глав. Гра символізує круговорот переродження людини з царства живих в царство мертвих. Собаки і шакалі: ще одна гра давнього Єгипту, весела і легка розвага. Таку назву гра отримала від англійського археолога Говарда Картера. Наразі немає жодної інформації про те, як цю гру називали жителі Стародавнього Єгипту. Британський археолог Вільям Фліндерс Пітрі, який знайшов першу дошку, назвав її грою в 58 дірочок. Гра з'явилась за часів IX династії фараонів (близько 2000 р. до н.е). Сама гра складалася з таких частин: Дошка з 58-ма отворами і десяти гральних фігур, які представляли з себе палички з вигравіруваними на них головами собак і шакалів. Також по середині дошки зазвичай була зображена пальма яка розділяла дошку і ряди отворів на дві частини. Зазвичай дошка для гри виконана з м'яких порід каменю в яких можна просвердлити отвори для

паличок і не пошкодити саму дошку, зазвичай використовували дерево, слонову кістку або глину. Далі почалась епоха саме настільних ігор з фішками, королевою цієї епохи є загадкова гра з назвою, яку їй дали сучасні історики, - “УР” *Рисунок 1.1.2*



Рисунок 1.1.2 Гра “Ур”

,нажаль своєї оригінальної назви вона не зберігла зважаючи на час. Її створили Шумерські царі, які і подарували її світові, але було одне “але” - вони не пояснили, як саме треба в неї грати, тому світ просто милувався її красою. Відомо, що ця гра це предок інших ігор-гонок, які усі схожі на сучасні нарди. Далі ігрова прогресія дійшла до Китаю, вони винайшли гру під назвою - “ЛЮБО”(Додаток В). Вивчення правил цієї гри, напевно, займали більше часу ніж сам процес, так як її правила були записані на одній тисячі бамбукових листків, які зберігалися в некрополі китайського імператора Лю Хе. Ця гра була досить поширена в Китаї але з часом вона втратила свою популярність через винахід ще однієї гри - “Го” *Рисунок 1.1.3*



Рисунок 1.1.3 Гра "Го"

“Шість паличок” - так дослівно перекладається назва цієї гри. Го - це стародавня Китайська гра, яка має в собі елементи стратегії і також є настільною грою для двох гравців. Але найбільшої популярності з давнини і до наших часів гра здобула популярності в Японії. Вона не тільки набула шаленої популярності серед людей але й стала невід’ємною частиною традиційної японської культури і сприймалась як гра самураїв. Далі по часовій шкалі почала існувати гра - “Чатуранга”



Рисунок 1.1.4 Гра “Чатуранга”

Перша гра шахового типу, була започаткована в Індії. Перший час існування гри вона була призначена для вищої касті населення. Дослівно назва гри “Чатуранга” перекладається, як “Чотирьох частинна”, що відповідає давньоіндійській армії, яка складалась з чотирьох родів військ: бойові колісниці, бойові слони, кіннота і піхота. На дошці з клітками війська заміняли різні фігури, такі як король, пішаки, коні, слони, тури. Ця гра була зумовлена як модель армії і використовувалась бійцями для тренування логіки та тактики. Надалі ця гра була перейнята Персією з зміненою назвою “Шатрандж”, а вже потім перейшла в пізню Середньовічню Європу під назвою “Шахи”. Далі по хронології йде Індійська гра “Чаупар” *Рисунок 1.1.5*



Рисунок 1.1.5 Гра “Чаупар”

яка виглядала як велике хрестоподібне поле з яскравої тканини яке клалось на підлогу під час гри. На півдні Індії люди використовували мушлі каурі для гри і вигадали для неї нову назву - “Пачісі”, на півночі ж в неї грали за допомогою чотиригранних продовгуватих кісток пасу. Повертаючись до особливості гри на півдні, назва “Пачісі” в перекладі з хінді означає “двадцять п’ять”, те ж саме число означає найбільшу кількість очок яку можна викинути граючи на мушлях. Гра “Чаупар” або ж “Пачісі” стала основоположницею гри “Хрестики нолики”. Наближаючись до нашого світу, у XV сторіччі на острові Мадагаскар з’являється гра під назвою “Фанорона”

Рисунок 1.1.6



Рисунок 1.1.6 Гра “Фанорона”

або ж “Піратські шашки”. Гра була створена на портових складах і за її основу було взято арабсько-африканські ігри з камінчиками. Наразі в сучасному світі немає жодного аналога цієї гри з схожою механікою або тактикою, а також “Фанорона” являється національним видом спорту на своїй батьківщині - Мадагаскарі. В центральноамериканському племені кекчі - нащадків майя, почала існувати гра з назвою - Пулук. В той час як іспанці висадились в Гватемалі, індіанці вже грали в пулук не перше сторіччя, гру яка замінила їм жертвоприношення. В ніч перед початком сівби маїсу, плем'я грало в Пулук, і кожен виграш зустрічали радісними криками. Не мало значення хто і скільки разів переміг, головне - перемога і прославлення Богів після неї. В XVI столітті в Європі з'явилися усім нам відомі шашки, сучасного вигляду. Далі в XVI сторіччі в Японії з'явилась гра

“Сьогі”

Рисунок 1.1.7



Рисунок 1.1.7 Гра "Сьогі"

- найбільші шахи в світі. За весь час досліджень і розкопок було знайдено тільки дві дошки саме для цієї гри. Нажаль правила гри не дожили до нашого часу, так як стратегія гри була дуже важка і опанувати цю гру вдалось дуже незначній кількості людей. Надалі в Японії з'явилися квіткові карти "Ханафуда". *Рисунок 1.1.8*



Рисунок 1.1.8 Карти

“Ханафуда”

В карткову гру Ханафуда вперше зіграли в Японії в 16 столітті, коли португальські мореплавці привезли європейські ігрові карти до країни. Тим не менш, уряд Едо заборонив європейські карти через азартні ігри, що призвело до створення місцевих аналогів карт. Ханафада об'єднала традиційні японські мотиви з ігровими елементами, щоб стати одним із способів уникнути заборони. Колода Ханафуда складається з 48 карт, які поділені на 12 місяців по 4 карти кожен. Кожен місяць асоціюється з певною квіткою або рослиною. Ось приклади місяців і відповідних їм квіток:

- Січень (松 Matsu) - Сосна
- Лютий (梅 Ume) - Слива
- Березень (桜 Sakura) - Вишня
- Квітень (藤 Fuji) - Гліцинія
- Травень (菖蒲 Ayame) - Ірис
- Червень (牡丹 Botan) - Півонія
- Липень (萩 Hagii) - Кущ Lespedeza

- Серпень (芒 Susuki) - Пампаси (трави)
- Вересень (菊 Kiku) - Хризантема
- Жовтень (紅葉 Momiji) - Клен
- Листопад (柳 Yanagi) - Верба та пов'язані з нею мотиви
- Грудень (桐 Kiri) - Павловнія

Карти стали так би мовити “паролем” для людей поза законом, дивлячись на те, як грає гість, господарі вичисляли звідки з’явився гість і чи не видає він себе за когось іншого. Подорожуючи далі ми натрапляємо на зародження ще однієї відомої сучасної гри - “Доміно”. *Рисунок 1.1.9*



Рисунок 1.1.9 Гра “Доміно”

Найраніші згадки про доміно походять з Китаю. Вважається, що гра виникла під час правління династії Сун (960-1279 рр.). Китайське доміно відрізняється від сучасного європейського: в китайському доміно всі можливі комбінації двох чисел від 1 до 6 були представлені, що робило його більш схожим на сучасні гральні карти. *Рисунок 1.1.10* Кріббедж



Рисунок 1.1.10 Гра "Кріббедж"

також відомий англійською як «сгіббедж», є картярською грою з великою історією, яка має глибоке коріння в англійській культурі. Англійський поет і куртизан сер Джон Саклінг був винахідником цієї гри в 17 століттях, приблизно в 1630-х роках. Саклінг був відомий тим, що створив нові ігри завдяки своїй любові до азартних ігор. Кріббедж був розвитком старої гри «ноді» (noddy), яка була популярною в той час, але мала дещо простіші правила. Кріббедж швидко став популярним у Британії та став важливою частиною культури Англії. Розширення кріббеджу серед британських військових було створено компонентом цього процесу. Таким чином солдати завжди носили із собою колоди карт і дошки для кріббеджу, вони сприяли поширенню гри. Кріббедж став чудовим способом проводити час і підтримувати зв'язок з домом і культурою. Одним із атрибутів кріплення є використання спеціальної дошки, яка призначена для підрахунку очок. Дошка для кріплення складається з кількох отворів, у які вставляються маркери, щоб відобразити, наскільки далеко пішли гравці. Ця дошка додає грі особливий колорит і є невід'ємною частиною. Гра ведеться за допомогою стандартної колоди з 52 карток, кількість гравців може варіюватися від двох до чотирьох. Мета гри існує в тому, щоб перевершити

суперників на 121 очко, використовуючи різні комбінації карт. Кріббедж також має складні правила, включаючи такі елементи, як «кріб» (ліжечко), «хенд» (рука), «пегінг» (прив'язка) і «шоудаун». Ці правила забезпечують стратегічну глибину та тактичну варіативність гри, що робить крібедж захопливою та цікавою розвагою. Далі поговоримо про історію створення гри під назвою «Лото». *Рисунок 1.1.11*



Рисунок 1.1.11 “Лото”

“Лото”, також відома в багатьох країнах як “бінго”, має довгу та цікаву історію, яка налічує кілька століть. Винахід цієї гри зазвичай приписують Італії, де в 1530 році вперше з'явилася лотерея під назвою Il Gioco del Lotto d'Italia. Ця лотерея швидко завоювала популярність і стала постійною розвагою для італійців. Пізніше гра поширилася по всій Європі. У Франції версія гри, відома як «Le Lotto», з'явилася у 18 столітті і завоювала популярність серед аристократії. Французьке лото мало гральні карти з

трьома горизонтальними рядами і дев'ятьма вертикальними стовпчиками, які стали основою для сучасного дизайну гральних карт лото. У 1800 році Лото потрапило до Німеччини, де його використовували як навчальний засіб для дітей, які навчалися математики, орфографії та історії. Лото набув великої популярності серед дітей і дорослих у Німеччині, що призвело до його поширення в інших країнах. «Бінго» — це назва гри, яка з'явилася в Сполучених Штатах на початку 1900-х років. Вважається, що назва походить від слова «beano», яке використовувалося в попередніх версіях гри, коли гравці квасолінами позначали свої картки. Продавець іграшок Едвін Лоу побачив гру в бінго на карнавалі в Джорджії в 1929 році і вирішив зробити її популярною, створивши власні набори для бінго. Однією з найпопулярніших настільних ігор у світі є гра «Гра життя». *Рисунок 1.1.12*



Рисунок 1.1.12 Гра “Гра життя”

яка представляє шлях людини через різні етапи її розвитку. Американський підприємець і винахідник Мілтон Бредлі створив цю гру в 1860 році. На відміну від сучасної версії, перша версія гри називалася «The Checkered Game of Life». Вона включала ігрове поле, яке було розділене на клітини, кожна з яких представляла різні події та рішення, які можуть стати в житті людини, такі як коледж, робота, сім'я та старість. Ідея гри полягала в тому, щоб проходити через ці події та накопичувати «точки життя», які показали, наскільки добре або погано гравець зробив. Гра стала першим комерційним успіхом Мілтона Бредлі і заклала основу для його компанії Milton Bradley Company, яка стала одним із провідних виробників настільних ігор у Сполучених Штатах. До сторіччя оригінальної гри компанія випустила оновлену версію під назвою «Гра життя», розроблену Рубеном Кламмером, у 1960 році. У цій модифікації було тривимірне ігрове поле, автомобілі для гравців і пластикові фішки, які представляли сім'ю гравця. Сучасна «Гра життя» охоплює різні аспекти реального життя, такі як освіта, кар'єра, фінанси та сімейні стосунки. Гравці приймають рішення, які впливають на їхній шлях у грі, наприклад, вибирають професію, купують нерухомість та інвестують. Гра показує, як різні життєві вибори впливають на загальний успіх і щастя. Гри все ще дуже популярна, і вона доступна в багатьох форматах, включаючи традиційні настільні версії та цифрові версії для комп'ютерів і мобільних пристроїв. Крім того, «Гра життя» має значний культурний вплив, оскільки показує соціальні принципи та цінності різних епох. Вона заохочує гравців подумати про те, що вони зробили у своєму житті, і про те, як їхні рішення впливають на їхнє життя, що робить гру не лише розважальною, але й навчальною. «Гра життя» залишається актуальною та цікавою для людей різного віку завдяки тому, що вона

універсальна та пов'язана з реальними ситуаціями. Далі йде гра
Рисунок 1.1.13

«Змії

та

сходи»

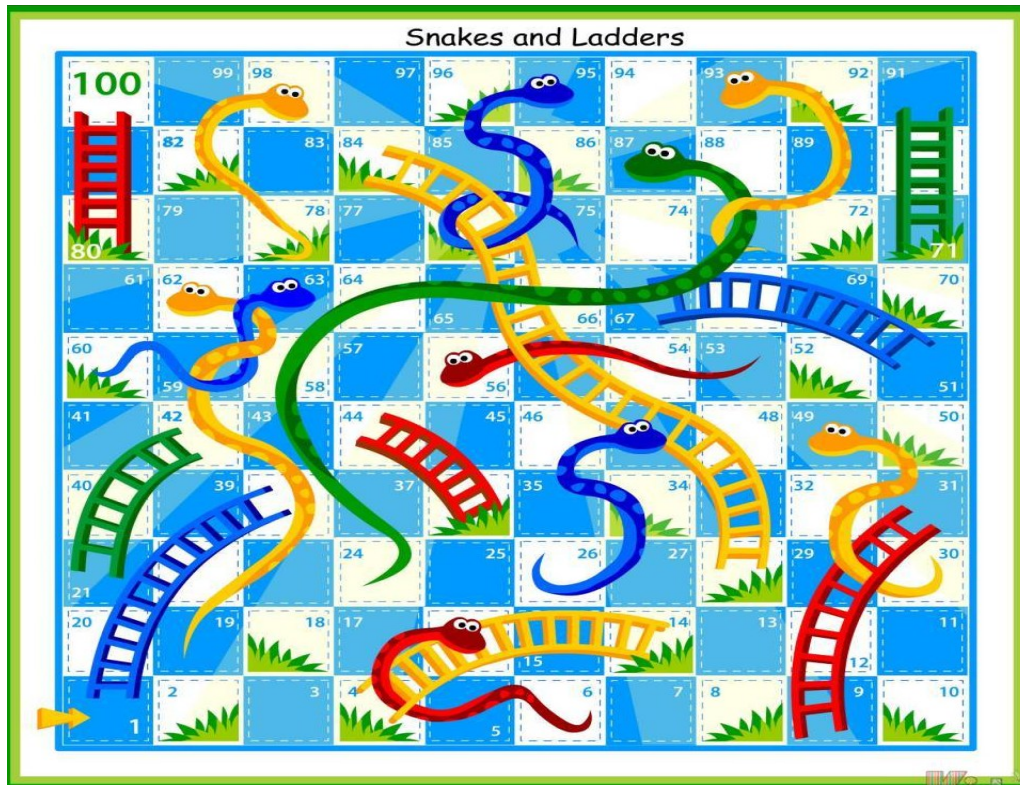


Рисунок 1.1.13 Гра «Змії та сходи»

(оригінальна назва англійською «Snakes and Ladders») має глибокі історичні корені та символічне значення. Вона була відома як «Moksha Patam» або «Vaikuntaraali» в давній Індії, де її придумали. Ця гра мала релігійний і філософський контекст і виникла приблизно в іншій столітті нашої ери. Вона використовувалася як символ шляху душі через життя до звільнення (мокші), щоб навчити дітей моральних цінностей і етичних уроків. Ігрове поле складалося з сітки, де сходи були символами чесноти та шляху до просвітлення, а змії були символами вад і моральних падінь. Метою гри було досягнуто верхньої клітини, яка символізувала небеса або духовне звільнення. Гравець повинен був уникати змій, який міг заважати йому рухатися вперед. Гра була простим, але ефективним інструментом для

передачі духовних ідей і моральних принципів. У 19 столітті британські колоністи привезли гру до Англії, де вона знала деякі зміни і вже стала відомою як "Snakes and Ladders". У британській версії гра втратила когось свого релігійного та філософського змісту, але зберегла основні елементи — сходи і змії. Діти полюбили гру як простий і захоплюючий настільний розваг. Вона стала дуже популярною завдяки тому, завдяки чому її легко зрозуміти та грати, що дозволило їй бути доступною широкій аудиторії. Маджонг — це одна з найдавніших і найскладніших настільних ігор, яка існує в історії Китаю. *Рисунок 1.1.14*



Рисунок 1.1.14 Гра “Маджонг”

Гра виявилася створеною в середині 19 століття, але деякі дослідники стверджують, що вона має коріння ще в більш старому часі. Хоча існує багато теорій щодо походження маджонгу, найпоширеніша приписує його створеному китайському аристократу на ім'я Чень Юмен, який жив під час династії Цін. Маджонг був створений як варіант стародавніх китайських ігор з доміно та картами, але з додаванням елементів стратегії, навичок і

випадковості. Завдяки своїй складності та глибині гра швидко стала популярною серед різних верств китайського суспільства. Маджонг містить 144 плитки, але кількість плиток може змінюватися залежно від регіону гри. «Кола», «бамбук» і «символи» є основними типами плиток, а також спеціальні плитки, такі як «вітри» і «дракони». Мета гри полягає в тому, щоб створити певну комбінацію карток, які складаються з наборів і послідовностей. Гравці по черзі тягнуть і скидають фішки, намагаючись сформувати виграшні комбінації. Маджонг вимагає від гравців високого ступеня концентрації, пам'яті та стратегічного мислення. Завдяки цьому ігри стають не тільки розвагою, а й засобом тренування розуму. Маджонг вперше був представлений на Заході в 1920-х роках і швидко став популярним. Гру адаптували для західного ринку і з'явилися різні версії, такі як японський маджонг (Річі) та американський маджонг, кожна зі своїми особливостями та правилами. Маджонг став популярним у Сполучених Штатах завдяки зусиллям Джозефа Бебкока, який працював у Китаї, повернувся додому з набором ігор, а потім написав книгу правил для західних гравців. Наближаючись до наших часів, я розповім історію двох

ігор під назвою “Сальта”

Рисунок 1.1.15



Рисунок 1.1.15 Гра “Сальта”

та “Монополія”.

Рисунок 1.1.16



Рисунок 1.1.16 Гра “Монополія”

Гра «Сальта» або «Сальта» (іспанською «стрибати») — це настільна гра, винайдена в кінці 19 століття. Її створив у 1899 році німецький виробник ігор Густав Генріх Шмідт. Завдяки своїм цікавим і незвичайним правилам Сальта швидко стала популярною в Європі, особливо в Німеччині. Ігрове поле в Salta складається з сітки, схожої на шахову дошку, де кожен гравець має набір фішок для переміщення по дошці. Основна мета гри - перемістити всі фігури з одного кінця дошки на інший, використовуючи правила стрибків. Фігури можуть рухатися в різних напрямках, але головна особливість полягає в тому, що вони можуть «перестрибувати» через інші фігури, подібно до шашок. Гра вимагає стратегічного мислення та планування, оскільки вам потрібно передбачити рухи суперника та розробити стратегію для власних кроків. Монополія - одна з найвідоміших і популярних настільних ігор у світі. Гру винайшов Чарльз Дарроу та представив у 1935 році, але ідея була натхненна «Грою власника землі» Лізи Магі 1903 року. Метою The Landlord's Game було продемонструвати економічні принципи та критикувати монополію, що зрештою стало основою для концепції монополії. Ігрове поле монополії — це замкнений квадрат, поділений на різні комірки, які гравці обертають за годинниковою стрілкою, кидаючи кубики. Одиниці представляють власність, яку можна придбати, продати або орендувати. Гравці починають з певної суми грошей і намагаються збільшити свій капітал, купуючи нерухомість, будуючи будинки та готелі та збираючи орендну плату з інших гравців. Мета гри — збанкрутувати свого супротивника та стати одноосібним власником усієї власності.

“Скреббл”

Рисунок 1.1.17



Рисунок 1.1.17 Гра «Скрэбл»

, також відомий як «Scrabble» англійською, — популярна настільна гра, винайдена в 1938 році нью-йоркським архітектором Альфредом Баттсом. Спочатку гра називалася «Lexiko», а пізніше «Criss-Cross Words». Баттс розробив гру, поєднавши елементи словесної головоломки з традиційними настільними іграми, використовуючи ігрове поле та набір плиток із літерами. Баттс вважав, що гру можна покращити, додавши систему підрахунку очок і ігрове поле зі спеціальними клітинками, які додають бали до слів над ними. Гра була розроблена під час Великої депресії, тому Баттс зіткнувся з труднощами з пошуком фінансування та видавця. Після кількох років створення власних ігор і спроб знайти видавця бізнесмен Джеймс Бруно придбав права на гру в 1948 році та перейменував її в Scrabble. Бруно успішно переконав Parker Brothers і дві відомі ігрові компанії, Selchow і Righter, почати масове виробництво Scrabble. Далі йде найвпливовіша гра,

яка захоплює людей по всьому світу і до сьогоднішнього дня - D&D.



Рисунок 1.1.18

Рисунок 1.1.18 Гра "D&D"

«Підземелля та дракони», також відома як «Dungeons & Dragons» (D&D) англійською, є однією з найвідоміших настільних рольових ігор у світі. Її створили в 1974 році Гарі Гігакс і Дейв Арнесон і опублікували Tactical Studies Rules (TSR). Гра бере ідеї з попередніх настільних військових ігор, які Гігакс і Арнесон адаптували, щоб створити більш особистий та історично багатий досвід. Основна концепція D&D полягає в тому, що гравці створюють власних персонажів і подорожують вигаданим світом, виконуючи різноманітні завдання, борючись із монстрами та шукаючи скарби. Гра проходить під керівництвом гравця, який виконує роль «Господаря підземель» (скорочено DM). Dungeon Master описує світ і події, з якими стикаються персонажі, і визначає результати їхніх дій за допомогою правил гри та кидків кубиків. Що відрізняє D&D від багатьох

інших настільних ігор, так це її відкритість і гнучкість. Гра не обмежується стандартним набором сценаріїв або шляхів до перемоги, і значною мірою покладається на креативність і уяву гравців і Dungeon Master. Це дозволяє створювати унікальні та захоплюючі пригоди, які можуть тривати годинами, днями чи навіть роками. У 1980-х роках Dungeons & Dragons набула популярності та стала культурним феноменом. Це також викликало значні суперечки, оскільки деякі групи вважають, що гра шкідливо впливає на молодь через її тематику та використання магії. Незважаючи на це, популярність гри продовжує зростати, а її аудиторія продовжує розширюватися. Настільні ігри мають довгу та багату історію, що свідчить про їхній значний вплив на людську культуру, соціальну взаємодію та інтелектуальний розвиток. Від найдавніших ігор, таких як «Сенет» та «Ур», до сучасних класичних, таких як «Монополія» та «Підземелля та дракони», настільні ігри продемонстрували здатність розвиватися та адаптуватися до мінливих культурних і соціальних умов.

Розділ 1.2

У повсякденному житті давнього населення України важливе місце займали різноманітні ігри. Їх можна поділити на три групи: 1) ті, де перемога залежала від удачі (кості); 2) ігри, в яких результат визначався як збігом обставин, так і майстерністю гравця (нарди); 3) ті, в яких перемога визначалася виключно мистецтвом гравця (шахи). Гра, як один з видів людської діяльності, стала предметом дослідження багатьох наук: філософії, соціології, культурології. Голландський філософ Й. Хейзінга розвинув ідею про те, що гра є всеосяжним проявом культури, а наявність гри у тварин свідчить про глибоку біологічну вкоріненість цього явища. Значний внесок у вивчення ігрової діяльності робить археологія. У Національному музеї історії України зберігається значна колекція артефактів, яка відображає більшість видів ігор, відомих на цій території.

Ігри з астрагалами (алчиками) були найпоширенішими серед народів світу. Астрагал (Додаток А.1.2) (грец. *αστράγαλος*; лат. *talus*) - це таранна кістка плеснового суглоба задньої кінцівки парнокопитних тварин. Астрагали класифікують за способами обробки: свердління отворів, обважування свинцем, розпилювання, фарбування, маркування. Найповнішу класифікацію розробив Б. Г. Петерс на античному матеріалі. Оброблені астрагали стародавні народи могли також використовувати в знаряддях для добування вогню, а також в якості амулетів і лоцил, печатки, застібки, фішки тощо. Гра в кості. Тисячі років існують ігри з гральними кістками існують вже тисячі років. «Гральними кістками»(Додаток Б.1.2) умовно називають кубики різної форми з «ціновими» позначками на гранях. Існує багато форм гральних кісток, але загальної класифікації цієї категорії матеріалу не розроблено. гральних кісток, але загальної класифікації цієї категорії матеріалу не розроблено. Факт появи кісток остаточно не з'ясований, але існує гіпотеза, що вони походять від астрагалів. Кістки стандартної кубічної форми знаходять ще в III тисячолітті до н.е. в Месопотамії та на пам'ятках Дворіччя. Перші кістки доби бронзи на території України знайшов В. О. Городцов, і з того часу було виявлено ще кілька наборів кісток (одного разу їх було знайдено в чашці, що тряслася). Вони мали відмінну від стандартних форму та маркування. Три кістки доби бронзи, що зберігаються в НМІУ (з поховання біля Сватового), мали лише чотири функціональні грані. Дві інші сторони мали вигляд невисоких чотиригранних пірамід. Гра в кості. Тисячі років існують ігри з гральними кістками існують вже тисячі років. «Гральними кістками» умовно називають кубики різної форми з «ціновими» позначками на гранях. Існує багато форм гральних кісток, але загальної класифікації цієї категорії матеріалу не розроблено. гральних кісток, але загальної класифікації цієї категорії матеріалу не розроблено. Факт появи кісток остаточно не з'ясований, але існує гіпотеза, що вони походять від астрагалів. Кістки

стандартної кубічної форми знаходять ще в III тисячолітті до н.е. в Месопотамії та на пам'ятках Дворіччя. Перші кістки доби бронзи на території України знайшов В. О. Городцов, і з того часу було виявлено ще кілька наборів кісток (одного разу їх було знайдено в чашці, що тряслася). Вони мали відмінну від стандартних форму та маркування. Три кістки доби бронзи, що зберігаються в НМІУ (з поховання біля Сватового), мали лише чотири функціональні грані. Дві інші сторони мали вигляд невисоких чотиригранних пірамід.

РОЗДІЛ 2. ДИЗАЙН-ПРОЄКТ РОЗРОБКИ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ: “Дух лісу: в пошуках квітки папороті”

Розділ 2.1

Першочерговою задачею під час розробки власної настільної гри є розробка форескізів та прототипів. Робота над ескізами є творчим процесом, який може розпочинатися з загальних концепцій, силуетів та габаритів, не деталізуючи їх занадто докладно. Поступово, коли форма стає більш очевидною, ескізи можна уточнювати, додаючи деталі та враховуючи масштаб. Систематичний та послідовний підхід до створення ескізів допомагає уникнути зайвих переробок та помилок у процесі розробки. На початку розробки моєї настільної гри “Дух лісу: в пошуках квітки папороті”, я створила форескізи мапи та карточек з запитаннями.

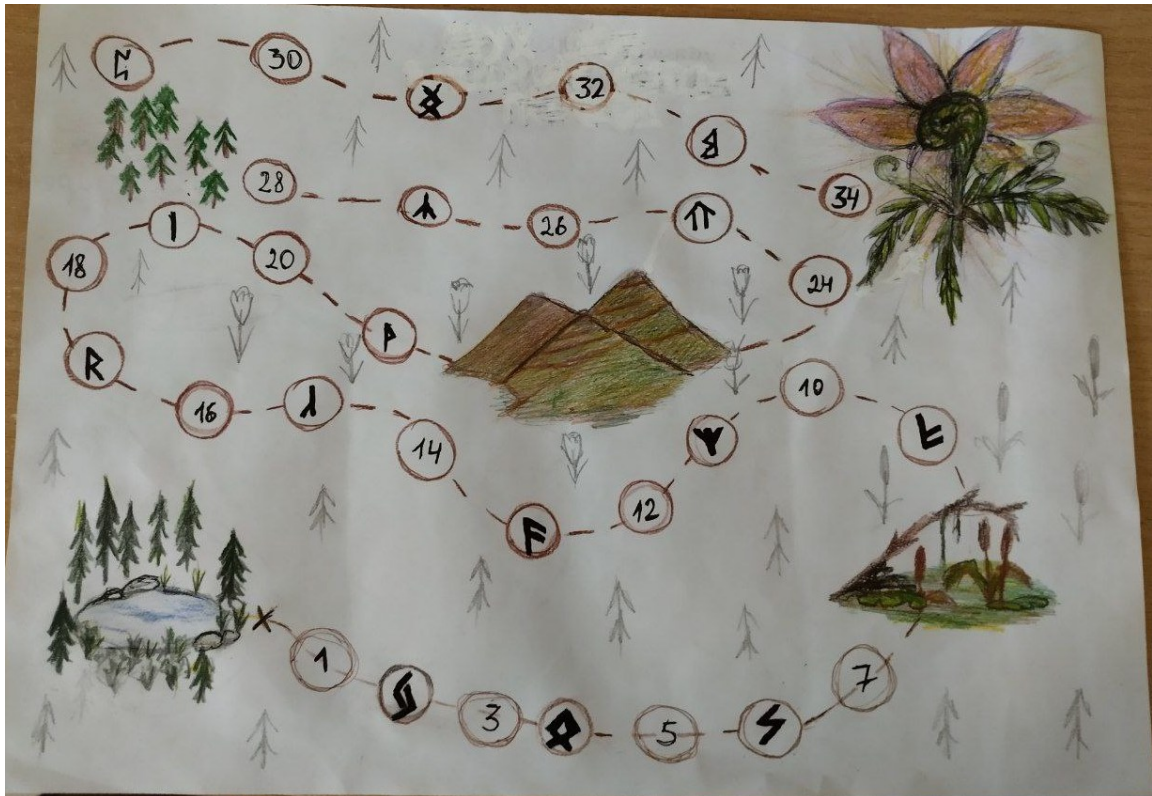


Рисунок 2.1.1 Форескіз мата

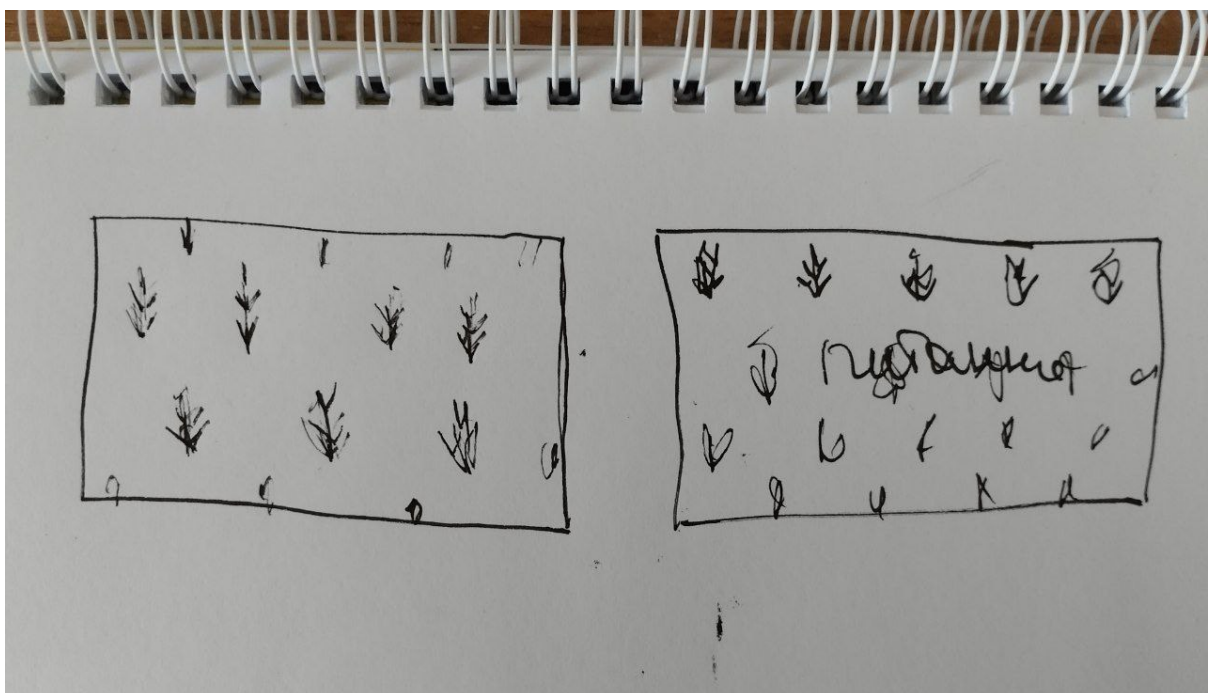


Рисунок 2.1.2 Форескіз карток з запитаннями

Розділ 2.2

У грі Дух лісу: У пошуках квітки папороті гравці вирушають у захопливу подорож загадковим лісом на пошуки таємничої квітки папороті. Кожен гравець перевтілюється в роль дослідника, який збирається відправитися в неймовірну подорож. Ця гра поєднує в собі елементи пригодницького квесту та стратегічного мислення. Учасники повинні пройти через низку випробувань, зустрічаючи різноманітних персонажів, які допомагатимуть або заважатимуть їм у досягненні поставленої мети. Гра створює цікавий лісовий світ, сповнений загадок, таємниць і неймовірних відкриттів. Щоб перемогти, гравці повинні об'єднати зусилля та розгадати загадки. Квітка папороті вважається ключем до великих скарбів, але її пошук - справжнє випробування для душі та розуму. У цій грі кожен крок може стати вирішальним у пошуках цієї таємничої квітки.

Розділ 2.3

Розробка настільної гри та її дизайну є дуже складним та замудреним процесом. Розробка дизайну почалась з роботи в графічному додатку "Figma", розробка почалась з вибору розміру мапи для гри, я зупинилась на форматі A4, так як це є оптимальний та незатратний формат для невеликої настільної гри. Далі я розробила елементи карти, цифри, руни. Також додала три додаткові локації: Ліс, болото та гори. Ну і очевидною та останньою локацією є квітка папороті - остання точка на карті і останні етап гри. Всі деталі гри були створені впираючись на те, що гра спрямована на цільову аудиторію 7-8 років. Мапа має приємний але в той же час контрастний вигляд.

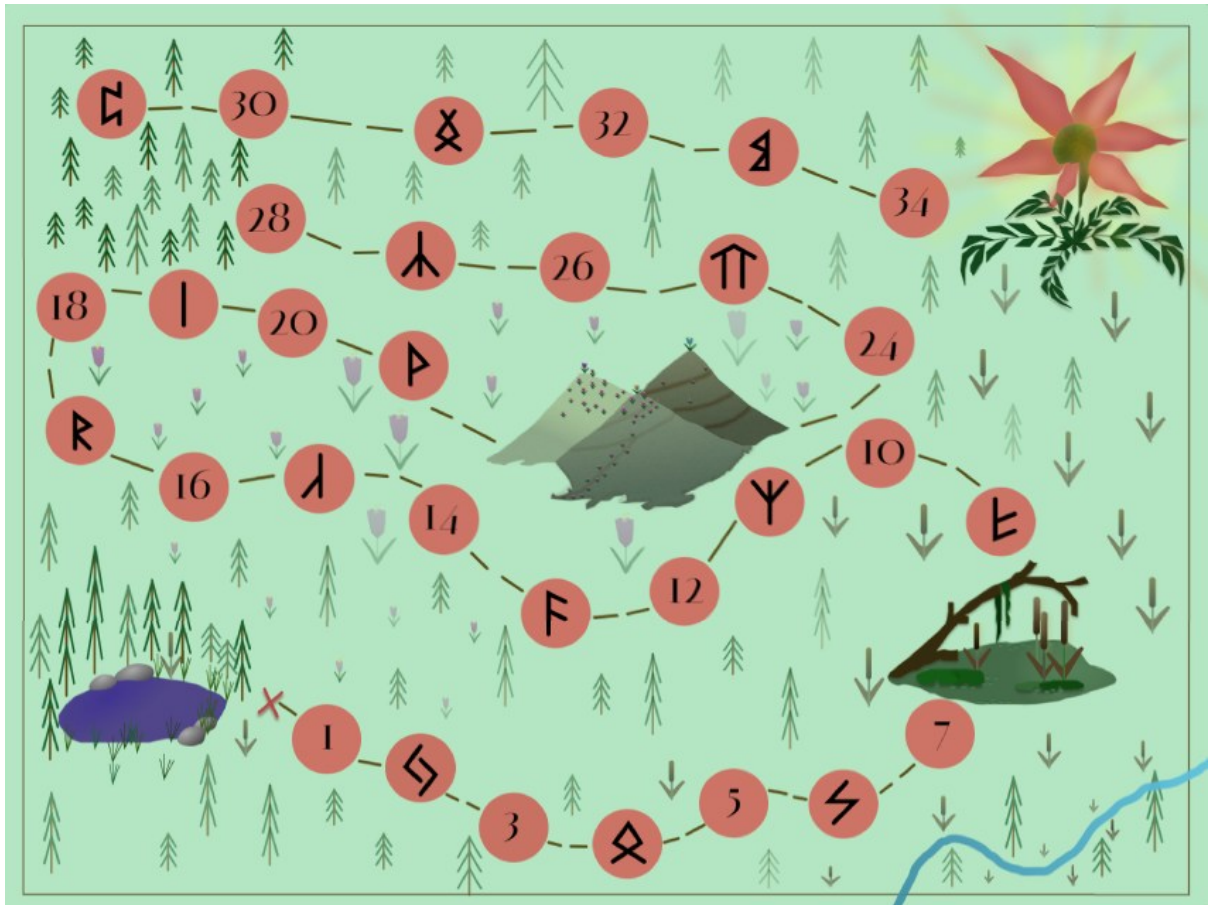


Рисунок 2.3.1 Мапа

Далі перейдемо до готового дизайну карток.

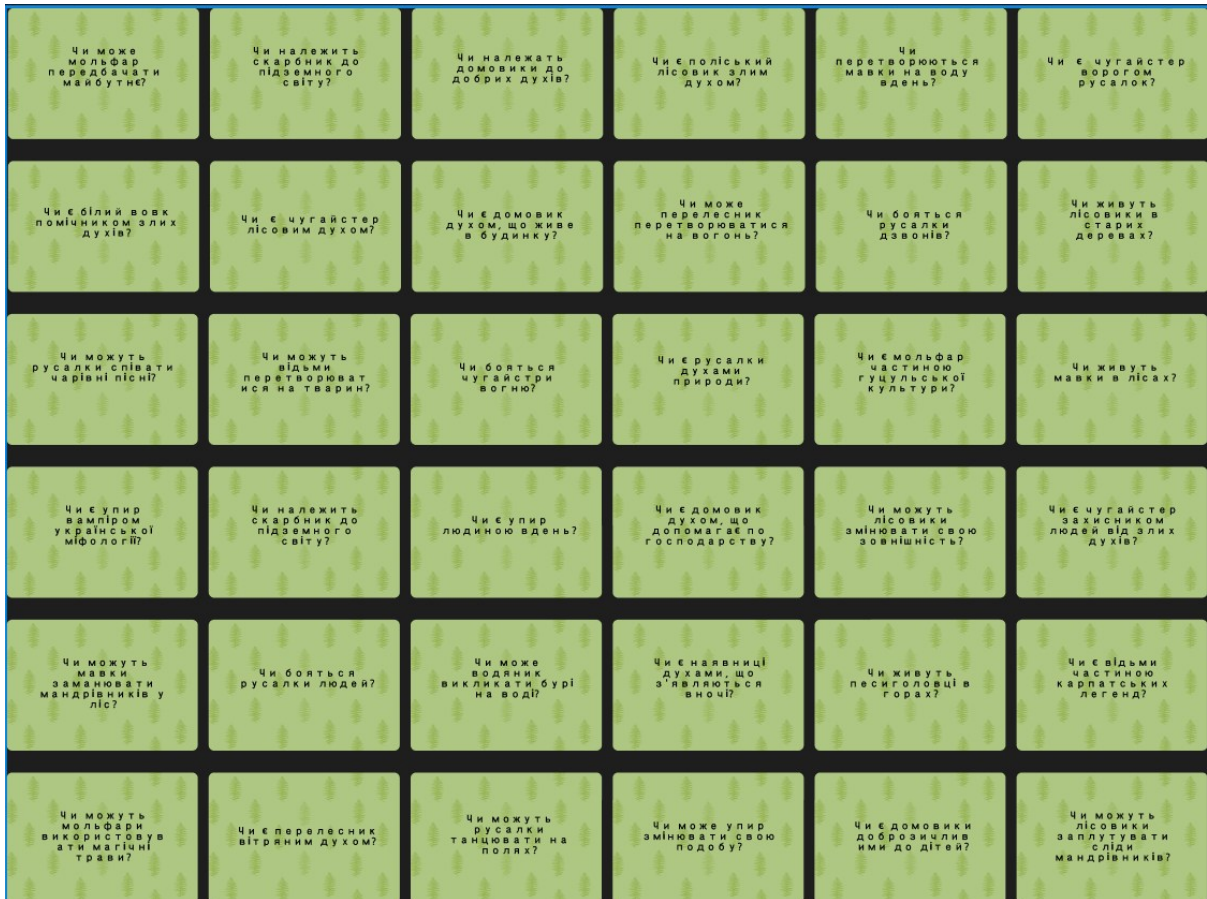


Рисунок 2.3.2 Дизайн карток

Для ефекту таємничості і співпадиння з темою я додала до карток маленькі листки папороті, які відображають причетність лісу, міфічності та загадковості.

Розділ 2.4

Далі ми переходимо до дизайну упаковки. Дизайн упаковки це складний, але в той же час цікавий процес, від якого залежить подальша доля вашої гри. Упаковка повинна бути візуально привабливою, щоб привернути увагу потенційних покупців на полиці магазину. Вона має відповідати тематиці гри та відображати її атмосферу за допомогою кольорів, шрифтів та ілюстрацій. Для упаковки я вибрала акварельний фон та цікавий і захоплюючий малюнок папороті і приємний шрифт без засічок, який сприймають позитивно, як діти так і дорослі.



Рисунок 2.4.1 Упаковка гри

Розділ 2.5

Обґрунтування кольорового рішення є також одним із найважливіших аспектів під час створення настільної гри. Від кольороу залежить буквально все сприйняття гри. Як ми можемо знати, у всіх кольорів є своя психологія, наприклад - червоний колір асоціюється з енергією та напруженням на відміну від зеленого який асоціюється з природою та гармонією, і синього котрий викликає спокій та надійність. Кольорами мапи є зелений, синій та червоний - три вершника надійною кольорової палітри яка захопить гравців та не дасть їм занудьгувати. Також майже у всіх аспектах розробки гри я використала контрасти - вони заезпечать увагу гравців на потрібних моментах мапи, карток та під час покупки гри. Але не треба забувати, що навіть якщо присутній контраст кольори все одно повинні створювати гармонію та злагодженість між собою. Отже, вдало вибрана кольорова

палітра сприятиме формуванню унікального стилю настільної гри, зробить її візуально привабливою та покращить занурення гравців у ігровий процес.

ВИСНОВКИ

Під час написання курсової роботи на тему: Дизайн-проект розробки настільної гри: “Дух лісу: в пошуках квітки папороті” було успішно виконано поставлені завдання та досягнуто основної мети проекту. Було розроблено концепцію гри, створено її дизайн, створено правила та механіку гри, а також протестовано її прототипи. Один з ключових аспектів, який був особливо корисним для мене, – це розуміння важливості ретельного планування та послідовного виконання кожного етапу розробки. Я навчилася створювати ескізи, прототипи та тестувати їх, виявляючи недоліки та вносячи необхідні корективи. Такий підхід дозволив запобігти багатьом помилкам і значно покращити кінцевий продукт. Вивчення історичних деталей настільних ігор також виявилось надзвичайно корисним. Дослідження розвитку настільних ігор від найдавніших часів до сучасності дало змогу глибше зрозуміти, які елементи роблять гру цікавою та захопливою для різних аудиторій. Це знання допомогло сформуванню ідею гри "Дух лісу: в пошуках квітки папороті" таким чином, щоб вона була не лише розважальною, але й пізнавальною. Розробка дизайну гри включала в себе вибір кольорової палітри, створення візуального стилю та оформлення елементів гри. Правильно підібрана кольорова гамма допомогла створити атмосферу та настрій, що сприяє глибшому зануренню гравців у ігровий процес. Вибір кольорів базувався на тематиці гри та психологічних аспектах сприйняття кольорів, що дозволило досягти гармонійного та привабливого зовнішнього вигляду. Упаковка гри також була важливим аспектом розробки. Вона повинна не лише захищати компоненти гри, але й бути візуально привабливою для потенційних покупців. Я навчилася враховувати різні фактори, такі як зручність використання, естетичний вигляд та інформаційний зміст упаковки, що є важливими для комерційного успіху гри. Під час роботи над проектом я також зрозуміла важливість роботи та комунікації. Взаємодія з друкарнями, ілюстраторами та тестувальниками дозволила врахувати різні точки зору та зробити гру більш

досконалою. Цей досвід буде корисним для мене в майбутніх проєктах у сфері розробки настільних ігор. Результати курсової роботи показали, що правильно організований процес розробки та тестування може привести до створення якісного і цікавого продукту. Гра "Дух лісу: в пошуках квітки папороті" вийшла захопливою, візуально привабливою та добре продуманою з точки зору механіки та правил. Ця курсова робота не лише дала мені практичні навички, але й розширила мої знання про історію настільних ігор, їх різноманітність та еволюцію. Це допоможе мені в подальшій роботі в цій сфері, оскільки я зможу використовувати здобуті знання для створення нових ігор, що будуть цікавими та корисними для широкого кола гравців. Загалом, курсова робота, на мою думку, виконана успішно, і я задоволена отриманими результатами. Вона стала важливим кроком у моєму професійному розвитку та дала мені необхідний досвід для подальшої роботи в сфері розробки настільних ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Кравець Л. І. Настільні ігри від давнини до сучасності / Л. І. Кравець, М. О. Божко. – Київ: ЦБС Шевченківського району, 2019. [– 48 с.]

2. Стрельник М. О. Теорія та історія культури / М. О. Стрельник, С. А. Сорокіна, М. А. Хомчик. // Національний університет "Києво-Могилянська академія".. – 2010. [– №101. – С. 46–53.]
3. Сергєєва М. С. До історії гри в бабки в Київській Русі / М. С. Сергєєва // Археологія. – 2002. – № 4. – С. 50–58;
4. Сергєєва М. С. Кістяні та дерев'яні вироби з колекції «Десятинна церква» у збірці НМІУ
5. М. С. Сергєєва Церква Богородиці Десятинна в Києві. – К., 1996.[– С. 101–104.]
6. Murray H. J. R. A history of board-games other than chess / H. J. R. Murray. – Oxford, 1952.
7. Tristan Donovan, It's All a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan, American journal of play, witer 2018, с. 230
8. Бартон, Р. Дизайн та розробка настільних ігор / Р. Бартон. – Л.: Pegasus Press, 2019. 290 с.

ДОДАТКИ



Додаток 1.2 А Астрагали та їх застосування



Додаток 1.2 Б Гральні кістки в кольорі