

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ «УНІВЕРСУМ»

ДИПЛОМНИЙ ПРОЄКТ

**Розробка ілюстративно-графічного оформлення карткової
настільної гри-стратегії**

Виконала студентка IV курсу
групи ГДфмб–1–21–4.0д
спеціальності 022 Дизайн
ОПП Графічний дизайн
ОПС фаховий молодший бакалавр
Габітова Аля Олександрівна
Керівник: Лілія ГНАТЮК канд.арх

Рекомендовано до захисту
ЦК образотворчого мистецтва
і дизайну
Протокол від 14.05.2025р. №7

Голова ЦК

Олена КАЗІМІРЕНКО

Захищено
Оцінка

Протокол ЕК від «__»__2025р. № __

Голова ЕК

Олег КРАВЧЕНКО
кандидат архітектури, доцент кафедри
графічного дизайну КДАДПМіД імені
Михайла Бойчука

Київ – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР.....	5
1.1 Класифікація настільних ігор.....	5
1.2 Вплив тематики на графічне оформлення настільної гри.....	16
1.3 Дослідження аналогів та прототипів.....	22
РОЗДІЛ 2. ПРОЄКТУВАННЯ КАРТКОВОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ-СТРАТЕГІЇ.....	26
2.1 Технічне завдання для розробки ілюстративно-графічного оформлення гри.....	26
2.2 Дизайн настільної гри «Тиха Гучна Брехня».....	27
2.2.1 Графічне оформлення пакування.....	28
2.2.2 Візуальний стиль карток.....	29
2.2.3 Структура та оформлення правил гри.....	32
ВИСНОВКИ.....	34
ДЖЕРЕЛА.....	35
ДОДАТКИ.....	38

ВСТУП

Вибір теми: обумовлений потребою глибше зрозуміти процес проектування настільних ігор, їх особливості та вплив різних аспектів на створення успішного продукту. В умовах зростаючої конкуренції на ринку настільних ігор критично важливо створювати інноваційні та привабливі продукти, які здатні привернути увагу користувачів та зайняти свою нішу. Розуміння того, як правильно обрати та втілити тематику гри, є фундаментальним для розробників, оскільки саме тематична складова часто визначає не лише візуальне оформлення, але й ігрову механіку, цільову аудиторію та маркетингові стратегії.

Актуальність теми: підтверджується стрімким зростанням популярності настільних ігор як важливої складової розважальної індустрії та соціального життя сучасної людини. У світі, де цифрові технології займають значну частину вільного часу, настільні ігри пропонують унікальну можливість для живого спілкування, соціалізації, розвитку критичного мислення та стратегічного планування. Вони створюють особливе середовище для міжособистісної взаємодії, яке неможливо повністю відтворити в цифровому форматі. Водночас спостерігається постійне збільшення кількості нових ігор на ринку, що призводить до загострення конкуренції між виробниками. Це підвищує потребу в детальному вивченні процесу проектування настільних ігор з метою створення продукту, який буде виділятися серед інших і знайде свого споживача. Особливу увагу варто приділити взаємозв'язку між тематикою гри та її графічним оформленням, оскільки саме візуальна складова часто є першим фактором, який привертає увагу потенційних гравців.

Об'єкт дослідження: настільні ігри та вплив тематики на їх графічне оформлення.

Предмет дослідження: ілюстративно-графічне оформлення карткової настільної гри-стратегії.

Мета: виявлення ключових факторів, які впливають на сучасні підходи та особливості проєктування і розробки ілюстративно-графічне оформлення карткової настільних гри-стратегії

Завдання проєкту:

- виконати дослідження та визначити існуючі класифікації настільних ігор;
- зібрати матеріали та проаналізувати вплив різних тематик настільних ігор на їх графічне оформлення;
- дослідити аналоги за темою проєкту, виконати конструктивний аналіз;
- підготувати технічне завдання для створення карткової настільної гри-стратегії;
- розробити графічне оформлення настільної гри «Тиха Гучна Брехня»;

Практичне значення: розробка ілюстративно-графічного оформлення карткової настільної гри-стратегії виконана відповідно до технічного завдання та може бути впроваджена в реальному проєктуванні.

РОЗДІЛ 1. ОСОБЛИВОСТІ ПРОЄКТУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

1.1 Класифікація настільних ігор

Настільні ігри мають багату та давню історію, що налічує тисячоліття, тому для кращого аналізу особливостей їх проєктування важливим аспектом є дослідження історичного підґрунтя, яке закладає основу для розуміння різноманітних підходів до їхньої класифікації.

За джерелами [1-2] однією з найдавніших відомих настільних ігор вважається «Сенет», що виникла у Стародавньому Єгипті. Ця дуельна гра несла в собі глибокий релігійний та символічний зміст, відображаючи культурні, соціальні та релігійні аспекти тогочасного єгипетського суспільства. «Сенет» розглядалася як абстрактна подорож до потойбічного життя, де перемога символізувала успіх не лише в грі, але й у реальності. Комплектація гри включала ігрове поле з сіткою та два набори по десять фігурок, що склалися з п'яти «фараонів» («королів») та п'яти «пішаків».

У Стародавньому Китаї також була надзвичайно популярна гра «Го», історія якої налічує понад 2000 років. Ця дуельна стратегічна гра передбачала розміщення гравцями своїх фішок на дошці з метою захоплення більшої території, ніж у опонента. Подібно до багатьох абстрактних стратегічних настільних ігор, Го складалася лише з фігурок та ігрового поля.

В Європі ж перші настільні ігри з'явилися значно пізніше, серед яких добре відомі шашки, шахи та нарди.

З розвитком масового виробництва та зниженням вартості паперу й картону у XIX столітті, настільні ігри стали доступні для ширших верств населення, втративши статус привілеї аристократів. Багато ігор цього періоду мали виражений освітній характер, які сприяли вивченню географії, історії, мов та математики. Тематика ігор була різноманітною – від подорожей та географічних відкриттів до літературних творів та історичних постатей. Популярними іграми того часу були також «Гусак» (рис.1.1) та «Лото» (рис.1.2).

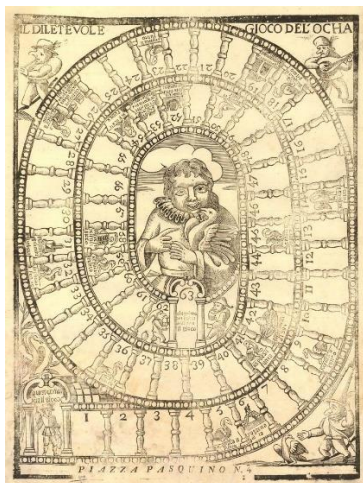


Рис.1.1. Гра «Гусак»



Рис.1.2. Гра «Лото»

Двадцяте століття стало періодом стрімкого розвитку настільних ігор. Вони еволюціонували від простих розваг до складних стратегій, здатних захопити гравців різного віку. Цей період ознаменувався появою різноманітних жанрів настільних ігор, включаючи рольові, карткові, кооперативні та інші. Саме у цей час з'явилися ігри, що залишаються актуальними і зараз, такі як «Монополія», «Уно», «Мафія», а також революційна рольова настільна гра «Підземелля та Дракони».

Класифікація настільних ігор базується на різних підходах, деякі дослідники намагаються розділити їх за механікою, інші звертають увагу на тематику, рівень складності чи навіть кількість гравців. Джерела [3-4] класифікують настільні ігри саме за їх механікою. Механіка гри визначає спосіб взаємодії гравців із самою грою та один з одним. Наприклад, у багатьох стратегічних, рольових та кооперативних іграх використовується *механіка кидання кубиків*, що додає грі випадковості: навіть якщо стратегія гравця ідеальна, невдалий кидок може перекреслити всі плани. Може здатися, що ця випадковість не є перевагою для гри, проте дослідження, як стаття Джозефа Колніза [5], показує, що механіка кидання кубиків встановлює баланс між випадковістю та майстерністю, що додає непередбачуваності та азарту. Поєднання удачі та прийняття стратегічних рішень залучає гравців і не дозволяє грі стати монотонною чи очевидною. В іграх як «7 Чудес» (рис.1.3, рис.1.4) важливу роль відіграє *керування рукою* — гравці обирають карту, яку хочуть

використати, а решту передають далі. Це змушує думати не лише про свої дії, а й про те, що отримає суперник.



Рис. 1.3. Гра «7 Чудес»



Рис. 1.4. Комплектація гри

Інший цікавий приклад — гра «Домініон», де використовується механіка *побудови колоди*. Ця механіка схожа з керуванням рукою, проте в керуванні рукою обирається лише одна картка, а в побудові колоди кожен раунд гравці повинні купувати нові картки, створюючи цим власну систему комбо та стратегій на всю подальшу гру.

Ще однією важливою механікою є *переміщення по сітці*. Ця механіка використовується в багатьох стратегічних і тактичних іграх, де розташування фігур на полі має вирішальне значення. Наприклад, у іграх про пандемії пересування персонажів по карті світу дозволяє гравцям оптимізувати свої дії, щоб ефективніше боротися з поширенням хвороб. У той же час в деяких іграх ця механіка відіграє ключову роль у розвитку сценарію: розташування фігур на карті впливає на бойові ситуації, можливість уникати небезпек або відкривати нові території. Автори дослідження [6] вважають, що така механіка допомагає підсилити ефект занурення в гру, оскільки гравці не просто взаємодіють із картами чи жетонами, а фізично відчують простір, у якому розгортаються події.

В джерелах [7-8] також згадується механіка *розміщення робітників*. Вона передбачає, що гравці розподіляють обмежену кількість фігур робітників на різні

дії або ресурси, стратегічно обираючи найбільш вигідні варіанти. Наприклад, у грі «Агрікола» (рис.1.5) кожен гравець повинен розміщувати своїх фермерів так, щоб ефективно збирати ресурси, годувати сім'ю та розвивати господарство.



Рис.1.5. Елементи гри «Агрікола»

В книзі [9] пропонують класифікацію настільних ігор відповідно до кількості гравців, що впливає на їхню загальну структуру. Така класифікація враховує не тільки формальні межі кількості гравців, вказані виробником, але й те, як змінюються динаміка, стратегічні можливості та емоційне наповнення гри. Автори статті [10] провели дослідження, аналізуючи різні жанри настільних ігор, та зробили висновок, що в більшості випадків кількість гравців може суттєво змінювати характер гри. Виявлено, що деякі настільні ігри залишаються стабільними незалежно від кількості учасників, тоді як інші радикально змінюються – наприклад, стають більш конфліктними або, навпаки, перетворюються на ізольовану гру, де гравці практично не взаємодіють. В цьому контексті доцільно виділити п'ять основних категорій настільних ігор за кількістю учасників, кожна з яких має специфічні характеристики та вимоги до дизайну.

Сольні ігри, що розраховані на одного гравця, створюють унікальний досвід, де людина змагається проти самої гри або її механіки. Такий формат має ряд специфічних особливостей, одна з яких є підвищена складність гри, що компенсує відсутність суперника. Прикладом є гра «П'ятниця», де гравець допомагає Робінзону Крузо вижити на безлюдному острові, борючись із все складнішими випробуваннями. При дизайні сольних ігор часто застосовують

механіки штучного інтелекту, що імітують дії віртуального опонента, або використовують колоду карт із запрограмованою послідовністю, що генерує випробування. Важливим елементом таких ігор є самозбалансований рівень складності, що адаптується до успіхів гравця.

Дуельні ігри, призначені для двох учасників, характеризуються прямим протистоянням та чітким визначенням переможця й переможеного. Такі ігри вимагають ретельного балансування можливостей сторін, навіть якщо вони асиметричні за дизайном. Розробники дуельних ігор мають забезпечити обом сторонам рівні шанси на перемогу, незважаючи на різні стартові умови чи унікальні здібності. Цікавою тенденцією є поява двосторонніх ігрових полів, що візуально відображають протистояння двох світів або фракцій.

Результати дослідження [11] показують, що більшість людей віддають перевагу іграм для 3-4 осіб. Цей діапазон вважається золотою серединою для багатьох сучасних настільних ігор. Він дозволяє створити достатньо складну соціальну динаміку, забезпечити різноманітність стратегій, але при цьому уникнути надмірного часу очікування між ходами. У цій категорії успішно співіснують як змагальні ігри, так і кооперативні, де гравці об'єднуються проти самої гри.

Ігри для великих компаній, розраховані на шість і більше осіб, характеризуються більш простими правилами та акцентом на соціальну взаємодію. Дослідження [12] виявило, що ігри з великою кількістю учасників природно створюють ефект «соціального збудження» – посилення емоційного залучення гравців через різноманітні форми одночасної взаємодії між ними. Всім відома гра «Мафія», показує, як механіки прихованих ролей та колективного прийняття рішень можуть залучати велику кількість гравців одночасно саме через різноманітність. При розробці таких ігор особлива увага приділяється поділу учасників на команди, використанню механік голосування та обговорення. Часові обмеження стають критично важливими, щоб підтримувати динаміку та не допускати занадто тривалих раундів.

Окремої уваги заслуговують *ігри зі змінною кількістю гравців*, які здатні адаптуватися до різних умов. Розробники таких ігор використовують модульні ігрові поля, що змінюють розмір залежно від кількості гравців, або регульовану кількість ресурсів. Також поширеним рішенням є масштабування складності через кількість ворогів та випробувань, що пропорційна числу учасників, або через підвищення рівня конфлікту ігрового процесу в залежності від кількості гравців. Яскравим прикладом такого рішення є гра «Виноробство», де коли гравців двоє – у них більше простору для дій і менше конкуренції за місця на полі, але якщо гравців п'ятеро – кожен хід стає боротьбою за ресурси, а планування вимагає врахування можливих дій суперників.

Також настільні ігри класифікують за рівнем їх складності. Наприклад, існують *легкі ігри*, які часто зустрічаються в категорії «сімейні». Такі ігри характеризуються простими правилами, які можна пояснити за кілька хвилин. В графічному оформленні даних ігор використовують яскраві кольори та інтуїтивно зрозумілі компоненти, тому вони чудово підходять для сімейних вечорів, де грають діти і дорослі разом. Наприклад, гра «Уно» дозволяє швидко розпочати гру без довгого вивчення правил, а прості механіки підбору карт за кольором чи цифрою роблять її доступною навіть для дітей. При розробці таких ігор важливо забезпечити баланс між простотою та цікавістю, щоб гра не набридала після багатьох партій.

Ігри *середньої складності* вже потребують більш детального пояснення правил і зазвичай мають глибші стратегічні можливості. Вони орієнтовані на гравців з певним досвідом, але все ще залишаються доступними для новачків. Такі ігри часто пропонують кілька шляхів до перемоги та більш розгалужену систему прийняття рішень. Гра «Каркассон» є яскравим прикладом, де правила досить прості – розміщувати елементи ландшафту та фішки своїх персонажів, але стратегічні можливості дозволяють досвідченим гравцям розробляти складні плани.

Складні ігри вимагають серйозного вивчення правил перед початком гри. Такі ігри мають багаторівневу систему механік, численні компоненти та часто

потребують кількох партій для повного розуміння всіх нюансів. Вони створюють особливе задоволення для досвідчених гравців, які цінують глибину стратегії та можливість планувати на кілька ходів наперед. Для швидкого сприйняття інформації в таких іграх дизайнери детально продумують кольорове кодування та іконографію. Наприклад, карти дій можуть містити візуальні підказки щодо їх вартості, ефектів та обмежень використання. Правила складних ігор часто оформлюються у вигляді повноцінних книг з докладними ілюстраціями, прикладами ходів та додатковими довідковими матеріалами.

Також існують *надскладні або експертні ігри*, орієнтовані на найбільш захоплених ентузіастів. Такі ігри часто мають об'ємні правила обсягом у десятки сторінок, величезну кількість компонентів та тривалий час партії, що може займати кілька годин або навіть днів. Через велику кількість компонентів виробники часто включають спеціальні системи зберігання – пластикові вкладки з відділеннями для різних типів компонентів, мішечки з кольоровим маркуванням або навіть окремі органайзери, що допомагають швидше розкласти та збирати гру. Такі ігри пропонують надзвичайно глибокий ігровий досвід і часто симулюють складні історичні події чи економічні процеси, тому візуальний дизайн надскладних ігор зазвичай відрізняється високою деталізацією та атмосферністю, що допомагає гравцям зануритися у вигаданий світ.

Одним із підходів до класифікації настільних ігор є аналіз характеру взаємодії учасників. Наприклад, *кооперативні ігри* заохочують усіх гравців працювати разом для перемоги над самою грою, розвиваючи навички командної роботи та колективного пошуку рішень. У іграх *напівкооперативного типу* гравці змушені балансувати між допомогою іншим та досягненням власних цілей, часом приховуючи свої справжні наміри від партнерів. *Конкурентні ігри* ставлять гравців у позицію суперників, де кожен самостійно прагне здобути перемогу. Конкурентні ігри мають чіткі механіки змагання, індивідуальні ресурси для кожного гравця та різноманітні способи взаємодії з суперниками – від непрямого впливу до прямого конфлікту. Цікаво, що автори більшості

досліджень конкурентних ігор, наприклад як стаття [13], вважають, що навіть у найбільш змагальних іграх присутній елемент співпраці – гравці мають спільно домовлятися про тлумачення правил і разом підтримувати справедливість ігрового процесу. Така подвійна природа настільних ігор робить їх унікальним соціальним досвідом, де конкуренція розгортається в рамках взаємної згоди та поваги до структури гри.

Важливим аспектом класифікації настільних ігор, який варто розглянути, є часовий вимір ігрового процесу. Часова структура гри визначає не лише тривалість партії, але й впливає на особливості прийняття рішень гравцями та загальну динаміку взаємодії. Відповідно до цього критерію можна виокремити кілька типів настільних ігор.

Швидкі ігри, які зазвичай тривають до 15 хвилин, характеризуються динамічним темпом, миттєвими рішеннями та підвищеною емоційністю. Вони відзначаються компактністю компонентів та мінімалістичним дизайном, що дозволяє розпочати гру за лічені секунди. Такі ігри стимулюють швидкість реакції та здатність приймати рішення в умовах часового обмеження, розвиваючи когнітивну гнучкість гравців, тому графічне оформлення блискавичних ігор зазвичай включає яскраві кольори, великі зрозумілі символи та мінімальну кількість тексту. Коробки для таких ігор часто компактні, іноді у форматі металевих банок чи тубусів, що підкреслює їхню портативність. Ілюстрації на картах або жетонах характеризуються лаконічністю та виразністю, щоб гравці могли швидко ідентифікувати елементи під час динамічного ігрового процесу.

За результатами дослідження [14], в якому було опитано 1603 гравців настільних ігор, люди більше віддають перевагу саме іграм *середньої тривалості*, що займають від 30 до 90 хвилин, та надають більше простору для формування та реалізації стратегій. Вони зазвичай поділяються на чіткі фази або раунди, кожен з яких має певну мету та правила. Такі ігри найкраще збалансовані з точки зору глибини ігрового процесу та часових витрат, тому найчастіше обираються для регулярних ігрових зустрічей. Графічне оформлення ігор

середньої тривалості більш детальне, з продуманою колірною кодифікацією різних елементів гри та фаз. Інструкції часто містять схеми та діаграми для пояснення послідовності дій, а ігрові поля містять чіткі позначення кожної зони та візуальні підказки щодо їх функцій.

Багатогодинні ігри створюють особливий простір для глибокого занурення в ігровий світ та розробки складних стратегій. Такі ігри часто моделюють масштабні історичні події, економічні системи, військові конфлікти з високим рівнем деталізації або життя у вигаданих світах. Під час тривалих ігрових сесій формується особливий феномен ігрового часу, коли суб'єктивне сприйняття часу гравцями суттєво відрізняється від об'єктивного. Саме це пояснює, чому учасники багатогодинних ігор часто втрачають відчуття реального часу, повністю занурюючись у процес. У графічному оформленні таких ігор переважає деталізовані ілюстрації, що відображають глибоку світобудову. Оформлення коробки зазвичай монументальне, з атмосферними ілюстраціями, що передають епічність змодельованих подій. В комплектацію входять багаторівневі ігрові поля, великоформатні довідкові матеріали та детально пророблені мініатюри, а також спеціальні вставки та органайзери для зберігання численних компонентів. Шрифти для правил та ігрових текстів зазвичай обираються витончені для підтримки атмосфери сюжету.

Цікавим різновидом є *кампанійні ігри*, де ігровий процес розподіляється на серію пов'язаних партій, між якими зберігається прогрес гравців. Наприклад, гра «Пандемія: Спадок» (рис.1.6, рис.1.7), в якій кампанія триває цілих 12 місяців.



Рис.1.6. Гра «Пандемія: Спадок»



Рис.1.7. Комплектація кампанійної гри

В кампанійних іграх кожне рішення в одному раунді впливає на можливості в наступних. Варто зазначити, що такі ігри вимагають особливої уваги до документації, а саме спеціальні додатки, в яких фіксуються результати кожної партії, стан ресурсів, досягнення та відкриті можливості, тому в комплектації таких ігор наявні спеціальні щоденники та журнали прогресу з продуманими формами для запису. Часто використовуються закриті конверти або коробки з компонентами, які відкриваються лише при досягненні певних умов, що підтримує відчуття таємниці та прогресу. Персонажі в кампанійних іграх мають листи розвитку з місцями для наліпок або позначок досягнень, а карти подій часто містять оповідні тексти, оформлені в стилі щоденників або хронік.

Не менш важливим критерієм класифікації є ступінь залежності від удачі та випадковості. Цей спектр охоплює абсолютно детерміновані ігри, такі як шахи, де результат повністю залежить від стратегічних рішень гравців, та ігри на удачу, де гравці не приймають жодних значущих рішень. Між цими крайнощами розташовується величезна кількість ігор із різним балансом між стратегією та випадковістю.

У стратегічних іграх з високим рівнем контролю елементи випадковості зведені до *мінімуму або повністю відсутні*. Гравці мають доступ до всієї інформації, необхідної для прийняття рішень, а результат залежить від їхньої здатності прогнозувати дії суперників та планувати власні ходи. Філософія таких ігор ґрунтується на ідеї чесного змагання розумів, де перемагає більш досвідчений та винахідливий гравець. Варто відзначити, що ігри з високим рівнем контролю часто використовують механіки, які створюють ілюзію вибору – ситуації, коли гравець має багато варіантів дій, але лише кілька з них є по-справжньому ефективними. Це створює постійну інтелектуальну напругу, змушуючи гравців шукати оптимальні рішення в складному просторі можливостей. Графічне оформлення таких ігор відрізняється функціональністю та інформативністю, наприклад використовується лише стримана кольорова гама, що не відволікає від аналітичного процесу, а ігрові поля мають чітку

геометричну структуру з виразним розмежуванням зон дії. Шрифти обираються за критеріями легкості сприйняття та однозначності трактування, а важлива інформація виділяється контрастними кольорами або спеціальними рамками.

Ігри зі збалансованим поєднанням стратегії та випадковості найбільш поширені на сучасному ринку. Вони використовують елементи випадковості для створення різноманітності ігрових ситуацій, але залишають гравцям достатньо простору для стратегічного маневрування. Наприклад, у грі «Катан» («Колонізатори») (рис.1.8) кидок кубиків визначає, які ресурси отримують гравці, але розташування поселень та міст на ігровому полі, а також торгівля між гравцями залишаються сферою стратегічних рішень. Такий баланс робить кожну партію унікальною, але зберігає відчуття контролю над ситуацією.



Рис.1.8. Комплектація гри «Катан» («Колонізатори»)

Графічне оформлення збалансованих ігор поєднує передачу атмосфери з функціональністю. Важливі ігрові елементи мають логічне візуальне кодування, але при цьому зберігають тематичну цілісність. Типовим є використання ілюстрацій, що одночасно передають настрій гри та містять ігрову інформацію. Компоненти для генерації випадковості, такі як кубики, часто виділяються візуально, щоб підкреслити момент невизначеності.

Ігри з високим рівнем випадковості часто стають об'єктом критики серед досвідчених гравців, але мають свою цінність у контексті соціальної взаємодії та

доступності для новачків. Вони створюють неочікувані повороти, драматичні моменти та вирівнюють шанси на перемогу між гравцями різного рівня досвіду. Цікаво, що навіть у таких іграх існує простір для прийняття рішень – гравці можуть обирати, як реагувати на випадкові події, розподіляти ризики та адаптувати свою стратегію до умов. Графічне оформлення ігор з високим рівнем випадковості зазвичай яскраве та емоційне, використовуються насичені кольори, динамічні ілюстрації, що передають азарт та непередбачуваність. Елементи випадковості часто є центральними об'єктами дизайну. Текстури та фактури компонентів підібрані так, щоб посилювати тактильні відчуття від взаємодії з ними. Типографіка часто експресивна, з використанням декоративних шрифтів, що підкреслюють легкий та розважальний характер гри.

1.2 Вплив тематики на графічне оформлення настільної гри

Настільні ігри також класифікуються за тематикою. Тематика настільної гри виступає визначальним фактором її графічного оформлення, формуючи візуальну мову та емоційний зв'язок з гравцями. Візуальний дизайн не просто прикрашає гру, а стає ключовим елементом, що допомагає гравцям зануритись у створений світ та краще розуміти механіки гри. Тематика впливає на всі аспекти графічного оформлення – від вибору кольорової палітри та шрифтів до стилю ілюстрацій та форми компонентів.

Наприклад, ігри з *історичною* тематикою вимагають особливої уваги до автентичності та деталізації. В оформленні таких ігор часто використовують стилізовані під епоху ілюстрації, шрифти та кольорові палітри. Мистецтво відповідного історичного періоду стає джерелом натхнення для художників, які створюють ілюстрації, що відповідають духу часу. Наприклад, гра «Архітектори Західного Королівства» (рис.1.9) відображає середньовічну естетику через мальовані ілюстрації персонажів та будівель, що нагадують середньовічні мініатюри (рис.1.10), а колірна гама базується на приглушених природних тонах, типових для тогочасних фарб.

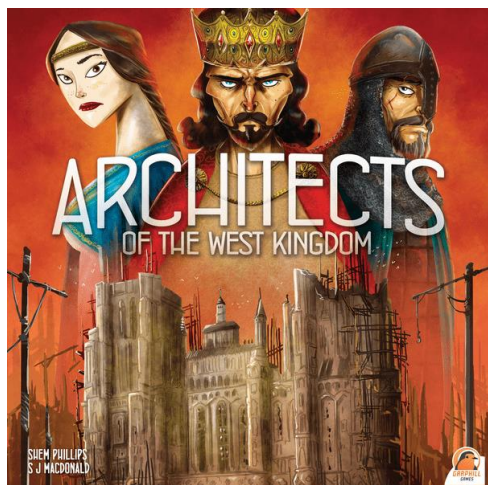


Рис.1.9. Історична гра



Рис.1.10. Ілюстрації будівель

Історичні ігри часто використовують автентичні карти, документи та артефакти як основу для дизайну ігрових компонентів. Це створює відчуття достовірності та дозволяє гравцям глибше зануритись у відтворювану епоху. Такі рішення добре привертають цільову аудиторію, результати дослідження [15], яке аналізувало історичні ігри за останні 50 років, показують, що саме ця тематика була домінуючою протягом більшої частини періоду, за винятком останніх двох років. Проте важливим завданням дизайнерів є збалансування історичної автентичності з функціональністю, бо надмірна історична точність може ускладнити сприйняття ігрових елементів. Тому часто використовується стилізація, що зберігає дух епохи, але адаптує візуальні елементи для сучасного сприйняття. До прикладу, шрифти можуть нагадувати історичні, але зазвичай залишаються читабельними, а схеми та позначення на картах спрощуються для кращого розуміння.

Стаття [16] досліджує роль комерційних настільних ігор у формуванні колективної культурної пам'яті, аналізуючи їхній соціальний вплив через призму матеріального. Для збереження та популяризації культурної спадщини в багатьох країнах розробляють настільні ігри з *культурною* тематикою. Графічне оформлення таких ігор глибоко занурюється в культурний контекст, використовуючи традиційні мистецькі техніки, орнаменти та символи. Кольорова гама часто відповідає традиційним кольорам країни – наприклад, для японської тематики характерні пастельні тони, акценти червоного та чорного, а

для скандинавської – природні відтінки дерева, сині тони та контрастні візерунки. Гарним прикладом є гра «Токайдо» (рис.1.11), в якій використовуються м'які акварельні ілюстрації, традиційні японські кольори та мотиви для створення атмосфери справжньої мандрівки легендарним шляхом (рис.1.12).



Рис.1.11. Гра «Токайдо»



Рис.1.12. Ілюстрації на картках

Шрифти та декоративні елементи таких ігор стилізовані під каліграфію чи традиційне мистецтво відповідної культури, але адаптовані для зручності сприйняття сучасними гравцями.

Ігри з *фантастичною* тематикою дають дизайнерам більше творчої свободи, але вимагають послідовності у створеному всесвіті. В таких іграх часто використовуються яскраві кольори, екзотичні шрифти та динамічні композиції, які допомагають передати надприродність вигаданих світів. Графічне оформлення фантастичних ігор часто включає детально розроблені символи фракцій, рас або планет, унікальну архітектуру будівель та специфічний дизайн зброї чи артефактів. Ці елементи не лише прикрашають гру, але й допомагають будувати цілісний світ з власними правилами та естетикою. Кольорова гама часто виходить за межі реалістичних обмежень, використовуючи контрастні та незвичні поєднання кольорів для підкреслення фантастичності світу.

Науково-технічні ігри зазвичай відображаються через футуристичний дизайн, технічні шрифти та холодну колірну гаму. В оформленні таких ігор часто

використовуються схеми, креслення та дизайн, що нагадує інтерфейси комп'ютерних програм. Графічне оформлення часто включає технічні деталі, що підкреслюють наукову складову, такі як схеми електронних пристроїв, креслення космічних кораблів або молекулярні структури. Важливим елементом дизайну науково-технічних ігор є інформаційний дизайн, а саме розробка зрозумілих схем, діаграм та інтерфейсів, що допомагають гравцям сприймати складну інформацію. Шрифти зазвичай виглядають технологічно: без засічок, геометрично правильні, часто з елементами, що нагадують цифрові дисплеї. Кольорова гама базується на технологічних асоціаціях – сині, сірі, металеві відтінки з акцентами неонових кольорів для привернення уваги до важливих елементів.

Тематика *жахів* вимагає особливого підходу до створення атмосфери тривоги та напруги. В таких іграх переважають темні кольори, контрастне освітлення та детально промальовані моторошні ілюстрації. Графічний дизайн таких ігор використовує психологічні аспекти сприйняття для створення відчуття небезпеки та невідомості. Часто використовуються нечіткі силуети, спотворені форми та ненатуральні пропорції, що викликають відчуття тривоги. Оформлення гри «Жах Аркгема» (рис.1.13) використовує приглушену палітру з акцентами насичених кольорів для створення відчуття потойбічної загрози, а ілюстрації персонажів та локацій (рис.1.14) підкреслюють хворобливість та неприродність описуваних явищ.



*Рис.1.13 Гра «Жах Аркгема»**Рис.1.14 Ілюстрації до гри*

Дизайн компонентів таких ігор часто включає старовинні символи, рукописні шрифти, що нагадують старі манускрипти, та ілюстрації в стилі гравюр чи старовинних фотографій для створення відчуття дотику до забороненого знання.

Тематика *дитячих* ігор характеризується яскравими кольорами, спрощеними формами та дружніми персонажами. Дизайн таких ігор уникає дрібних деталей, віддаючи перевагу великим, добре помітним елементам. За статтями [17-18] такі ігри часто створюються саме як навчальні, тому кольори вибираються насичені, але гармонійні, щоб привертати увагу дітей, але не перевантажувати їхнє сприйняття. Графічні елементи часто мають округлі форми без гострих кутів, створюючи відчуття безпеки та комфорту. Персонажі зображуються з великими головами та очима, що відповідає дитячому сприйняттю та викликає емпатію. Шрифти вибираються прості та читабельні, часто з певним ігровим характером, але без надмірних декоративних елементів, що можуть ускладнити розпізнавання літер.

Також є категорія *абстрактних* ігор. За статтею [19] такі ігри є універсальними, бо їх правила та механіки часто не залежать від культурного контексту. Також вони не мають конкретної тематики, що автори статті вважають навмисним дизайнерським вибором, який стимулює концентрацію гравця на механіці, а не на сюжеті чи образах. Через ці фактори дизайнери абстрактних ігор зосереджуються на функціональності та чіткості графічних елементів. У таких іграх використовуються геометричні форми, чисті кольори та мінімалістичний дизайн. Кольори в абстрактних іграх вибираються не лише з естетичних міркувань, але й для забезпечення максимальної контрастності та розрізнення елементів. Часто використовується обмежена палітра від чотирьох до шести насичених кольорів, які легко відрізнити один від одного. Гра «Азул» є прикладом, де абстрактна тематика португальської плитки азулежу трансформується у візуально привабливі компоненти з чіткими геометричними

формами та яскравими насиченими кольорами, які одночасно є і естетично приємними, і функціональними для ігрового процесу.

Важливим критерієм при розробці ігор усіх тематик є узгодженість з механіками. Тематика не лише визначає візуальний стиль, але й впливає на те, як представлені ігрові елементи та як вони взаємодіють з гравцями. Наприклад, у стратегічних іграх з великою кількістю інформації використовується чітка іконографія та колірне кодування, щоб гравці могли швидко сприймати складні дані. Або в іграх, де важлива швидкість реакції, графічні елементи робляться максимально чіткими та розпізнаваними за доли секунди. Іконографія є ключовим елементом графічного оформлення, що забезпечує зв'язок між тематикою гри та її механіками. Добре розроблені іконки відображають тематичні елементи, але водночас залишаються функціональними та інтуїтивно зрозумілими. Наприклад, у грі з середньовічною тематикою іконка меча може позначати атаку, але її дизайн враховуватиме історичний стиль зброї того періоду.

Компонування інформації на картках, полях та інших елементах також визначається тематикою. У картковій грі з науково-фантастичною тематикою інформація може бути організована за принципом комп'ютерного інтерфейсу, з чіткою ієрархією та модульною структурою, тоді як у грі з історичною тематикою той же набір даних може бути представлений у вигляді старовинного документа чи манускрипту.

Тематика також може впливати на емоційний зв'язок гравців з грою через графічне оформлення. Яскраві, детальні ілюстрації фентезійних світів викликають відчуття дива та захоплення. Похмурі, тривожні зображення в іграх жахів створюють напругу та відчуття небезпеки. Дружні, спрощені ілюстрації в сімейних іграх викликають почуття комфорту та безпеки. Колірна психологія активно використовується для посилення емоційного впливу. Теплі кольори, такі як червоний, оранжевий, жовтий, викликають відчуття енергії, азарту та швидкості, тому часто використовуються в динамічних або змагальних іграх. Холодні кольори, такі як синій, зелений, фіолетовий, асоціюються зі спокоєм,

роздумами та стратегічним мисленням, тому переважають у повільніших, стратегічних іграх.

1.3 Дослідження аналогів та прототипів

Одним із завдань передпроектного аналізу для розробки ілюстративно-графічного оформленні карткової настільної гри-стратегії є вивчення існуючих аналогів та конкурентів. Особливо важливим є відзначення вдалих та невдалих рішень в графічному оформленні настільних ігор для створення власного продукту з урахуванням всіх недоліків.

Спершу варто дослідити ігри, схожі за сюжетом, класифікаціями, а особливо з подібними механіками. Однією з таких ігор є «Бункер» (рис.1.15), яка схожа за комплектацією, а саме є лише картковою, та за сюжетом – гравці отримують випадкові ролі з характеристиками, які вони мають аргументовано використовувати, щоб залишитися у грі, дії якої розгортаються під час катастрофи.



Рис.1.15. Графічне оформлення гри «Бункер»

В грі «Бункер» доволі обмежена основна кольорова палітра – по більшій частині використовується лише чорний та жовтий, проте ці кольори вдало створюють атмосферу постапокаліпсису, бо нагадують про знаки радіації або небезпеки. Також вдалим рішенням є використання яскравих кольорів на

зворотній стороні карток, що допомагає в їх ідентифікації. В ілюстраціях цієї гри майже немає сцен та персонажів, що, з одного боку, нагадує архів документів або досьє й допомагає зануритись у дискусію під час ігрового процесу, проте, з іншого боку, позбавляє гравця глибокого візуального занурення, адже він не бачить світ сюжету, а лише читає про нього.

Гра «The Resistance: Avalon» (рис.1.16), хоч і має зовсім іншу – історичну тематику, проте в ній також важливу роль грає обман, виявлення правди та механіка голосування.



Рис.1.16. Оформлення гри «The Resistance: Avalon»

Дизайн карток акцентує увагу саме на ілюстраціях персонажів, тоді як більшість ігор, схожих за механікою, фокусуються саме на інформації. Це цікаве рішення, яке занурює гравців в сюжет та дає можливість відчувати себе в ролі персонажа, проте таким чином на деяких картах текст може бути важко читабельним, особливо для людей з поганим зором, через свій маленький розмір. Хоч деякі гравці вважають, що кольори гри занадто схожі між собою, що може ускладнити швидке сприйняття компонентів, проте, на мою думку, дизайнери вдало виокремили два види персонажів, використовуючи контрастні позначки для характеристик: добро – золотий, зло – темно-червоний. Також виділення двох груп персонажів вийшло завдяки різним кольорам фонів.

Використовуються шрифти, які нагадують середньовічну писемність, що додає автентичності та, попри свою декоративність, залишаються легко читабельними.

Також важливо проаналізувати аналоги та прототипи, які схожі за тематикою. Гра «Немезида» (рис.1.17) має схожий за тематикою сюжет – гравці потрапляють на космічний корабель, де потрібно вижити після інопланетної атаки та уникати інопланетних істот. У грі важливі такі елементи, як обмежені ресурси, обман, стратегічне планування та важливість колективних рішень.



Рис.1.17. Дизайн гри «Немезида»

Ця гра відома своїм високоякісним графічним оформленням, що сприяє створенню напруженої та захопливої атмосфери. Зображення приміщень корабля, персонажів, сцен детально опрацьовані дизайнерами та допомагають повністю зануритись у сюжет, проте в цьому також є і недолік. Новачки можуть відчувати перевантаженість через кількість візуальної інформації, яка є складною для сприйняття на початку. В грі «Немезида» використовується темна кольорова палітра, а саме відтінки синього та сірого, що може швидше втомлювати гравців під час тривалого ігрового процесу, проте також в оформленні присутні яскраві елементи, такі як червоні сигнали тривоги або підсвічування, які повертають увагу. Цікавими рішеннями є використання глітч (ніби помилка системи) та стилізація карток дії під повідомлення комп'ютера корабля, що підсилює атмосферу космічної аварії.

Гра «Human Punishment: The Beginning» (рис.1.18), хоч і має іншу тематику, яка розповідає про революцію машин проти людей у світі кіберпанку, проте має схожу стилістику. В цій грі також використовується переважно темна кольорова палітра, елементи глітч та інтерфейсний дизайн карток.



Рис.1.18. Стилістика компонентів гри «Human Punishment: The Beginning»

Оформлення має чітко виражену футуристичну атмосферу, яка повністю відповідає темі гри. Особливо вдало в цьому плані використані неонові акценти та ілюстрації на картках. У грі використано багато піктограм, які допомагають швидко зорієнтуватися в механіках і надають грі зрозумілий та структурований вигляд. Це важливо для гри, де швидкість і чіткість інтерпретації важливі для ефективного геймплею. Як і в більшості науково-фантастичних ігор, дизайн «Human Punishment: The Beginning» містить велику кількість деталей на картах, жетонах і інших компонентах, через що новачкам може бути важко одразу зрозуміти механіку гри та швидко орієнтуватися у всіх елементах, що надаються в грі. І хоча іконографіка на картах допомагає, перші кілька ігор можуть відчуватися перевантаженими інформацією.

РОЗДІЛ 2. ПРОЄКТУВАННЯ КАРТКОВОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ-СТРАТЕГІЇ

2.1 Технічне завдання для розробки ілюстративно-графічного оформлення гри

Назва гри: "Тиха Гучна Брехня"

Жанр: карткова настільна гра-стратегія.

Тематика: фантастичні, науково-технічні, космічні ігри.

Опис гри: гравці - обрані кандидати для освоєння нової планети, які повинні були успішно дібратися до планети в кріокапсулах, проте стався системний збій, гравці прокинулись, летіти потрібно ще рік, а кисню вистачить лише на половину екіпажу. Гравці мають відкривати свої характеристики, дізнаватися потаємні секрети інших, приймати стратегічні рішення та навіть обманювати, щоб лише найкращі з команди дісталися до планети та виконали свою місію.

Цільова аудиторія:

- Підлітки та молодь (16–25 років): любителі вечірок, соціальних ігор та змагань;
- Молоді дорослі (26–35 років): гравці з інтересом до стратегій, психологічних ігор, наукової фантастики;
- Дорослі (36–45 років): шанувальники настільних ігор із досвідом у складних соціальних стратегіях;
- Власники кав'ярень або клубів настільних ігор;

Комплектація: пакування, правила гри, 7 карток персонажів, 7 карток дії, 7 карток планет.

Варіанти стилю ілюстрацій: одним з варіантів є зобразити персонажів в стилі коміксів, щоб охопити цільову аудиторію. Гра передбачає багато дискусій та суперечок між гравцями, тож також є варіант зображення персонажів в карикатурному стилі з гіперболізованими емоціями, щоб виглядали трохи комічно, під час дискусій це зменшить напругу між гравцями, бо своїм видом

буде нагадувати, що це лише гра. Також можна зобразити в реалістичному стилі, що краще занурить гравців у процес та допоможе відчувати себе на місці персонажа.

Графічне оформлення та типографіка: картки будуть містити багато важливої інформації, тож перевага на дизайн саме текстових блоків, щоб текст не виглядав візуально важко для гравці та ілюстрації були лише додатком до композиції. Також важливо правильно розробити правила гри, щоб вся інформація була в легкому доступі, важливо підібрати шрифти, які будуть читабельними і в маленькому форматі. Логотип має бути лаконічним та передавати атмосферу самої гри, перевага на шрифтовий логотип

Технічні вимоги: формат файлів PDF, проте для деяких макетів потрібен додатково AI, мінімальна роздільна здатність має бути 300 dpi, кольорова модель лише CMYK, текст має розміщуватись в “безпечній зоні” (3-5 мм від краю обрізу), оформлення передньої сторони та сорочки картки подаються окремо.

2.2 Дизайн настільної гри «Тиха Гучна Брехня»

Досліджуючи ігри різних тематик та аналоги, які схожі за сюжетом, механікою, сетингом або комплектацією, було визначено основні критерії дизайн-рішення для настільної гри «Тиха Гучна Брехня»:

- неонові акценти;
- використання елементів, які нагадують повідомлення від системи комп’ютера космічного корабля;
- темна, холодна кольорова гама та технологічні шрифти для підтримки атмосфери сюжету;
- футуристичний стиль логотипу та заголовків;
- використання контрастних кольорів та піктограм для візуального розподілу карток на різні види;

– графічне оформлення повинно бути спрощеним порівняно з іншими фантастичними або науково-технічними іграми, щоб забезпечити легкість сприйняття для вікової категорії 12+;

2.2.1 Графічне оформлення пакування

В першу чергу перед проектуванням пакування було визначено, що коробка буде складатися з двох частин, кришки та основи, в якій будуть міститися картки та правила. Картки в коробці будуть розміщені в три різні колоди, одна картка має ширину 70 мм, а довжину 120 мм, тому для основи коробки було обрано ширину 216 мм (щоб був проміжок між колодами), довжину 125 мм, висоту 30 мм. Для кришки було додано 4 мм до довжини та ширини.

Для оформлення пакування було обрано мінімалістичний дизайн, який візуально відразу показує потенційному покупцеві сюжет та не виглядає занадто важко для новачків. Для кришки (рис.2.1) було намальоване зображення ракети, яка стартує, що символізує початок пригоди та додає динаміки до загального вигляду. Кольорові планети з боків додані не лише щоб підсилити візуальну привабливість, а і щоб натякнути на різноманіття сценаріїв гри.



Рис.2.1. Розгортка кришки коробки



Рис.2.2. Розгортка основи коробки

Розробляючи основу пакування (рис.2.2.), було вирішено зробити акцент лише на сюжеті та комплектації гри, що є найпершим, чим зацікавиться гравець перед покупкою в магазині. Також додано штрих-код поруч з цією інформацією, щоб на неї точно звернули увагу перед придбанням, та прямокутник, в якому має розміщуватись інформація про виробника.

2.2.2 Візуальний стиль карток

Під час розробки ілюстрацій персонажів (рис.2.3) були враховані серйозність і драматичність сюжету гри, який розгортається у замкненому космічному просторі в умовах катастрофи та психологічної напруги між гравцями, тому було прийнято рішення виконати зображення героїв у напівреалістичному стилі, який поєднує деталізованість із стилізованістю. Завдяки такому підходу ілюстрації будуть привертати увагу цільової аудиторії, оскільки за стилем відповідають більшості популярних ігор космічної тематики. Водночас напівреалістичний стиль допомагає підтримувати баланс між серйозністю атмосфери та ігровим характером проекту, нагадуючи гравцям, що це залишається розважальним контентом, через який не варто сваритися.



Рис.2.3. Готові картки «Персонаж»

Ключовим в розробці карток «Планета» (рис.2.4) є кольорова гама, яку було підібрано відповідно до асоціацій та емоційно-психологічного впливу на гравців, наприклад, планета «Божевільля» зображена червоним кольором, а планета «Іноземне втручання» – фіолетовим.



Рис.2.4. Готові картки «Планета»

Планети на картках зображені на темному тлі без зайвих деталей, щоб підтримати атмосферу космічної невідомості та загрози.

Центральним в оформленні спеціальних карток (рис.2.5) є текстова частина, для чого було використано технологічні футуристичні шрифти, як і на інших елементах гри. Також було розроблено три різні піктограми та рамки контрастних кольорів для візуального поділу карток на три різні категорії: активні, автоматичні та пусті.



Рис.2.5. Готові спеціальні картки

Також було створено мінімалістичні зворотні сторони карток: горизонтальна (рис.2.6) та вертикальна (рис.2.7)



Рис.2.6. Горизонтальна зворотня
сторона



Рис.2.7. Вертикальна зворотня
сторона

2.2.3 Структура та оформлення правил гри

Розмір для правил гри було підібрано такий, щоб вони легко поміщались в коробку під колоди з картками, тому буклет має 210 мм висоту та 115 мм ширину. Для титульної сторони обкладинки правил було створено космічний фон з додаванням ракет. На звороті розміщена основна інформація про всі картки та як вони використовуються (рис.2.8).



Рис.2.8. Обкладинка для правил гри

Шрифт на внутрішніх сторінках правил (рис.2.9) є легкочитабельним навіть в маленьких розмірах та при цьому добре поєднується з іншими декоративними, технологічними шрифтами заголовків. Розмежування інформаційних блоків було зроблено за допомогою типографічних акцентів – різної ваги та розміру шрифтів, що допоможе гравцям швидше орієнтуватися в правилах гри.



Рис.2.9. Внутрішні сторінки правил гри

Для виділення важливої інформації та візуального спрощення інформації було використано такі акценти, як контрастні кольори заголовків та неонові прямокутники.

ВИСНОВКИ

1. У процесі передпроектного дослідження було проведено класифікацію настільних ігор за: механікою, кількістю гравців, рівнем складності, характером взаємодії учасників, часовим виміром ігрового процесу та ступенем залежності від удачі та випадковості. Класифікація настільних ігор виступала не просто набором категорій та жанрів, а цілою наукою, що допомагає зрозуміти, як саме працює гра і чому вона подобається людям.

2. Проаналізовано тематики настільних ігор як функціональний інструмент, який впливає на весь спектр дизайнерських рішень – від вибору кольорової гами та шрифтів до системи іконографії та компоновання інформації, забезпечуючи баланс між естетичною привабливістю та ігровою функціональністю.

3. Виконавши конструктивний аналіз аналогів, виявивши негативні та позитивні моменти, було зроблено висновки щодо розробки ілюстративно-графічного оформлення настільної гри, а саме: холодна та темна кольорова палітра, стилістичне спрощення елементів для уникнення візуального перенавантаження, використання неонових акцентів та піктограм, дотримання читабельності тексту, стилізування карток як повідомлення від системи космічного корабля.

4. Провівши роботу з замовником та отримавши досвід на переддипломній практиці, підготовлене технічне завдання з вимогами для реалізації проєкту.

5. Враховуючи отримані знання з теоретичною частини дипломного проєкту та вимоги замовника, було розроблено ілюстративно-графічне оформлення картокової настільної гри-стратегії «Тиха Гучна Брехня». Для його виконання було використано такі програми: Procreate, Affinity Designer 2, Affinity Photo 2.

6. Розроблено два планшети для захисту проєкту (Додаток А, Б).

Список використаних джерел:

1. Tristan Donovan *It's All a Game: A Short History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan* (ch 1), St. Martin's Publishing Group, 2017. 295 c.
2. Koichi Masukawa *The Origins of Board Games and Ancient Game Boards (Simulation and Gaming in the Network Society)*, Springer Nature, 2016. C. 3-13
3. Sonia Rajendra Tiwari, James E Johnson *Board Games (Handbook of Developmentally Appropriate Toys)*, Rowman & Littlefield, 2021. 16 c.
4. Dilini Samarasinghe, Michael Barlow, Erandi Lakshika, Timothy Lynar, Nour Moustafa, Thomas Townsend *A Data Driven Review of Board Game Design and Interactions of Their Mechanics*, University of New South Wales, Canberra, Australia, 2021. 17 c.
5. Joseph Collins *The Psychology Behind Board Game Mechanics: Understanding Gameplay*, Medium, 2023
6. Timea Farkas, Sarah Wiseman, Paul Cairns, Rebecca Fiebrink *A Grounded Analysis of Player-Described Board Game Immersion*, University of York, York, United Kingdom, 2020. C. 427-437
7. Oliver Kinne *Working Hard – a look at worker placement mechanisms*, TabletopGamesBlog, 2023
8. Stewart Woods, *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*, McFarland, 2012. C. 95-96
9. George Skaff Elias, Richard Garfield, K. Robert Gutschera *Characteristics of Games*, MIT Press, 2012. 311 c.
10. James Goodman, Diego Perez-Liebana, Simon Lucas *Visualising Multiplayer Game Spaces*, IEEE Transactions on Games, 2021. 13 c.
11. Liam Cross, Andrea Piovesan, Micael Sousa, Peter Wright, Gray Atherton *Your Move: An Open Access Dataset of Over 1500 Board Gamer's Demographics, Preferences and Motivations*, SAGE Publications, 2023. C. 554 – 575.

12. Sagguneswaraan Thavamuni, Hadzariah Ismail, Hiroyuki Iida *Analysis of the effect of number of players on the excitement of the game with respect to fairness*, ICEC, Lecture Notes in Computer Science, 2018. С. 139–151.
13. Melissa J. Rogerson, Martin Gibbs, Wally Smith *Cooperating to Compete: the Mutuality of Cooperation and Competition in Boardgame Play*, CHI Conference, 2018.
14. Liam Cross, Andrea Piovesan, Micael Sousa, Peter Wright, Gray Atherton *Your Move: An Open Access Dataset of Over 1500 Board Gamer's Demographics, Preferences and Motivations*, Simulation & Gaming, Sage Journals, 2023. С. 554-575
15. Xavier Rubio-Campillo *What History are we playing today? An analysis over 50 years of historical board games*, Cogent Arts & Humanities, 2024. 16 с.
16. Jason Begy *Board Games and the Construction of Cultural Memory*, Games and Culture, 2015. 21 с.
17. Linda Pope *Board Games as Educational Tools*, The Journal of Sustainability Education, 2021.
18. Руденський Р., Писарчук О. Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія «Педагогіка. Психологія», 2023. 10 с.
19. Sandra Danilovic, Alex de Voogt *Making Sense of Abstract Board Games: Toward a Cross-Ludic Theory*, Games and Culture, 2021. С. 499-518

Інтернет джерела

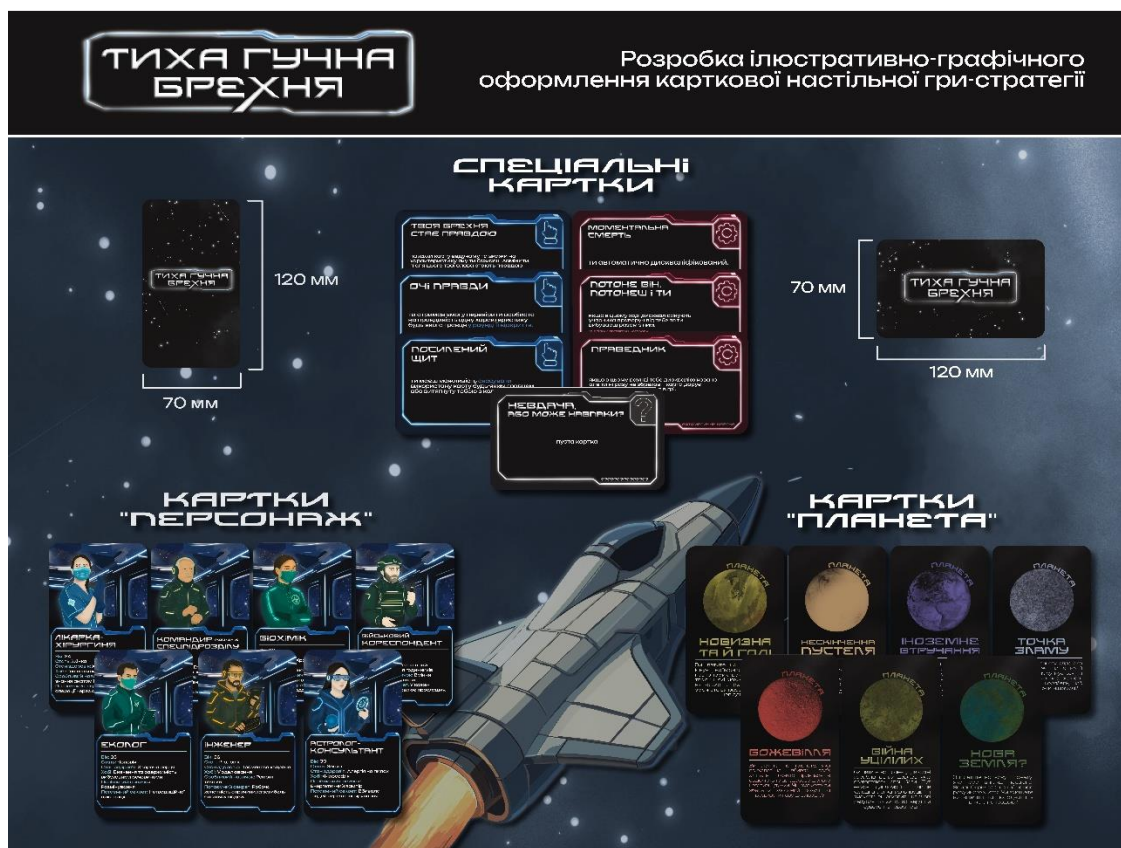
1. The Ultimate Guide To Worker Placement Board Games. Zatu Games. URL: <https://www.board-game.co.uk/the-ultimate-guide-to-worker-placement-board-games/> (дата звернення: 04.04.2025).
2. How to design a worker placement game. Part 1 – League of Gamemakers. URL: <https://www.leagueofgamemakers.com/how-to-design-a-worker-placement-game-part-1/> (дата звернення: 04.04.2025).

3. Board Game Classification. Corvus Belli – Oficial site. URL: <https://corvusbelli.com/en/press-room/blog/game-classification> (дата звернення: 06.04.2025).

4. Настільні ігри, Geekach. URL: <https://geekach.com.ua> (дати звернення: 07.04.2025, 12.04.2025, 15.04.2025)

5. Які є настільні ігри? Інтернет-магазин Kilogames. URL: https://kilogames.com.ua/blog/150_what-are-the-board-games.html (дата звернення: 09.04.2025).

ДОДАТКИ



Додаток А. Презентаційний планшет 1



Виконала студентка групи ГДфмб-1-21-4.Од
Габітова Аля Олександрівна
Керівник: Гнатюк Л.Р.
2025 рік

**ТИХА ГУЧНА
БРЕХНЯ**

Додаток Б. Презентаційний планшет 2