МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

на тему: **ПРОЄКТУВАННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ "ЛІСОВИК"**
З МУЛЬТИМЕДІЙНИМИ ОБ'ЄКТАМИ
З УРАХУВАННЯМ ДОСЛІДЖЕННЯ МЕХАНІК

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0224
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Івашко Наталія Валеріївна

Керівник: доцент кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: доцент кафедри дизайну,
к.пед.н. _____ Ганна БРЯНЦЕВА

Запоріжжя

2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет *соціальної педагогіки і психології*
Кафедра *дизайну*
Рівень вищої освіти *другий (магістерський)*
Спеціальність *022 «Дизайн»*
Освітньо-професійна програма *«Графічний дизайн»*

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«_____» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Івашко Наталії Валеріївні

1. Тема роботи: «Проєктування настільної гри "Лісовик" з мультимедійними об'єктами з урахуванням дослідження механік» науковий керівник роботи *PhD, доц. Чемерис Г. Ю.* затверджені наказом ЗНУ № 1394-с від 02.10.2025.
2. Строк подання студентом роботи:01.12.2025
3. Вихідні дані до роботи: _____.
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *Історія настільних ігор, основні складові настільних ігор у мультимедіа, особливості дизайну не ігрових елементів, поняття механік настільної гри, етапи роботи над дизайном, дослідження механік гри, аналіз аналогів та цільової аудиторії, стилістичне рішення, теоретичні засади проєктування персонажів та візуальних елементів настільної гри, дизайн пакування, ігрових компонентів та організація просторової структури настільної гри, технічна реалізація проєкту.*
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, прототипи, демонстраційна графіка.*
_____
_____
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 15.11.2024

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Отримання та затвердження теми і отримання завдання від керівника дипломної роботи.*	*15.11.2024*	
2	*Складання плану роботи та змісту.*	*20.11. - 20.12 2024*	
3	*Проведення дослідження по пошуку й ескізів до роботи.*	*15.01.2025*	
4	*Початок роботи над прототипуванням, ескізуванням, розробка варіацій, розробка концепту графічної форми.*	*10.02 - 28.04.2025*	
5	*Робота над текстовою частиною дипломної роботи.*	*30.05 - 20.08.2025*	
6	*Доопрацювання практичної частини згідно правок керівника.*	*25.08.2025*	
7	*Робота над помилками у текстовій частині кваліфікаційної роботи*	*28.08 - 30.10.2025*	
8	*Презентація роботи керівникові. Отримання фінальних коментарів*	*03.11.2025*	
9	*Передзахист, проходження нормоконтролю, антиплагіату, здача диплому на друк*	*10.11-15.11.2025*	
10	*Захист кваліфікаційної роботи*	*19.12.2025*	

Студент _____ *Наталія ІВАШКО*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Івашко Н. В. Проєктування настільної гри «Лісовик» з мультимедійними об'єктами з урахуванням дослідження механік : кваліфікаційна робота магістра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, к.пед.н, доц. Г. Ю. Чемерис. Запоріжжя : ЗНУ, 2025. 72 с.

UA : Робота викладена на 72 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 57 джерела. Об'єкт дослідження: настільні ігри з мультимедійними об'єктами. Предмет дослідження: полягає у розробці настільної гри «Лісовик» з інтеграцією мультимедійних об'єктів та оптимізованими ігровими механіками для створення інтерактивного та пізнавального ігрового досвіду. Мета дослідження: теоретичний аналіз сучасних літературних джерел з теми дослідження, вивчення передового досвіду який є актуальним для даної теми, з'ясування умов, для забезпечення успіху роботи, формулювання основної ідеї та поширення даної ідеї за допомогою використання мультимедійних об'єктів, аналіз аналогів та цільової аудиторії. В роботі було проведено дослідження історії ігор, основних складових у мультимедіа, дизайну не ігрових елементів, механік гри, аналіз цільової аудиторії, поняття механік, стилістичне рішення проєкту та опис технічної реалізації.

Ключові слова: графічний дизайн, мультимедійні об'єкти, айдентика, дизайн пакування.

Ivashko N. V. Designing a Board Game "The Forester" with Multimedia Objects Based on the Study of Mechanics **:** Master's thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. PhD, Asoc. Prof. H. Yu. Chemerys. Zaporizhzhia: ZNU, 2025. 72 p.

EN : The work is presented on 72 pages of printed text. The list of links includes 57 sources. Object of research: board games with multimedia objects. Subject of research: consists in developing the board game "The Forester" with the integration of multimedia objects and optimized game mechanics to create an interactive and educational gaming experience. The purpose of the study: theoretical analysis of modern literature on the research topic, study of experience which is relevant to the topic, clarifying the conditions for ensuring the success of the work, formulating the main idea, and disseminating this idea through the use of multimedia objects, analysis of analogues and target audience. The state of the researched problem is game history, key multimedia components, non-game element design, game mechanics, target audience analysis, mechanics concepts, stylistic project decisions, and technical implementation descriptions.

Key words:graphic design, multimedia objects, identity, packaging design.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Івашко Н. В. Мультимедійні об’єкти в настільних іграх: особливості дизайну, взаємодії та користувацького досвіду. *X Всеукраїнська науково-практична конференція з міжнародною участю “Сучасні інформаційні технології в освіті та науці”*, листопад 2025 (До друку).

ЗМІСТ

ВСТУП..... 7

РОЗДІЛ І НАСТІЛЬНА ГРА У КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ..... 11

1.1. Історія настільних ігор..... 11

1.2. Основні складові настільних ігор у мультимедіа..... 15

1.3. Особливості дизайну не ігрових елементів.....18

1.4. Поняття механіки настільної гри..... 22

РОЗДІЛ ІІ АНАЛІЗ ПРЕДМЕТНОЇ ОБЛАСТІ.....25

2.1. Дослідження мультимедійних об’єктів у настільних іграх..... 25

2.2. Дослідження механік ігор.....29

2.3. Аналіз аналогів та цільової аудиторії настільних ігор сучасності.....32

РОЗДІЛ ІІІ ПРОЕКТУВАННЯ НАСТІЛЬНОЇ АВТОРСЬКОЇ ГРИ “ЛІСОВИК” ТА УРАХУВАННЯ УСІХ МЕХАНІК.....38

3.1. Стилістичне рішення.....38

3.2. Теоретичні засади проєктування персонажів та візуальних елементів настільної гри.....40

3.3. Дизайн пакування, ігрових компонентів та організація просторової структури настільної гри..... 41

3.4. Технічна реалізація настільної гри “Лісовик”..... 52

ВИСНОВКИ.....56

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 57

ДОДАТОК А.....62

ДОДАТОК Б.....65

ДОДАТОК В.....68

ВСТУП

Актуальність теми. Зумовлена передусім сучасними тенденціями у розвитку мультимедійних технологій та їх активним інтегруванням у сфері розважальних та освітніх продуктів. Поєднання традиційних настільних ігор із цифровими елементами - аудіо, відео, анімацією тощо - вікриває нові можливості для підвищення інтерактивності, залучення гравців та поглиблення ігрового досвіду. Такий підхід сприяє створенню більш динамічних, різноманітних та інформативних ігрових середовищ, що відповідають потребам сучасної аудиторії.

Розвиток технологічного прогресу значно розширив інструментарій графічного дизайну, дозволивши урізноманітнити підходи до створення настільних ігор та розкрити потенціал синтезу аналогових і мультимедійних рішень. Попри відмінності між настільними та відеоіграми, багато принципів дизайну залишаються універсальними, що робить дослідження механік та мультимедійної взаємодії особливо важливим для сучасної індустрії. Зокрема, синтез аналогових та цифрових рішень розширює потенціал ігрового дизайну, що є надзвичайно важливим для індустрії настільних ігор, яка потребує інноваційних підходів для залучення нових гравців.

Сучасний ринок настільних ігор постійно розвивається, і інноваційні проєкти, що поєднують традиційні ігри з мультимедійними елементами, стають важливими для задоволення потреб гравців, які шукають більш глибокий та інтерактивний досвід.

З огляду на зазначене, тема дослідження “Проєктування настільної гри “Лісовик” з мультимедійними об’єктами з урахуванням дослідження механік” є актуальною, оскільки відповідає потребам ринку, тенденціям інтерактивності та розвиткові мультимедійних технологій у дизайні настільних ігор.

Ступінь дослідженості питання. У різні роки дослідженнями в галузі настільних ігор займались такі відомі вчені як: Карл Г. [39], Фредеріка-Якоба-Йоханнеса Бейтендейка [40], Санчес Е., Монтеро А.-П.,

Саманьєго Е., Мартінес-Монес А. [41], Чжан М., Ін Х., Собко Т., Ченг К. [42], Гілберт Д. Е., Веллс М. Т. [43], Джерді М., Ньюман М. Е. Дж. [44], Сомерс Д. Дж. Н. Дж., Пієт Е., Стівенсон М., Браун Ч. [45].

Актуальність і теоретична значущість проектної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об’єкт та завдання дослідження.

Об'єкт дослідження — настільні ігри.

Предмет дослідження — ігрові механіки та мультимедійні засоби, що підвищують інтерактивність і пізнавальний потенціал настільних ігор.

Мета роботи полягає у розробці настільної гри “Лісовик” з мультимедійних об’єктів та оптимізованими ігровими механіками для створення інтерактивного та пізнавального ігрового досвіду.

Виходячи з формулювання об’єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання**:

1. Аналіз літературної бази щодо поняття настільної гри, її історії та класифікації;
2. Дослідження ігрових механік у настільних іграх;
3. Дослідження мультимедійних об’єктів у настільних іграх;
4. Аналіз аналогів та цільової аудиторії настільних ігор;
5. Дослідження основних складових та особливості дизайну не ігрових елементів;
6. Розробка та візуалізація проєкту.

Методи дослідження: *загальнотеоретичні методи:* аналіз, синтез, узагальнення; *методи дизайн-проектування:* методика передпроектного аналізу, метод синтезу та аналогії в дизайні, комбінаторика, художньо-образне моделювання об'єкту дизайн-проектування за допомогою композиційного формоутворення, художній метод і графічне проектування; метод спостереження: для визначення механік взаємодії гравця з грою.

Концепція проекту. Основою ідеї кваліфікаційної роботи є проєктування настільної гри «Лісовик» та дослідження ігрових механік з інтеграцією мультимедійних елементів. Проєкт спрямований на поєднання традиційного

настільного формату гри з сучасними технологіями, що дозволяє створити більш інтерактивний, захопливий та пізнавальний ігровий досвід.

Наукова новизна, теоретичне та практичне значення кваліфікаційної роботи. Наукова новизна теми полягає у:

- Комплексному досліджені оптимізації ігрових механік,
- Поєднання традиційних настільних елементів з цифровими об’єктами для створення гібридного ігрового середовища,
- Впровадження адаптивних механік, які змінюють сценарій гри відповідно до дій гравця,
- Поєднання розважального і навчального компонентів через мультимедійні об’єкти та інтерактивні механіки, що підвищують навчальний ефект.

Теоретичне значення роботи - систематизація знань про поєднання настільних ігор і мультимедіа, уточнення принципів інтерактивного геймдизайну.

Практичне значення - створення прототипу гри, який може використовуватися у розважальних цілях.

Апробація результатів дослідження здійснювалась шляхом публікації наукової статті “Використання мультимедійних елементів в інформатиці“ X Всеукраїнська науково-практична конференція з міжнародною участю “Сучасні інформаційні технології в освіті та науці” яка відбулася 13 листопада 2025 року.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 72 сторінок, 42 ілюстрацій, 45 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 63 сторінки. За темою роботи написано 1 стаття, опубліковано 1 тез доповіді на конференції.

У *вступі* обґрунтовується актуальність дослідження, розкривається науковий апарат дослідження: мета, предмет, об'єкт, задачі, методи дослідження, наукова новизна, теоретичне та практичне значення роботи.

У *першому розділі «*Настільна гра у контексті сучасного дизайну*»* розглянуто історія настільних ігор, основні складові настільних ігор у мультимедіа, особливості дизайну щодо не ігрових елементів, поняття механіки настільної гри.

У *другому розділі «*Передпроєктне дослідження*»* досліджено етапи роботи над дизайном, дослідження механік гри, аналіз аналогів та цільової аудиторії.

У *третьому розділі «*Проектування настільної гри та урахування усіх механік*»* описано стилістичне рішення, теоретичні засади проєктування персонажів та візуальних елементів настільної гри, дизайн пакування, ігрових компонентів та організація просторової структури настільної гри, технічна реалізація роботи.

У висновках наведено основні підсумки наукового дослідження. У додатках надано розроблений ілюстративний матеріал, аналіз аналогів, технічна реалізація проєкту та інші супроводжуючі матеріали.

РОЗДІЛ І
НАСТІЛЬНА ГРА У КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ

1.1. Історія настільних ігор

Аби надалі розглядати розвиток настільних ігор, варто насамперед зрозуміти їхню природу, походження та соціокультурне значення. Настільними іграми традиційно вважають такі ігрові форми, що здійснюються за допомогою фізичних компонентів (ігрового поля, фішок, карт, кісток) і розгортаються у межах фіксованих правил на визначеній ігровій поверхні. Вони слугують не лише розвагою, а й способом соціальної взаємодії, навчання та моделювання складних ситуацій. Дослідження давніх культур свідчать, що різноманітні настільні ігри існували на території, зокрема, сучасної України вже в глибоку давнину: археологічні матеріали, знайдені у трипільських поселеннях, скіфських курганах та інших історичних локаціях, демонструють, що ігрові практики супроводжували людство протягом тисячоліть та були невіддільною частиною побуту й ритуальної культури [1].

У ширшому контексті настільні ігри розглядають як один із найдавніших засобів соціалізації, адже вони дозволяли спільнотам формувати правила поведінки, відтворювати моделі співпраці чи суперництва, а також передавати знання між поколіннями. Відомо, що в багатьох давніх культурах ігрові предмети виконували не лише розважальну, але й сакральну функцію, пов’язуючи гру з ритуалом, магічними уявленнями або культовими практиками. Такі знахідки засвідчують, що ігри служили засобом структурування соціального простору, надавали можливість тренувати стратегічне мислення і навіть виступали інструментом регулювання конфліктів всередині громади [1].

Питання про найдавніші настільні ігри отримує додаткове пояснення у сучасних історичних оглядах, які свідчать про надзвичайну різноманітність ранніх форм ігрової активності. Науковці відзначають, що історія настільних ігор сягає щонайменше 7500 років, а їх найперші прототипи відображали релігійні уявлення, соціальні структури або військові практики. Серед

найдавніших варто згадати сенет зі Стародавнього Єгипту — гру, яку пов’язували з ритуалами переходу душі в потойбіччя; індійську гру чаупар, що, за припущенням дослідників, стала предком сучасної «ліліард» та інших подібних ігор; ранні форми нард, які поширилися на Близькому Сході та в Середземномор’ї. Важливим доказом тривалої історії ігор є археологічна знахідка в Згорілому Місті (Іран): ігрова дошка з чорного дерева та 60 фішок із бірюзи й агату. Цей комплекс підтверджує давність та міжкультурне поширення ігрової традиції вже у III тис. до н. е. [2] (Див. Додаток А, рис. А.1).

Сучасні археологічні інтерпретації припускають, що такі ігрові комплекси були не лише забавою, а й засобом репрезентації соціального статусу або навіть політичного впливу. Зокрема, у багатьох похованнях високопоставлених осіб на Близькому Сході та у Середземномор’ї настільні ігри траплялися поруч із зброєю, прикрасами та ритуальними предметами, що свідчить про їхню символічну вагу. У деяких культурах ігри використовували для ворожіння або прийняття важливих рішень, а їхні правила могли витлумачуватися як метафори космічного порядку. Тож ранні настільні ігри були значно багатофункціональними, ніж сучасні аналоги, і часто поєднували елементи стратегії, удачі та ритуальності [2].

Окреме місце в історії займає розвиток настільних ігор у європейських культурах. У XVIII–XIX століттях у Європі активізується виробництво карткових та картіжних ігор, що було пов’язано з розвитком поліграфії та масового друку. З’являються ігри освітнього спрямування — географічні, історичні, морально-повчальні. Тематичні ігри цього періоду («гусак», «битва», «лото») моделювали маршрути, прості стратегії, соціальні ситуації, що сприяло розвитку логічного мислення, уваги і пам’яті. Вони ставали елементом виховання дітей із заможних родин, а пізніше — популярною формою сімейного дозвілля [3].

Паралельно з цим європейські видавці почали створювати перші спеціалізовані серії ігор, орієнтовані на освітні заклади, домашнє навчання та виховні інституції. Масове поширення таблиць, ігрових полів і карток дало

змогу популяризувати ідеї морального вдосконалення та громадянської відповідальності серед молоді. Такі ігри часто відображали моральні настанови доби, формуючи уявлення про правильну поведінку, чесність, працелюбність та патріотизм. Крім того, зростання середнього класу сприяло розширенню попиту на домашні форми дозвілля, де настільні ігри займали центральне місце [3].

Першою настільною грою, яка здобула безпрецедентну світову популярність у XX столітті, стала «Монополія». Чарльз Дерроу створив її у період Великої депресії як варіант економічної симуляції. Попри початкову відмову видавців, гра швидко здобула популярність, оскільки відображала характерні настрої американського суспільства: прагнення до економічного успіху, конкурентності та підприємництва. «Монополія» стала символом нової генерації настільних ігор, що поєднували розвагу з аналізом економічних процесів, і впродовж десятиліть залишалася одним з найприбутковіших продуктів індустрії [4] (Див. Додаток А, рис. А.2).

Важливо зазначити, що «Монополія» започаткувала перехід від традиційних сімейних розваг до ігор, здатних моделювати складні економічні, соціальні та стратегічні процеси. Її успіх сприяв появі численних адаптацій — тематичних, регіональних, освітніх — та стимулював розвиток цілої галузі ігор, побудованих на симуляції. Гра також вплинула на формування сучасних геймерських спільнот, оскільки об’єднала навколо себе різні покоління і стала культурним символом XX століття [4].

У наступні десятиліття настільні ігри еволюціонували в напрямі складніших механік: з’явилися стратегічні ігри європейського типу (Eurogames), рольові ігри (RPG), кооперативні та гібридні моделі. Одним із найуспішніших сучасних прикладів є Ticket to Ride — стратегічна гра про будівництво залізничних маршрутів, що поєднує простоту правил та глибину тактичних рішень. Аналогічно популярності набула 7 Wonders, яка пропонує гравцям побудову цивілізації через різні історичні епохи, використовуючи механіку добору карт та розвитку структур [5; 6].

Розвиток цього сегмента ігор свідчить про прагнення дизайнерів поєднати доступність та інтелектуальну насиченість. Eurogames отримали популярність завдяки мінімізованому випадковому елементу, продуманій економіці та стратегічному плануванню, тоді як сучасні рольові й кооперативні ігри наголошують на спільному подоланні викликів. Ці тенденції позначаються і на широкому гравецькому досвіді, який дедалі більше цінує різноманіття механік, варіативність рішень і наративну глибину [5; 6].

Повертаючись до стародавніх витоків, варто згадати королівську гру Ура — ранню настільну стратегію Месопотамії, що датується приблизно III тис. до н. е. Збережені артефакти та реконструкції правил свідчать, що вона була не лише розвагою, а й ритуальною практикою, пов’язаною з уявленнями про долю та божественне втручання [7].

Королівська гра Ура, знайдена в похованнях Шумеру, продемонструвала значну варіативність у компонентах та структурі. Це дозволило історикам припустити, що існували різні регіональні версії гри, а сама вона могла слугувати інструментом комунікації між різними соціальними групами. Її відтворення у сучасних музеях та реконструкціях засвідчує тривалість інтересу до стародавніх ігрових традицій, що й досі впливають на формування сучасних механік [7].

Серед сучасних ігор, що поширилися завдяки простим правилам і соціальній динаміці, варто згадати карткову гру «Уно». Запатентована у 1971 році, вона швидко стала однією з найвідоміших сімейних ігор, оскільки поєднує легкість освоєння, швидкість партій та високий інтерактивний потенціал [8].

Простота «Уно» зробила її універсальною як у сімейному колі, так і в освітньому чи клубному середовищі. Багато дослідників наголошують, що саме такі ігри сприяли популяризації настільного геймінгу серед широкої аудиторії, адже поєднують інтуїтивність, повторюваність і соціальну взаємодію — ключові чинники успішних масових ігор. Упродовж десятиліть «Уно» зберігає популярність, породивши серії адаптацій та тематичних варіантів [8].

Отже, останні десятиліття демонструють стале зростання інтересу до настільних ігор. Вони охоплюють широкий спектр жанрів — від історичних і стратегічних до кооперативних, освітніх та експериментальних. Активно розвивається інфраструктура: спеціалізовані магазини, клуби, фестивалі, ігрові кафе. Попри поширення цифрових розваг, настільні ігри зберігають підвищений інтерес, оскільки забезпечують живу комунікацію, соціальну взаємодію та інтелектуальну активність.

1.2. Основні складові настільних ігор у мультимедіа

У традиційному форматі настільні ігри ґрунтуються на використанні матеріальних елементів — ігрового поля, карток, фішок, жетонів, гральних кісток, тайлів тощо. Вони визначають структуру й темп гри та забезпечують безпосередню тактильну взаємодію гравців з ігровими компонентами. Тактильність, фізичне розташування предметів, можливість переміщувати фішки чи компоненти — все це формує особливий тип ігрового досвіду, де простір і предметність відіграють ключову роль. Проте в умовах глобальної цифровізації значна частина настільних ігор отримує мультимедійні адаптації, у межах яких базові складові зазнають трансформацій. Цифрове середовище дає змогу розширювати функціональні характеристики, оптимізувати механіки та створювати нові формати взаємодії. Такі адаптації дозволяють залучати аудиторію, яка раніше не мала досвіду гри, але позитивно сприймає інтуїтивні інтерфейси та автоматизовані правила. Водночас мультимедійні інтерпретації часто зберігають основні системоутворювальні елементи гри, поєднуючи традиційний ігровий процес із сучасними технологічними можливостями.

Мультимедійні засоби, що інтегруються у сучасні настільні ігри, включають графічні, звукові та інтерактивні підсистеми. Високоякісна 2D- і 3D-графіка, деталізована анімація, системи динамічних ефектів, озвучення, фонова музика, інтерактивні підказки, елементи доповненої реальності, функції 3D-друку — усе це формує гібридний простір між матеріальними та цифровими ігровими компонентами. Завдяки цим технологіям гра набуває нових рівнів

емоційної насиченості: візуальні ефекти підсилюють драматургію процесу, а звукові доріжки створюють атмосферу, яка у фізичному форматі була б обмеженою. Незважаючи на технологічне ускладнення, процес розроблення мультимедійної версії гри все одно починається з визначення теми, жанру та ключової механіки — саме вони визначають набір мультимедійних рішень та логіку подальшої роботи [9, с. 54–55]. Вибір композиційних прийомів, темпоральної структури анімації та інтерфейсної логіки залежить від того, чи є гра стратегічною, сюжетно-орієнтованою, кооперативною або змагальною.

Традиційні ігрові компоненти набувають нових властивостей. Ігрове поле перетворюється на інтерактивну, часто анімовану область, яку можна масштабувати, обертати, позначати маркерами. Це дає змогу візуалізувати ефекти, стани, рівні, події, які в аналоговому форматі довелося б вручну відстежувати. Поле перестає бути статичною картою: воно стає елементом живої системи, здатної реагувати на дії гравця, перебудовуватися залежно від сценарію та демонструвати приховані ігрові процеси. Цифрові картки стають інформаційними блоками з динамічним контентом — текстом, ілюстраціями, попереджувальними сигналами та короткими відеофрагментами. Плитки та жетони автоматично змінюють конфігурацію залежно від сценарію гри, що усуває можливі помилки гравців та прискорює темп партії. Гральні кістки існують як випадкові генератори із візуальними ефектами прокрутки, а також можуть використовувати фізичний рушій для симуляції реалістичного руху, що зближує віртуальний та реальний досвід [9, с. 54]. Додатковим елементом є система автоматичної фіксації станів — цифрова платформа відстежує розташування об’єктів та їх взаємодію, звільняючи гравців від необхідності контролювати технічні деталі.

Особливе значення мають персонажі або аватари гравців. Якщо у фізичних іграх це статичні фішки, то у мультимедійних версіях вони стають повноцінними динамічними об’єктами: мають анімації рухів, вирази емоцій, змінювані параметри, озвучення. Завдяки цьому візуальний образ персонажа перестає бути умовною позначкою — він набуває наративної функції та

доповнює загальну естетичну систему гри. Внутрішньо ігрові персонажі-помічники виконують функцію навчальних модулів, полегшуючи входження новачків у гру. Вони здатні пояснювати правила, підказувати можливі ходи, пропонувати оптимальні рішення або наголошувати на ключових подіях. Це дозволяє мультимедійним версіям не лише відтворювати оригінальний досвід, а й підвищувати доступність та навчальну цінність гри, створюючи інклюзивний простір для користувачів із різним рівнем підготовки [10, с. 39]. У складніших іграх персонажі також можуть бути частиною алгоритмічних систем, що впливають на перебіг подій, виконуючи функції опонентів або союзників.

Цифровий дизайн карток має відповідати вимогам читабельності, чіткої структури та візуальної гармонії. У мультимедіа зростає значення анімаційних переходів, систем підсвічування, інтерактивних підказок, що підсилює інформативність та емоційність. У порівнянні з матеріальними компонентами цифрові картки можуть містити більше інформації, але водночас вимагають ретельної оптимізації, аби зберігати зручність сприйняття. Тильна сторона карт перетворюється з переважно захисного елементу на стилістичний — важливий для формування візуальної ідентичності гри та її брендування. Важливими стають також типографічні параметри, колірні рішення, іконографіка, що забезпечують швидке орієнтування в інтерфейсі. Усі ці параметри сприяють зменшенню когнітивного навантаження та підвищують комфортність сприйняття інформації, особливо у швидких або стратегічно насичених партіях [10, с. 40; 11, с. 390]. Крім того, цифрові платформи дають змогу легко оновлювати або доповнювати картковий контент, що робить гру більш гнучкою та придатною до подальшого розвитку.

Найсуттєвішими елементами мультимедійних настільних ігор є цифрові механіки, що забезпечують інтерактивність геймплею. Вони включають графічну складову, анімацію, звуковий супровід, логіку подій, штучний інтелект як віртуального опонента та онлайн-мультиплеєр. Ці елементи формують не лише технічний фундамент, а й визначають динаміку ігрової взаємодії. Завдяки

мультимедіа стають можливими автоматизовані підрахунки, системи підказок, змінювані сценарії, динамічні карти та ефекти, які неможливо відтворити у традиційному форматі. Наприклад, модулі штучного інтелекту дозволяють створювати опонентів різного рівня складності, адаптивних до стилю гри користувача, що робить гру доступною як для новачків, так і для досвідчених гравців. Сценарні системи можуть генерувати варіативні події, розширюючи іграбельність. Аналіз цифрових версій Monopoly, Scrabble, Catan демонструє, що мультимедійні засоби істотно збагачують ігровий досвід і роблять його більш динамічним, адаптивним та доступним. У цифровому середовищі такі ігри отримують ширші можливості для експериментування з формою, а також мобільність, що дозволяє користувачам грати у будь-який час і на різних пристроях.

1.3. Особливості дизайну не ігрових елементів

Не ігрові елементи настільних ігор охоплюють широкий спектр компонентів, що не беруть безпосередньої участі в механіці геймплею, але забезпечують організацію, естетику, презентацію та користувацький комфорт. До таких елементів належать коробка, правила, органайзери, лотки, підставки, декоративні елементи, буклети, додаткові аксесуари, постери, маркери для зберігання тощо. Вони формують цілісний користувацький досвід, який починається ще до відкриття коробки — на етапі візуального контакту з грою в магазині або під час розпакування. Неігрові компоненти визначають ергономіку зберігання, темп підготовки до партії та зручність повернення елементів у коробку після гри, що особливо важливо в умовах великої кількості дрібних компонентів. Відсутність якісно розроблених не ігрових елементів знижує зручність використання та може спричинити втрату частини деталей, збільшення часу підготовки або навіть погіршення загального враження від продукту. Таким чином, не ігрові елементи — це основа матеріальної організації гри, що доповнює механіку та підсилює загальний користувацький досвід.

Одним із ключових не ігрових компонентів є упаковка, яка виконує не лише матеріальну функцію — захист від пошкоджень, зберігання та транспортування, — а й комунікативну. Вона є першим об’єктом, з яким взаємодіє потенційний покупець, і значною мірою визначає емоційне сприйняття продукту. У сучасному маркетингу дизайн пакування відіграє роль потужного інструмента брендингу, формуючи імідж гри, інформуючи про її особливості та підсилюючи конкурентні переваги. Візуальні рішення — ілюстрації, стильове оформлення, композиція, типографіка — виступають засобом комунікації теми гри, її наративу та цільової аудиторії. Ігровий підхід до створення пакування передбачає інтеграцію візуальних образів, конструкцій та сюжетних рішень, що формують загальний стиль і підвищують впізнаваність продукту. У цьому контексті використовують пакування-конструктор, пакування у форматі міні-гри та пакування-аксесуар, які можуть виконувати додаткові сценарні або естетичні функції — наприклад, бути частиною поля, допоміжним лотом чи зберігати тематичну атмосферу [12, с. 67]. Такі рішення сприяють формуванню емоційного зв’язку між користувачем і продуктом, розширюючи межі традиційної ролі коробки.

Створення пакувальної тари ґрунтується на чіткому визначенні її структурних елементів. Тара виступає фізичним контейнером, який повинен бути міцним, ергономічним і зручним для повторного використання, адже багато настільних ігор передбачають часте пересування, зберігання та перекладання компонентів. Етикетка містить інформацію про гру, служить носієм айдентики та часто виступає центральним елементом візуального бренду. Вкладиші й органайзери відповідають за впорядкування компонентів, що зменшує час на підготовку гри, підтримує порядок і збільшує термін служби елементів. Вторинна упаковка застосовується для логістики або продажу кількох комплектів, а також може виконувати роль захисного шару для делікатних матеріалів. Усе це сприяє впізнаваності продукту та його ринковій конкурентоспроможності, оскільки добре організована упаковка демонструє рівень професійності виробника [13]. У сучасних видавництвах особлива увага

приділяється взаємодії внутрішньої структури коробки з інтерфейсом гри, що забезпечує логічність розміщення компонентів та їх доступність.

Проєктування дизайну упаковки складається з кількох етапів. Насамперед формується концепція: визначаються ключові кольорові акценти, наративні мотиви, стилістичні коди й загальна композиція. На цьому етапі дизайнер аналізує тематику гри, цільову аудиторію та ринкові очікування, щоб знайти баланс між естетикою та функційністю. Далі створюється візуальний ряд — ілюстрації, персонажі, декоративні рамки, типографіка. Сюди входить розроблення композиційних рішень, вибір стилю малюнків, розташування текстових блоків і формування загальної структури. На заключному етапі враховуються технологічні параметри виробництва: вибір матеріалу (картон, ПЕТ, пластик, дерево), тип друку, особливості конструкції, штанцформи, тиснення тощо. Додатково можуть застосовуватися вибіркове лакування, елементи фольгування, текстурні покриття та інші засоби підсилення тактильного ефекту. Такий комплексний підхід дозволяє поєднати художній задум із технічною реальністю та забезпечити високу якість кінцевого виробу, при цьому оптимізуючі витрати на виробництво [14, с. 140]. У деяких випадках коробка проходить кілька циклів прототипування для перевірки міцності, зручності відкривання та відповідності стандартам постачання.

Ефективність дизайну упаковки залежить від дотримання низки практичних вимог: інтуїтивності, доступності, відповідності потребам користувачів із різними можливостями, стилістичної цілісності, чіткості структуризації інформації. Пакування повинно привертати увагу на полиці, вирізнятися серед конкурентів і водночас не перевантажувати глядача зайвими елементами. Важливим є баланс між інформаційною насиченістю та мінімалізмом, особливо коли йдеться про невелике ігрове поле коробки. Використання QR-кодів, інтерактивних етикеток і розширених цифрових інструкцій розширює функціональність і підвищує якість користувацького досвіду, дозволяючи поєднати фізичний продукт із цифровими матеріалами. На етапі тестування упаковка перевіряється на міцність, доступність, зручність

транспортування та відповідність очікуванням цільової аудиторії. Це дозволяє оцінити реальну ефективність конструкції та виявити потенційні недоліки, які можуть бути непомітні на етапі проєктування [15].

Сучасною тенденцією є інтеграція екологічних принципів у дизайн пакування. Використання перероблених матеріалів, повторно застосовуваних елементів, мінімізація пластику та створення універсальної упаковки, яка може виконувати роль органайзера чи навіть частини ігрового поля, сприяють зменшенню негативного впливу на довкілля. Тенденції екодизайну охоплюють також застосування біорозкладних фарб, зниження ваги тари та раціональне використання ресурсів. Такі рішення відповідають глобальним стандартам сталого розвитку та формують позитивний імідж бренду, підкреслюючи відповідальність виробника перед споживачем і природою [16, с. 476]. Зростання попиту на екологічні товари стимулює видавництва до впровадження нових технологій, що дозволяють зменшити вуглецевий слід і підвищити перероблюваність компонентів.

Не менш значущим неігровим елементом є правила гри. Це один із найскладніших жанрів інструктивного тексту, оскільки він повинен бути лаконічним, логічним і водночас достатньо повним для роз’яснення механік та сценаріїв. Правила зазвичай містять тематичний вступ, перелік компонентів, загальні цілі, структуру ходу гри, опис спеціальних дій, додаткових ситуацій, пояснення термінології та приклади. У складніших іграх правила можуть мати кілька рівнів подачі — базовий, розширений, сценарний — що дозволяє гравцям опановувати механіки поступово. Створення зведеної версії правил необхідне на етапі тестування, коли розробники перевіряють зрозумілість механік різним групам гравців. Важливу роль відіграє візуальний супровід: схеми, діаграми, піктограми та виділення підвищують доступність інформації, а інколи формують мову спілкування між видавцем і користувачем. Типографіка визначає читабельність і комфортність сприйняття, що особливо важливо в багатосторінкових інструкціях, де дрібний шрифт або перевантажені сторінки можуть ускладнювати процес опанування. Остаточне тестування правил

дозволяє виявити суперечності, нечіткі формулювання та недоліки структури, а також перевірити, чи відповідає інструкція реальній логіці гри під час партії [17].

1.4. Поняття механіки настільної гри

Настільні ігри містять широкий спектр механік, що визначають принципи взаємодії гравців із ігровим середовищем. Механіка являє собою сукупність правил, алгоритмів і дій, які формують логіку розвитку ігрових подій, встановлюють обмеження та відкривають можливості для гравців. Вона регулює темп гри, ступінь випадковості, рівень стратегічного планування й інтенсивність взаємодії між учасниками. До найпоширеніших механік належать кидки кубиків (dice rolling), розвиток персонажа (character progression), модульні поля (tile placement), добір карт (deck building), управління ресурсами (resource management), сюжетні вибори (narrative choice), тайм-менеджмент, кооперативна взаємодія, асиметричність ролей та інші. Кожна механіка виконує окрему функцію, а їх комбінація створює унікальний стиль гри, визначає її глибину, рівень складності та емоційне наповнення. Для подальшого аналізу зосередимося на прикладі гри «Підземелля та Дракони» (Dungeons & Dragons), яка стала класичним зразком синтезу рольових, тактичних і наративних механік.

Для більшого порівняння механік і в тому числі їх рівнів складнощів була зроблена «Таблиця 1.1».

Таблиця 1 - Порівняння механік та їх рівнів складності

Механіка	Рівень складності	Пояснення
Dice Rolling	Низький	Прості правила, сильний вплив випадковості
Push Your Luck	Низький	Легко зрозуміти, рішення базуються на ризику
Set Collection	Низько–середній	Просте збирання комбінацій

Drafting	Середній	Потрібне планування та аналіз вибору
Hand Management	Середній	Тактичне використання обмежених ресурсів
Tile Placement	Середній	Просторове мислення та планування
Area Control	Середньо–високий	Стратегія + взаємодія між гравцями
Worker Placement	Високий	Планування, блокування дій, таймінг
Deck-building	Високий	Довгострокова стратегія та оптимізація колоди

У Dungeons & Dragons механіка побудована на створенні гравцем персонажа з унікальними характеристиками — силою, спритністю, витривалістю, інтелектом, мудрістю та харизмою. Ці параметри визначають успішність виконання дій, результативність перевірок і загальну модель поведінки героя. Важливу роль відіграє майстер гри — оповідач, який керує ігровим світом, моделює події, описує оточення та створює ситуації для прийняття рішень. Його функція виходить за межі контролю над сюжетом, адже він формує емоційний тон, підтримує темп гри та адаптує сценарії під рівень досвіду учасників.

Механіка кидків кубиків створює непередбачуваність і забезпечує елемент ризику, який визначає успіх або невдачу гравця у складних ситуаціях. Система бойових дій включає ініціативу, порядок виконання ходів, обчислення ушкоджень, роботу з бронею та модифікаторами. Взаємодія з навколишнім світом та персонажами NPC формує сюжетну частину механіки: гравці можуть брати завдання, вступати в діалоги, виконувати місії, торгувати, досліджувати небезпечні території та впливати на розвиток світу своїми діями. Механіка розвитку персонажа забезпечується накопиченням досвіду, відкриттям нових умінь, покращенням характеристик і вибором спеціалізацій. Усе це сприяє

створенню ефекту занурення, формує багатошаровий світ і стимулює гравців до творчої взаємодії та імпровізації.

Переходячи до опису авторської гри «Лісовик», важливо окреслити її концептуальні принципи, цілі та механічну основу. Ідея гри полягає у створенні міфологічного фентезійного простору, у якому гравці можуть взаємодіяти між собою, впливати на розвиток подій і пізнавати українську міфологію через ігровий досвід. «Лісовик» не прагне виконувати функції енциклопедичного викладу фольклору чи навчального курсу з графічного дизайну, однак він створює умови для творчості, колективних рішень, обговорення та моделювання ситуацій, що мають як розважальний, так і освітній потенціал.

Жанрово «Лісовик» поєднує елементи стратегії, кооперативності, рольової гри та механік кидків кубиків. Така комбінація створює варіативний простір для сценаріїв, де гравці можуть обирати тактичні рішення, координувати дії, розподіляти ролі та адаптуватися до сюжетних викликів. Основна мета гри — досягти замку дракона, вступити з ним у бій, повернути викрадене золото та здобути цвіт папороті, який дає можливість загадати бажання. При цьому механіка гри враховує, що бажання може мати несподівані наслідки, що посилює драматичний та етичний компоненти ігрового процесу. Введення елементу подвійної моральної дилеми робить гру не лише динамічною, а й змістовною у сенсі рефлексії над прийняттям рішень.

Процес гри складається з кількох етапів. На початку учасники розміщують поле, обирають персонажів, отримують дощечки характеристик та відповідні фішки. Ведучий описує вступну ситуацію, формує атмосферу та задає наративний тон, що визначає контекст подальших подій. Гравці реагують на ситуації, виходячи з особливостей своїх персонажів: сильні герої можуть обирати фізичні дії, хитрі — дипломатичні, а магічні персонажі — застосовувати спеціальні здібності. Ситуаційні вибори формують мікро сюжети, які впливають на розвиток героя, його стосунки з іншими учасниками та загальну динаміку групи.

Ведучий контролює перебіг подій, однак структура гри дозволяє гравцям активно пропонувати власні рішення, що збільшує варіативність і повторюваність гри. Основна сюжетна лінія поступово підводить гравців до ключового конфлікту — протистояння з драконом, який викрав цвіт папороті. Стратегічне планування та кооперація є важливою складовою механіки, оскільки фінальний бій потребує узгодженості дій, грамотного використання ресурсів, здібностей та імпровізації.

Структура гри орієнтована на молодь віком 18–25 років, однак її механіки залишаються доступними і для старших гравців. Завдяки цьому можливе формування міжпоколінної взаємодії, де досвідчені учасники виступають наставниками та допомагають команді ухвалювати стратегічно зважені рішення. Подібна організація гри робить процес більш інклюзивним, соціально гнучким та привабливим для груп із різним рівнем досвіду. Механічна система «Лісовика» поєднує елементи пригодницької наративності, тактичної взаємодії та ризику, що забезпечує багаторівневий ігровий досвід і створює умови для вдумливого, але динамічного проходження.

РОЗДІЛ ІІ
АНАЛІЗ ПРЕДМЕТНОЇ ОБЛАСТІ

2.1. Дослідження мультимедійних об’єктів у настільних іграх

Мультимедійні об’єкти у настільних іграх у межах графічного дизайну доцільно розглядати як складну візуально-комунікаційну систему, що поєднує традиційні друковані елементи з цифровими засобами подання інформації. У сучасній теорії мультимедіа такі об’єкти визначаються як інтеграція кількох медіаформ — графіки, типографіки, звуку, анімації та відео — у єдиному середовищі, яке забезпечує багатоканальну передачу інформації та інтерактивну взаємодію з користувачем [18]. У настільних іграх мультимедійні об’єкти найчастіше реалізуються у вигляді мобільних застосунків, цифрових інтерфейсів, анімаційних елементів або технологій доповненої реальності, що функціонують у тісному зв’язку з фізичними ігровими компонентами [19].

З позиції графічного дизайну мультимедійні об’єкти виконують не лише допоміжну, а й системоутворювальну функцію. Вони формують візуальну айдентику гри, визначають характер комунікації з гравцем і впливають на сприйняття ігрового простору. На відміну від статичних друкованих компонентів, мультимедійні об’єкти дозволяють використовувати динамічну графіку, анімацію та змінну типографіку, що розширює інструментарій графічного дизайнера. Як зазначає К. Сейлен та Е. Циммерман, гібридні ігрові формати створюють новий рівень взаємодії, у якому візуальна мова гри виходить за межі матеріального носія [19].

Важливим аспектом дослідження є аналіз естетичної функції мультимедійних об’єктів. Графічні рішення цифрових елементів мають узгоджуватися зі стилістикою друкованих компонентів гри, формуючи єдину візуальну систему. Дж. Шелл підкреслює, що цілісність стилю є критично важливою для створення переконливого ігрового досвіду, а будь-яка візуальна невідповідність може негативно впливати на сприйняття гри загалом [20]. Таким чином, мультимедійні об’єкти вимагають від графічного дизайнера

комплексного підходу, що поєднує принципи композиції, колористики, типографіки та motion-дизайну.

Дослідження мультимедійних об’єктів у настільних іграх свідчить, що вони суттєво впливають на зручність сприйняття інформації та організацію візуальної ієрархії. Анімовані інструкції, інтерактивні підказки та відеофрагменти дозволяють структурувати складні ігрові правила, зменшуючи когнітивне навантаження на гравця. З точки зору інформаційного дизайну, мультимедіа забезпечують чіткіше розмежування основної та допоміжної інформації, а також сприяють швидшому засвоєнню ігрових механік [21]. У цьому контексті мультимедійні об’єкти виступають як ефективний інструмент візуальної навігації.

Разом із тим дослідження виявляють і низку проблем, пов’язаних із використанням мультимедійних об’єктів у настільних іграх. Надмірна візуальна складність цифрових елементів, перевантаження анімаціями або ефектами можуть порушувати баланс між естетикою та функціональністю. Крім того, залежність гри від зовнішніх пристроїв створює додаткові вимоги до дизайну інтерфейсів, їхньої інтуїтивності та універсальності. Т. Фуллертон зазначає, що у процесі проєктування ігор важливо зберігати пріоритет ігрового досвіду, а мультимедіа мають підсилювати його, а не домінувати над ним [22].

Перспективи розвитку мультимедійних об’єктів у настільних іграх тісно пов’язані з розвитком інтерактивної графіки, доповненої реальності та motion-дизайну. Для графічного дизайну це означає розширення меж професійної діяльності — від створення статичних друкованих елементів до проєктування багаторівневих візуальних систем, що функціонують у фізично-цифровому середовищі. Отже, мультимедійні об’єкти у настільних іграх виступають не лише технологічним нововведенням, а й важливим об’єктом дизайнерського дослідження, що формує нові підходи до візуальної комунікації в ігровому середовищі [20; 22].

Для більш узагальненого підведення підсумків була наведена «Таблиця 2.1».

Таблиця 1 - Дослідження мультимедійних об’єктів у настільних іграх

Аспект дослідження	**Характеристика мультимедійних об’єктів**	**Значення для графічного дизайну**
Тип мультимедійних об’єктів	Візуальні, аудіо, відео, інтерактивні	Формування візуальної мови гри
Середовище використання	Мобільні застосунки, AR, цифрові інтерфейси	Розширення дизайнерских інструментів
Функції у грі	Інформаційна, навчальна, емоційна	Покращення комунікації з гравцем
Візуальні елементи	Графіка, анімація, типографіка	Забезпечення читабельності та стилістичної єдності
Вплив та сприйняття	Підвищення залученості, зниження складності правил	Оптимізація користувальницького досвіду
Взаємодія з фізичними елементами	Поєднання цифрових і друкованих компонентів	Створення цілісної дизайн-системи
Обмеження	Технічна залежність, візуальне перевантаження	Необхідність дизайнерського балансу
Перспективи розвитку	AR, motion-дизайн, інтерактивна графіка	Актуалізація сучасних підходів у дизайні

2.2. Дослідження механік гри

Механіки настільної гри становлять цілісну систему правил, інструментів та процедур, які визначають можливості гравців і формують логіку взаємодії у межах ігрового процесу. Вони виконують функцію «сценарного каркаса», подібно до структури художнього чи кінотвори: від їх якості, внутрішньої логічності й відповідності очікуванням аудиторії залежить ігрова динаміка, рівень залучення та загальне сприйняття гри. У науковому розумінні механіка розглядається як алгоритм функціонування певного аспекту або всієї настільної

гри, що визначається сукупністю елементів, якими користується гравець у межах відведених правил [23].

Аналіз сучасного ігрового ринку засвідчує значну різноманітність ігрових механік. Їхнє поєднання або ж комбінування дозволяє створювати унікальні структури, адаптовані під вимоги різних жанрів та цільових аудиторій. При цьому кожна механіка має свої сильні та слабкі сторони, а також відповідні обмеження, що впливають на ігровий темп, глибину стратегічності та рівень доступності для гравців.

Одними з найбільш поширених базових механік є:

Roll & Move («кинь і рухайся») — класична механіка, яка передбачає переміщення фішки відповідно до результату кидка кубика. Вона проста, інтуїтивно зрозуміла та забезпечує низький поріг входження. Водночас її ключовим недоліком є майже повна залежність від випадковості, що знижує рівень стратегічності гри [23].

Roll & Write («кинь і запиши») — поєднує випадковість і планування, адже гравець записує отримані результати, формуючи власну індивідуальну схему дій. Перевагою є можливість оптимізації та розвитку персональної стратегії, однак механіка потребує виваженого балансу між елементами випадковості та інтелектуального вибору [23].

Окрему групу становлять механіки карткових ігор. Серед них:

Card Drafting («картковий драфт») — забезпечує стратегічний розподіл ресурсів у межах групи гравців. Механіка сприяє конкурентній взаємодії та передбачає аналіз можливостей опонентів. Основним обмеженням є потреба у високій концентрації та постійному відстеженні змін у руці суперників [23].

Set Collection («збирання сетів») — одна з найуніверсальніших механік, яка орієнтована на послідовне накопичення карт або предметів. Її перевага — зрозумілість для широкої аудиторії, однак можливе перенасичення ринку ігор однотипними рішеннями, що ускладнює створення оригінальних варіацій [23].

Press Your Luck («випробуйте удачу») — формує напружений динамічний процес, де гравець балансує між ризиком і винагородою. Сильним боком є

підвищення емоційної залученості, але водночас висока частка випадковості робить результат менш передбачуваним і потенційно фруструючим [23].

Deck / Pool Building («колодобудівництво») — дозволяє поступово посилювати власні можливості. Це одна з найстратегічніших механік, яка стимулює довгострокове планування. Проте складність освоєння робить її менш доступною для початківців [23].

Поширеними у так званих «євроіграх» є механіки вибору дій через структуру обмежених ресурсів:

Worker Placement («розміщення робітників») — визначає конкуренцію за доступ до вигідних осередків на полі. Перевагою є високий рівень стратегічності та тактичної взаємодії. Недоліком може стати надмірна «блокуючість», що ускладнює гру для новачків [23].

До стратегічних механік також належать:

Area Control («контроль територій») — передбачає завоювання та утримання ключових областей. Вона сприяє стратегічній боротьбі, однак часто підвищує рівень конфліктності між гравцями [23].

Movement Programming («програмування дій») — вимагає завчасного планування, що забезпечує глибину вибору, але іноді ускладнює адаптацію до непередбачуваних змін [20].

Tile Placement («тайло-вкладання») — створює модульне змінне поле, підвищуючи варіативність партій. Обмеженням є потенційна хаотичність і потреба у продуманій візуальній системі [23].

Auction / Betting («аукціон») — сприяє економічній взаємодії та психологічному аналізу опонентів. Недоліком є необхідність досвіду та вміння точного оцінювання вартості [23].

Pick-up and Deliver («візьми та достав»)— забезпечує логістичну динаміку, але може бути надмірно монотонною без додаткових елементів варіативності [23].

Загалом наведена класифікація демонструє широкий спектр можливостей для комбінування механік, що дає змогу створювати ігри з різною динамікою, складністю та глибиною стратегічного вибору (див. рис. 2.2).



Рисунок 2.1 – Порівняльна статистика поширених ігрових механік у настільних іграх

У контексті розробки досліджуваної настільної гри найбільш релевантною є механіка спільного наративного оповідання, подібна до застосованої в системі Dungeons & Dragons. Її сутність полягає у взаємодії між Майстром (Dungeon Master), який формує сюжет і керує подіями, та гравцями, що ухвалюють рішення, реагують на ситуації та визначають перебіг історії через кидки кубика d20. Такий підхід забезпечує високу гнучкість, глибоке занурення в ігровий світ і значну варіативність сценаріїв. Проте він висуває підвищені вимоги до досвіду ігрового ведучого, а також потребує ретельно продуманого балансу між свободою гравців і структурою оповіді.

Отже, механіки настільних ігор виступають ключовим елементом дизайну, що визначає характер ігрового досвіду. Їхній аналіз дозволяє обґрунтовано обирати оптимальні інструменти для створення нової гри, враховуючи її жанр, цільову аудиторію та концептуальні завдання.

2.3. Аналіз аналогів та цільової аудиторії

Перш за все перед початком етапу розробки авторської настільної гри нам слід провести аналіз аналогів, що дозволяє не тільки перевірити реалізацію технічних ідей, а й визначитися із .

Тому зараз ми розберемо сучасні настільні ігри і коротко опишемо з чого вони складаються та їх переваги і недоліки які ми змогли виділити.

Перша із настільних ігор - настільна гра “Крила”, яка є українською локалізацією всесвітньо відомого хіта «Wingspan», який розповідає про захоплююче заняття – спостереження за різноманітним птахами в дикій природі. Гра в своєму місті стала доволі популярна (Додаток Б, рис. Б.1).

Якщо розібрати основний сюжет гри, то на початку кожен з учасників отримає персональний планшет, де він і буде розселяти птахів для спостереження за ними. Роздайте гравцям по 5 карт птахів, а решту карт перетасуйте в загальну колоду, відкрийте з неї три верхні карти, і розмістіть в межах загальної досяжності. Визначте також цілі на гру за допомогою спеціальних жетонів і персональних карт цілей, а також сформуйте кормову базу, кинувши кубики корму в стильну вежу у вигляді годівнички [24].

Гравці ходять по черзі, розміщуючи птахів в звичному їм ареалі проживання, або активуючи вже зіграні карти на планшеті. На цьому етапі потрібно ретельно планувати свої дії, а також стежити за цілями на раунд. Одні птахи люблять селитися в лісі, інші – в полі, а треті взагалі не уявляють свого життя без ставка, озера або іншої водойми. Одні в'ють свої гнізда з трави, а інші облаштовують житло серед очеретів. Також варто звертати увагу на корм, адже якщо птаха не отримає потрібного їй харчування, вона не оселиться у вашому заповіднику [24].

Переваги даної гри:

- єдине стилістичне оформлення усіх компонентів гри;
- раціональне поєднання тексту і шрифту із ілюстраціями;
- присутні кольорові акценти на певних елементах та самих ілюстраціях;

- зрозуміла механіка яка окреслює мету, ходи гравців, кількість раундів та визначення переможця.

Недоліки гри виражаються у наступному:

- громіздкість конструкції, як от “шпаківня”, яка є доволі великою за інші елементи гри;
- на деяких картках що шрифт, що ілюстрації є нечіткими, в порівнянні зі світлим фоном, та доволі погано описують те, що мається на увазі і виглядає доволі хаотично.

Наступною є доволі популярна гра - “Джуманджі”, яка переносить гравців в таємничий світ джунглів, де на кожному кроці чекають небезпеки і дивовижні пригоди (Додаток Б, рис. Б.2).

Завдання гравців полягає в тому, щоб першим пройти шлях від початку до центру ігрової дошки. По дорозі вони повинні вирішувати загадки, долати перешкоди і взаємодіяти з іншими гравцями. У цій грі важливі не лише стратегічні рішення, але і везіння, адже доля може різко змінити хід подій [25].

Переваги гри:

- гармонійна палітра кольорів що компонують із основною ціллю гри і її “оточення”;
- чіткий текст і шрифт, який описує події;
- невеликі за розміром фігурки та нестандартно оформленні гральні кістки.

Недоліки гри:

- Деякі картки оформленні доволі хоч і для цікавості гри, проте викликають певні непорозуміння;
- Додаткові деталі тільки ускладнюють процес гри, адже на те, аби замінити їх потрібен певний час.

Далі мною для аналізу була обрана гра “Відьмак: Старий світ” - яка відправляє гравців у подорож фантастичним світом, повним небезпек, темних таємниць, магії і надзвичайних місць, які тільки і чекають свого відкриття. Самі події гри розгортаються в улюбленому фанатами всесвіті Відьмака за багато років до пригод Геральта з Рівії, у той час, коли на континенті спустошувала

чума монстрів. Протистояти цьому змогли лише відьмаки - професійні вбивці, навчені боротися з істотами, ворожими людям (Додаток Б, рис. Б.3).

У грі “Відьмак: Старий світ” кожен гравець обирає одну з п’яти шкіл відьмаків і бере на себе роль професійного монстра. вбивця. Подорожуючи безкраїми землями Континенту, він відкриватиме їхні таємниці, тренуватиметься в бою та набиратиметься досвіду. Залежно від тривалості гри, визначеної на початку гри, гравці змагаються за отримання від 4 до 6 трофеїв. Перемагає той, хто першим набирає потрібну кількість, тим самим приносячи найвищу честь і славу своїй школі [26].

Перевагами гри:

- Композиційне та стильове, переважно деталізоване у фігурках, оформлення персонажів та навколишнього середовища;
- Кольорова палітра детально підібрана під опис подій, персонажів, їх характеристик тощо;
- Пророблена мапа, картки та інші додаткові елементи.

Недоліки гри:

- Перенасиченість деталями та елементами.

Наступною на огляді є настільна гра “Бункер” - від українських розробників, яка описує наступні події. Земля зазнала катастрофи, і лише обмежене число осіб можуть увійти до бункеру, щоб врятуватися. Але хто заслуговує на цю можливість? Гра дозволяє кожному гравцю відчути себе у ролі одного з охочих до виживання (Додаток Б, рис. Б.4).

Кожен гравець отримує свою унікальну роль, з професією, рівнем здоров'я та характером. Ваше завдання полягає у вирішенні, хто заслуговує на місце у бункері. Голосуйте за тих, кого вважаєте найбільш важливими, ведучі обговорення та аргументуючи свої дії [27].

Переваги гри:

- Правильний підбір шрифту;
- Чітке промальовування іконок для позначення кожної з ролей та інших додаткових речей;

- Дотримання єдиного стилю;
- Зрозумілі правила для кожного із гравців.

Недоліки гри:

- Деякі кольори на картках доволі “різкі” для очей.

Останньою грою є доволі популярна гра “Підземелля та Дракони” - яка є рольовою грою, яка запрошує нас у світ магії, та невідомості. Тільки рішучість з вірними товаришами допоможе нам пройти цей шлях, де кожен крок відкриває нові горизонти та небезпеки (Додаток Б, рис. Б.5).

Суть гри в тому, що гравці створюють персонажів та разом з майстром підземель (Dungeon Master) переживають пригоди у фантастичному світі. Майстер керує світом, описує події та виступає за не ігрових персонажів, а гравці взаємодіють з цим світом, приймають рішення та розвивають своїх персонажів [28].

Переваги гри:

- Можливість змінювати хід гри та вносити свої поправки та бажання;
- Прописані правила завдяки яким гравці можуть увімкнути свою увагу та полагаться на удачу у ігровому кубику.

Недоліки гри:

- Складність навчання та необхідність великої кількості часу на гру та підготовку;
- Вартість придбання необхідних матеріалів;
- Наявність ментора (ведучого), адже без нього гра буде неможливою.

Отже виходячи із аналізу кожного із аналогів ми маємо притримуватись наступних складових, аби уникнути певних недоліків як: чітке формування правил, концепції персонажів та опису подій; читабельний шрифт тексту на картках; правильно підібрана кольорова палітра не тільки для персонажів, але і для навколишніх об’єктів, граматично вірно прописана передісторія самих подій.

Саме дані складові допоможуть нам досягти бажаного результату у створенні якісної та цікавої настільної гри.

Проте разом із цим слід розглядати і аналіз цільової аудиторії. Даний аналіз був зроблений виходячи із ігор описаних вище «Таблиця 2.2».

Таблиця 2 – Аналіз цільової аудиторії настільних ігор

Назва гри	**Вікова категорія**	**Кількість гравців**	**Досвід гравців**	**Тип цільової аудиторії**	**Основні мотивації гравців**	**Очікування від дизайну та оформлення**
Крила “Wingspan”	12+	1-5	Середній	Любителі настільних ігор, сімейна аудиторія, гравці зі спокійним темпом гри	Стратегічне планування, естетичне задоволення, пізнавальний інтерес до природи	Єдність стилю, м’яка кольорова палітра, читабельний шрифт, детальні ілюстрації
Джуманджі	8+	2-4	Початковий/середній	Сім’ї з дітьми, компанії друзів, фанати пригод	Динаміка, емоції, елемент випадковості та командна взаємодія	Контрастні кольори, чіткий текст, чіткі символи, компактні елементи
Відьмак: Старий світ	14+	1-5	Досвідчений	Фанати фентезі, геймери, поціновувачі складних стратегій	Занурення в сюжет, розвиток персонажа, колекціонування	Деталізовані фігурки, темна палітра, стилістична відповідність лору
Бункер	16+	4-12	Будь-який	Молодь, великі компанії, прихильники соціальних ігор	Соціальна взаємодія, дискусія, психологічний аспект	Контрастний дизайн, чіткі іконки, зрозумілий текст без перевантаження
Підземелля та Дракони (D&D	14+	3-6	Просунутий	Любителі рольових ігор, креативні гравці, фанати фентезі	Творча свобода, імпровізація, глибоке занурення у світ	Атмосферність, велика кількість матеріалів, логічна структура правил

На основі проведеного аналізу аналогів встановлено, що настільні ігри орієнтовані на різні сегменти цільової аудиторії — від сімейних та казуальних гравців до досвідчених рольовиків. Основними чинниками, що впливають на залучення та утримання аудиторії, є доступність правил, рівень візуального комфорту, відповідність складності гри очікуванням користувачів та якість сюжетного наповнення.

Отримані результати можуть бути використані при формуванні концепції настільної гри з урахуванням потреб цільової аудиторії, а також для уникнення типових недоліків, виявлених у проаналізованих аналогах.

РОЗДІЛ ІІІ
ПРОЕКТУВАННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ТА УРАХУВАННЯ УСІХ МЕХАНІК

3.1. Стилістичне рішення

Стилістичне рішення настільної гри є ключовим елементом, який формує не лише естетичне враження, а й глибоке занурення гравця у ігровий світ. Вибір стилю визначає загальне сприйняття гри, її емоційну атмосферу, а також позиціонування на ринку [29]. Додатково при розробці стилю враховувалися культурні та національні мотиви, що надає грі унікальності та посилює її ідентичність. Зокрема, інтеграція елементів ар-нуво та української традиційної графіки дозволяє не лише відобразити художні тенденції, а й створити позитивний культурний бекграунд, який підсилює залучення гравців [29, 30]. Дослідження сучасних настільних ігор показують, що гармонійний та тематично узгоджений візуальний ряд підвищує мотивацію до повторного проходження, покращує запам’ятовування правил і стимулює гравця до творчих рішень під час ігрового процесу [30]. Крім того, правильне стилістичне рішення сприяє формуванню впізнаваного бренду гри, що особливо важливо для маркетингової стратегії та комерційного успіху продукту.

При розробці стилю гри було проаналізовано кілька ключових напрямків:

Скетчінг і концепт-арт — дозволяють швидко ітеративно змінювати образи персонажів, ландшафтів та ігрових предметів. Цей підхід є критично важливим на ранніх етапах розробки, коли визначаються архетипи персонажів, композиційні рішення та базові колірні акценти [31]. Концепт-арт дозволяє експериментувати з формами, стилізацією і деталізацією, що забезпечує більшу свободу творчого пошуку та мінімізує ризики непродуманих рішень у фінальній графіці.

Digital Art — забезпечує гнучкість редагування та адаптації графічних елементів до різних розмірів, форматів друку та цифрових платформ. Використання цифрових технологій дозволяє легко вносити зміни, створювати варіанти кольорових схем і тестувати інтерактивні елементи, зокрема для

мультимедійних адаптацій настільних ігор [30]. Digital Art також дозволяє інтегрувати графіку у векторні та растрові формати, що підвищує універсальність застосування ілюстрацій у настільному та цифровому середовищі.

Векторна графіка — критично важлива для створення масштабованих елементів гри: карт, логотипів, піктограм та символів. Векторні об’єкти зберігають чіткість та контурність на будь-якому масштабі, що особливо актуально для компонування карток, ігрових полів та інфографічних елементів [30]. Використання векторних елементів дозволяє швидко адаптувати гру під різні формати виробництва, включаючи друк на різних матеріалах та розмірах коробок.

Такий підхід сприяє формуванню глибшого емоційного зв’язку з продуктом і розширює освітній потенціал гри через ознайомлення з культурною спадщиною.

Використання кольорів, що асоціюються з емоційними станами або символізмом подій, допомагає створити інтерактивний наративний ефект і стимулює гравців до прийняття рішень у відповідності з їхнім візуальним сприйняттям світу гри.

Особлива увага приділялася деталізації персонажів і фонових елементів. Наприклад, для ключових героїв були розроблені різні позування, міміки та аксесуари, що відображають їхні здібності та риси характеру. Фонові елементи, такі як лісові масиви, замки або міфологічні істоти, створюють єдину стилістичну палітру та підсилюють відчуття присутності у вигаданому світі.

Таким чином, стилістичне рішення поєднує естетичну привабливість, функціональність та культурний контекст, що є важливим фактором у створенні інтерактивного та занурювального ігрового досвіду. Гармонійне поєднання традиційної та сучасної графіки, правильне застосування кольору та композиційних прийомів формує візуальну ідентичність, яка підвищує комфорт користування грою, мотивацію до повторного проходження та загальне задоволення від процесу [29–35].

3.2. Теоретичні засади проєктування персонажів та візуальних елементів настільної гри

Проєктування персонажів і візуальних елементів настільної гри базується на комплексі теоретичних підходів, включаючи психологію сприйняття, архетипічні моделі, культурні коди та принципи ергономіки. Такий підхід забезпечує гармонійну інтеграцію естетики, функціональності та емоційного залучення гравців. Візуальна частина гри не лише передає інформацію, а й створює атмосферу, визначає наративний стиль і стимулює поведінкові реакції учасників [33].

Архетипи Карла Юнга дозволяють структурувати персонажів та події за універсальними моделями поведінки, що полегшує гравцю інтерпретацію їхніх дій і мотивів. У рамках проєкту були визначені основні архетипи: Герой, Антагоніст, Наставник, Хранитель ресурсів, що забезпечує логіку взаємодії та послідовність ігрових дій. Використання архетипів також полегшує формування емоційного зв’язку гравця з персонажами та сприяє глибшому зануренню у сюжетну лінію [33].

Культурні мотиви української міфології інтегровані у дизайн персонажів, об’єктів та фонових елементів для створення автентичного досвіду. Використання фольклорних образів — таких як лісові духи, чарівні істоти або традиційні символи — дозволяє поєднувати навчальні та розважальні функції гри, підвищує зацікавленість гравців і формує національну ідентичність продукту [33]. При цьому дизайнери враховують стильові традиції та естетичні кодекси, щоб персонажі виглядали органічно та відповідали загальному стилю гри.

Особлива увага приділена психологічним аспектам: кольори, форми, композиція та візуальні акценти впливають на швидкість сприйняття інформації, емоційний стан гравця та прийняття рішень [35]. Теплі кольори, такі як жовтий, помаранчевий або червоний, активізують увагу, стимулюють динамічні дії та підвищують азарт. Холодні кольори — синій, зелений, фіолетовий — створюють відчуття спокою, дозволяють концентруватися на

стратегії та аналізі ситуацій. Формальна композиція та контрастність елементів допомагають виділити ключові дії, полегшують орієнтацію на полі та зменшують когнітивне навантаження.

Таким чином, теоретичні засади проєктування персонажів і візуальних елементів настільної гри поєднують психологію сприйняття, архетипічні моделі, культурну автентичність і ергономіку. Такий комплексний підхід формує функціональний, естетично привабливий і культурно значущий продукт, який забезпечує комфортне, інтуїтивне та емоційно насичене занурення гравця у світ гри [32–38].

Ергономіка компонентів є ще одним ключовим аспектом: карти, фігурки, жетони та ігрова мапа повинні бути зручними у використанні, мати логічну структуру та чіткі візуальні маркери [38]. Наприклад, іконки дій або ефектів повинні бути однозначно зрозумілі, фігурки легко брати до рук і розташовувати на полі, а ігрові карти — забезпечувати швидке розпізнавання типів дій та ресурсів. Це відповідає принципам когнітивної психології, знижує ймовірність помилок, прискорює ігровий процес і підвищує задоволення від взаємодії з грою.

Крім того, у проєктуванні персонажів застосовуються принципи гейміфікації візуальних елементів: персонажі мають чітко виражені унікальні ознаки, а візуальні сигнали підкреслюють їхні здібності, стан чи рівень розвитку. Використання символів, кольорових маркерів та анімаційних елементів (у цифрових адаптаціях) дозволяє гравцям швидко оцінювати ситуацію та приймати стратегічні рішення, що підвищує ефективність ігрового процесу.

3.3. Дизайн пакування, ігрових компонентів та організація просторової структури настільної гри

Дизайн пакування та організація ігрових компонентів є невід’ємною частиною проектування настільної гри, оскільки безпосередньо впливає на

користувацький досвід та логістику продукту. Організація просторової структури коробки повинна забезпечувати захист компонентів та легкість їхнього транспортування.

Колірна палітра (#141c0f, #262e21, #303b2a, #1e2011, #666427, #858135, #b0ad48, #db9631) підібрана на основі принципів кольорової гармонії та досліджень у сфері психології кольору, що дозволяє виділяти ключові елементи та створює цілісний візуальний ряд (див. рис. 3.1).



Рисунок 3.1 - Кольорова палітра до пакування

Наступна кольорова палітра - оформлення кольорів до ігрових карток. Тут також використовуючи колір RGB (Додаток В, В.1).

Створення персонажів було самим складним, адже слід було враховувати не тільки особливості їх як персонажів, але також спиратися на їх опис із джерел інформації.

Перші прототипи були поверхневими. Намагалися якомога краще передати автентичність персонажів, і підкреслити певні особливості кожного із них виходячи із зараніше зробленим розподілом на класи (див. рис. 3.2).



Рисунок 3.2 - Перші прототипи персонажів

Як видно по малюнку зображено персонажів як лицьової, так і з сторони спини. Проте враховуючи правки вирішили відмовитися від даної тематики і все звелося до лицьової частини персонажів додаючи при тому елементи які вони будуть використовувати під час дій у грі (Додаток В. В.2-В.6).

Помітно з попередніх, первих скетчів, їх дизайн та навіть стиль рисовки змінився. До прикладу: парубок став більш статним та рішучим на вигляд; мавка не тільки тепер має помічника у вигляді світлячка, та її видозмінений посох, також стала нагадувати мага, а не просто нечистью із лісу, як то описувалося у багатьох оповіданнях нашого фольклору; лісовик не просто старик з бородою, він в певній мірі лісовий дух - головний у лісі якого поважали люди тих часів. У нього замість колючої мантії із шишок, стала м'яка мохова накидка, на лиці лишилась дерев’яна маска, тільки додалися рога оленя щоб підкреслити його зв'язок із лісовими мешканцями і шляпа, як у гриба; кобзар же став сидіти та задумливо грати на його старій кобзі, як старий бард, певним чином нагадуючи відомого козака Мамая з картини; перевертень створений персонаж без попередніх начерків, якому я намагалася надати вигляд розбійника із доволі трагічною історією, проте гарно володіючий топориками, які використовувалися у гуцульській культурі нашої країни.

Подальше оформлення уже негативних персонажів ігри, опис яких також бралися із описів з фольклору та літературним джерелам, так само як і їх помічників (Додаток В. В.7-В.9).

Наступним кроком було кольорове оформлення персонажів. Правильне оформлення персонажів згідно їх образам та уявленням (Додаток В, рис. В.2).

Далі йшла робота над оформленням ігрових карток: персонажів, як позитивних, так і негативних і їх опис; предметів, як зброя, їжа, магічні предмети тощо і їх опис; а також опис подій які будуть міститися на картці, які будуть позначати як і певні дії, події, а також результати даних дій чи рішень (див. рис. 3.3-3.5).





Рисунок 3.3-3.5 - Оформлення ігрових карток

Предметів звичайно що було більше, проте було вирішено виділити тільки самі основні на фоні того, що буде оформлюватися, та переважно хто буде їх використовувати із персонажів, що описані вище (Додаток В, рис. В.3). Також слід віднести оформлення задньої частини карток, які описують той чи інший предмет, та характеристики персонажа його сили та певні “додаткові” можливості (Додаток В, рис. В.4).

Подальша моя робота була сконцентрована на створені ігрової мапи (див. рис. 3.6). На ній намагалися притримуватися єдиної ідеї опису місць поширення тих чи інших істот або ж предметів.

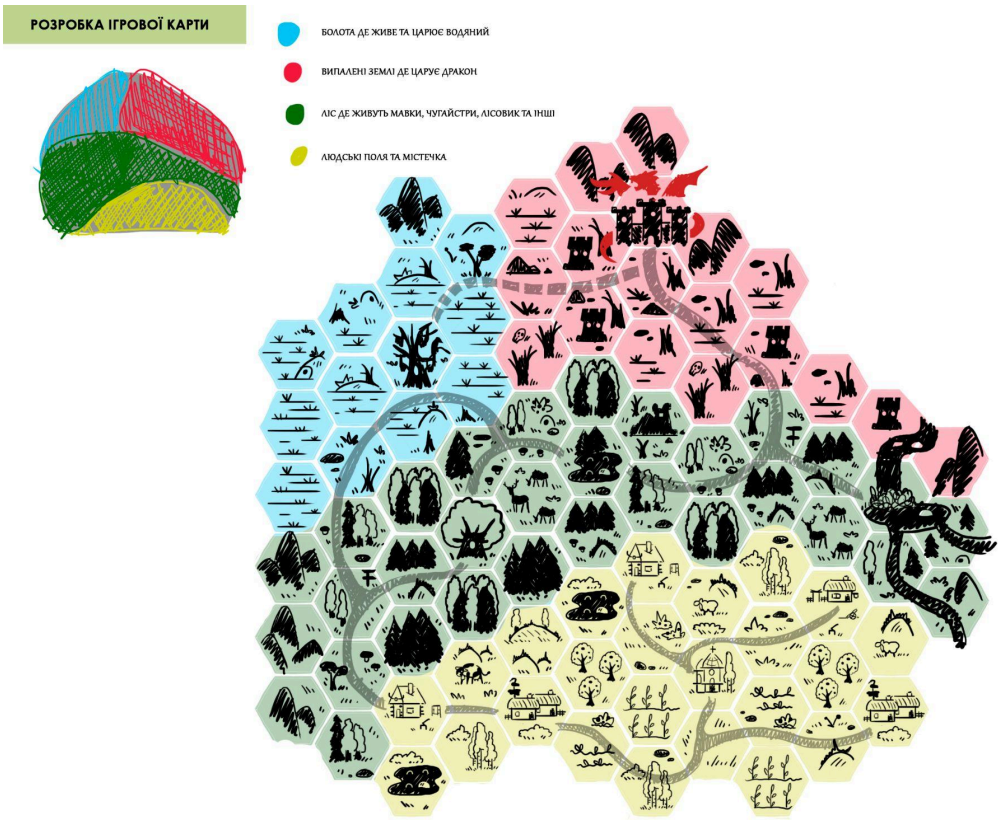


Рисунок 3.6 - Прототип ігрової мапи

Мапа гри структурована за територіями (ліс, болото, випалені землі, людські поселення), що створює систему стратегічного планування та взаємодії. Аналіз сучасних настільних ігор показує, що чітка зональна структура підвищує ефективність ігрових рішень та задоволення від ігрового процесу. Проте в кінці було вирішено зробити для даної ігрової мапи певної “старовини”, додавши елементи старого паперу, а також прості позначення певних елементів, доріжок тощо (див. рис. 3.7).



Рисунок 3.7 - Фінальний дизайн ігрової мапи

Далі було оформлення не тільки ігрових елементів, але і їх пакуванням, де вони будуть зберігатися та транспортуватися. Окремо була оформлена основна коробка для усього ігрового набору, а також коробка для зберігання ігрових карток на яких були як і персонажі, так і речі. Також було використано наступні макети розгортки та розміри взяті із даного прикладу. (див. рис. 3.8 - 3.12).

В основі притримувались єдиної ідеї гри та назви, трішки додавши додаткові елементи в процесі, аби картина була більш повнішою. Основним нахилом у роботі, була стриманість у кольоровій палітрі, а також елементів заднього плану і простота без лишнього насичення іншими недоречними елементами. Обов’язково було вказано: вік для гри; кількість персонажів як і головних фігурок, так і другорядних; класи у грі; а також “вступ” до гри, аби було уже на початку візуалізовано те, що очікуватиме гравців.

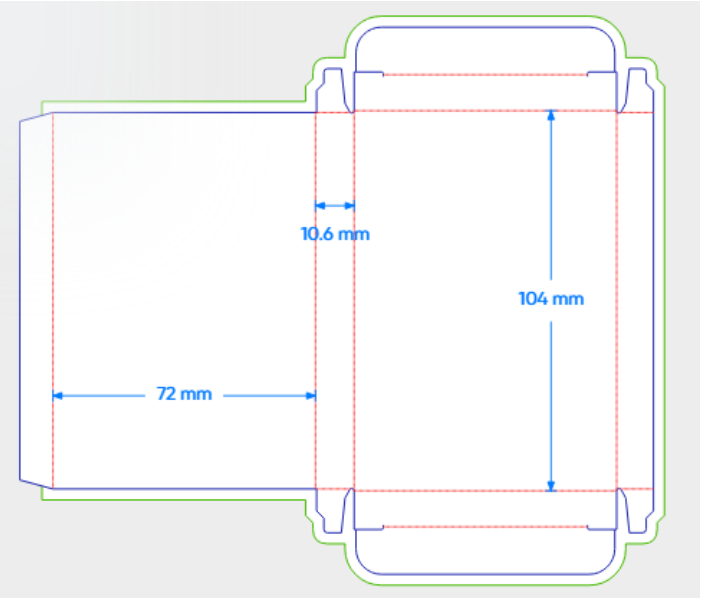


Рисунок. 3.8 - Макет пакування для коробки із ігровими картками

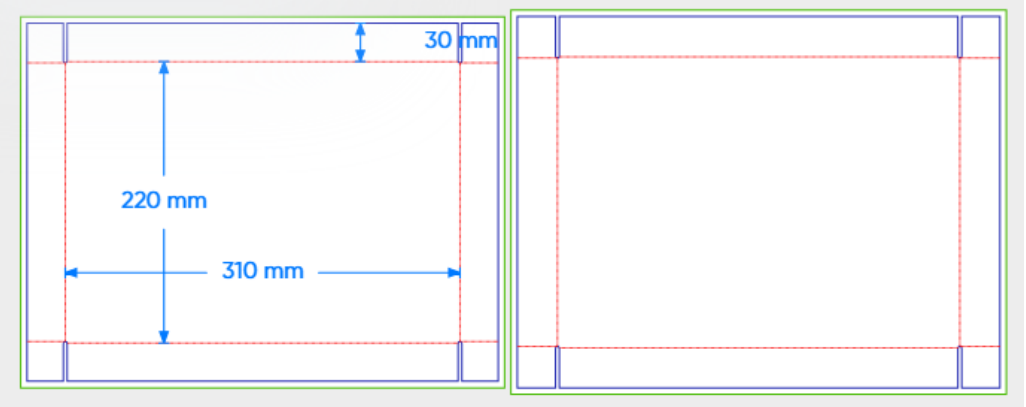


Рисунок 3.9 - Макет пакування до основної коробки для настільної гри







Рисунок 3.10-3.12 - Готовий дизайн розгортки до пакувань

Далі були зображені та оформлені фігурки для позначення персонажів. Тут було вирішено використати невеликі фігурки які легко робляться із пластику, по кольору переважно монотонні та мають трохи кумедний вигляд. Проте кожна фігурка означає певного персонажа. До прикладу, з основних персонажів: мавка - світлячок поряд із квітами; парубок - шабля у камені; кобзар - кобза із декількома монетами поряд; перевертень - перекрещені топорики із “щитом” позаду них; лісник - жолуді. З другорядних персонажів - антагоністів: дракон - його голова і крила; водяник - рибний хвіст та клешня; вій - рука із довгими нігтями, вказуюча на героїв; злидні - злі голови що посміхаються із ріжками; русалки - рибний хвіст та сітка на ньому. Фігурки

різної висоти (30 мм для головних персонажів, 25–45 мм для другорядних) сприяють швидкій ідентифікації та маніпуляції на полі, що підтверджується дослідженнями ергономіки настільних ігор [36] (див. рис. 3.13-3.14), (Додаток Б, рис. Б.6).



Рисунок 3.13-3.14 - Ігрові фігурки

Далі робота була сконцентрована на правильній подачі ідеї уже на готові макети і перезентацію його як готової продукції. Звичайно що не не кожен елемент буде презентуватися по окремості, проте для загальної картини усе буде показано. Основними елементами для показу будуть ігрові картки та пакування.

3.4. Технічна реалізація проєкту

Технічна реалізація включає перенесення концептуальних рішень у цифрову форму та підготовку до виробництва. Використання Adobe Photoshop

та Illustrator дозволяє поєднати растрову та векторну графіку, що забезпечує максимальну гнучкість у редагуванні та адаптації до різних форматів друку.

Етапи реалізації:

1. Скетчінг і прототипування — створення базових ескізів персонажів та ігрових предметів для перевірки їх пропорцій, композиції та кольорової схеми.

2. Цифрова деталізація — додавання можливих текстур, декоративних елементів, магічних атрибутів чи символів, що забезпечує, як індивідуальність кожного персонажа, так і кожного предмета.

3. Інтеграція у компоненти гри — перенесення графіки персонажів та предметів на картки та ігрову карту, їх адаптація до друку, забезпечення зручності читабельності та використання.

Кольорова і графічна систематика карток забезпечує швидку ідентифікацію дій та подій на ігровому полі, знижує навантаження та підвищує їх інтерактивність.

Фінальна підготовка включає складання макетів, демонстрацію карток та пакування, що забезпечує цілісне сприйняття гри та готовність до виробництва.

Далі уже наведені приклади фінальної реалізації на готовій продукції (див. рис. 3.15-3.17).



Рисунок 3.18 - Гральні карти в готовому вигляді (лицьова сторона)



Рисунок 3.19 - Гральні карти в готовому вигляді (тильна сторона)

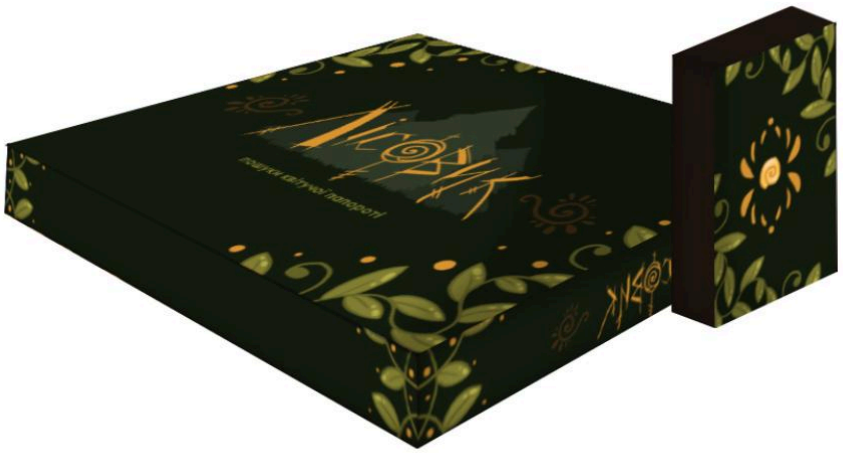


Рисунок 3.20 - Готовий дизайн пакування коробки для ігрових елементів та коробка для зберігання ігрових карток

Фінальним етапом була робота у програмі Adobe Photoshop для компонування фінальної презентації проєкту із виділенням основних елементів над якими проводилася робота (див. рис. 3.18).

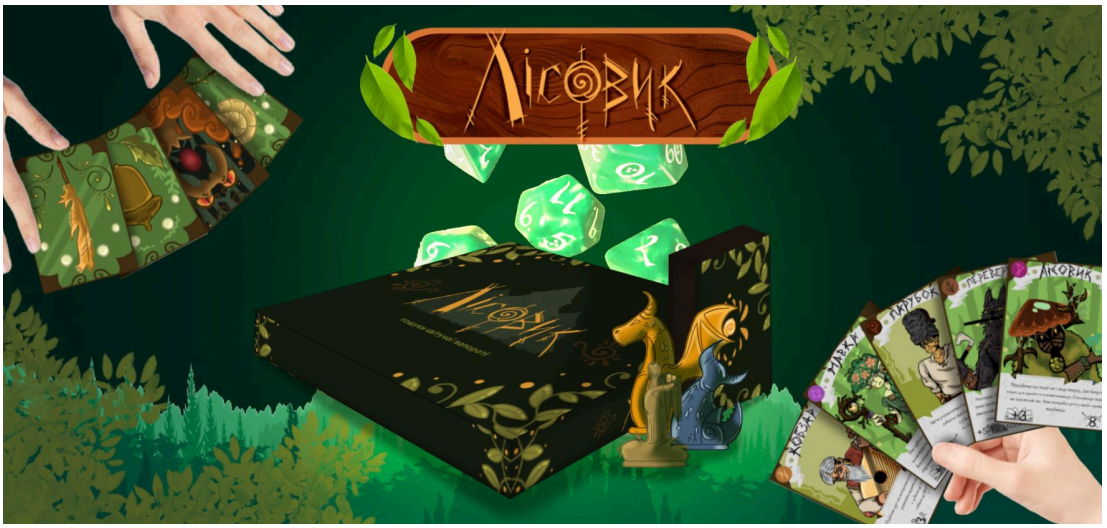


Рисунок 3.18 - Фінальна презентація проєкту

В презентації фінальної графіки було узагальнення самої теми роботи із готовими макетами. Було показано: ігрові картки з обох боків; пакування як основного, так і для ігрових карток; і декількох фігурок для гри. Інші елементи оформлення композиції заднього плану як листя, силуети лісу, гральних кубиків та основного лого до даної гри було виконано в лісових мотивах для підтримання певної автентичності до проєкту.

ВИСНОВКИ

У процесі виконання кваліфікаційної роботи було послідовно реалізовано всі поставлені завдання, що дозволило комплексно дослідити тему настільних ігор та розробити власний проєкт у цій сфері. Насамперед було здійснено огляд та аналіз історичного розвитку настільних ігор, що дало можливість простежити еволюцію їхніх форм, функцій та соціального значення. Вивчення ігрових механік дозволило виокремити основні принципи побудови настільних ігор, визначити їхню роль у взаємодії гравців та вплив на ігровий досвід.

Аналіз цільової аудиторії, проведений відповідно до тематики роботи, дав змогу окреслити ключові потреби, інтереси та мотивації потенційних користувачів, що стало важливим підґрунтям для подальшої розробки проєкту. На основі зібраних теоретичних і аналітичних даних було створено та візуалізовано авторський проєкт настільної гри, який поєднує актуальні механіки та відповідає очікуванням визначеної аудиторії.

Таким чином, дослідження та практична частина роботи підтверджують досягнення поставленої мети — комплексне вивчення настільних ігор і створення власного продуманого та візуально оформленого ігрового продукту. Отримані результати можуть слугувати базою для подальших досліджень у галузі геймдизайну та вдосконалення авторського проєкту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Стрельник М. О., Сорокіна С. А., Хомчик М. А. Ігри давнього населення України. *Наукові записки. Теорія та історія культури.* Київ : НаУКМА, 2010. Т. 101. С. 46–54.
2. Історія настільних ігор: якою була перша, найдавніша настільна гра? URL: https://gamecows.com/uk (дата звернення: 12.06.2025).
3. Божко М. О. Граємось – розвиваємось: настільні ігри від давнини до сучасності: *інформ. путівник для читачів-учнів 5–9 кл.* за ред. Л. І. Кравець. Київ : Центральна районна б-ка ім. Є. Плужника, 2019. 48 с. URL: https://www.calameo.com/read/00275381117c4d3a98362 (дата звернення: 12.06.2025).
4. Kennedy R., Waltzer J. Monopoly: The Story Behind the World's Best-Selling Game. 1st ed. Gibbs Smith, 2004. 96 p.
5. Ticket to Ride (гра). Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Ticket_to_Ride (дата звернення: 14.06.2025).
6. 7 Wonders. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/7_Wonders (дата звернення: 14.06.2025).
7. Королівська гра Ура. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Королівська_гра_Ура (дата звернення: 26.06.2025).
8. Уно (гра). Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Уно_(гра) (дата звернення: 26.06.2025).
9. Лугова Т. А., Блажко Т. А. Проектування комп’ютерних ігор для навчання: *навч. посіб.* Одеса : Одеський нац. політехн. ун-т, 2018. 209 с.
10. Колісніченко С. В. Як створити настільну навчальну гру: *метод. посіб. для вчителів історії, основ правознавства та громадянської освіти.* Кропивницький : КЗ КОІППО ім. В. Сухомлинського, 2021. С. 35–41.
11. Deineko Zh., Zeleniy O., Lyashenko V., Tabakova I. Color space image as a factor in the choice of its processing technology. *Problems of modern science*

and practice: abstracts of I Int. scientific-practical conf. Boston (USA), 2021. P. 389–394.

12. Удріс Н. С. Упаковка: засіб справити враження. *Упаковка.* Київ : ДП «Експрес-Поліграф», 2012. № 3. С. 67–70.
13. Linde Polymer Technik Ltd. URL: https://ua.lindeorings.com/info (дата звернення: 01.07.2025).
14. Хведчин Ю. Й., Угрин Я. М., Регей І. І. Основи пакувальної справи: *навч.-метод. посіб. Львів : Укр. акад. друкарства*, 2016. № 2. С. 140–141.
15. Locked4kids. 10 порад щодо дизайну упаковки, які потрібно знати, щоб виділити свій продукт. URL: https://www.locked4kids.com/uk/blog/packaging-design-tips (дата звернення: 01.07.2025).
16. Райниш В. В. Ігровий підхід до проектування упаковки як вторинної продукції. *Наукові розробки молоді на сучасному етапі.* Київ : КНУТД, 2018. С. 475–476.
17. Top Six Rules for Rulebook Writing. URL: https://www.meeplemountain.com (дата звернення: 05.07.2025).
18. Vaughan T. Multimedia: Making It Work. 8-th ed. New York : McGraw-Hill, 2011. 480 p.
19. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2004. 688 p.
20. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 3rd ed. Boca Raton : CRC Press, 2019. 620 p.
21. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. New York : ACM, 2011. P. 9–15.
22. Fullerton T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. 4th ed. Boca Raton: CRC Press, 2018. 522 p.
23. Ігрова механіка. Вікіпедія: вільна енциклопедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Ігрова_механіка (дата звернення: 17.07.2025).

24. Крила “Wingspan”. Rozetka URL: https://rozetka.com.ua/ua/303232048/p303232048/ (дата звернення: 17.07.2025).
25. Jumanji. Rozetka. URL: https://rozetka.com.ua/ua/spin-master-sm33610-6072999/p452085035/ (дата звернення: 17.07.2025).
26. The Witcher: Old World. Rozetka. URL: https://rozetka.com.ua/ua/520399539/p520399539/ (дата звернення: 17.07.2025).
27. Бункер. Rozetka. URL: https://rozetka.com.ua/ua/nastoljnye-igry-i-golovolomki-bez-brenda-151455722/p547497342/ (дата звернення: 17.07.2025).
28. Dungeons & Dragons. Хід конем. URL: https://hidkonem.com.ua/pidzemellya_i_drakoni_legenda_pro_dzirta_dungeons_dragons_legend_of_drizzt (дата звернення: 17.07.2025).
29. Гарайда Д. В. Стилістика як метод проектування інтер’єрів закладів громадського харчування Західної України. *Вісник Львівської національної академії мистецтв. Дизайн.* 2017. Вип. 31. С. 315–321. URL: 315-321_Harayda.pdf
30. Kyiv Gallery. Основні арт-стилі образотворчого мистецтва. URL: https://kyiv.gallery/statii/osnovni-art-styli-obrazotvorchoho-mystetstva (дата звернення: 05.08.2025).
31. Candy Yarn. Скетчінг — мистецтво швидкого малюнка. URL: https://candy-yarn.com.ua/ua/a484592-sketching-iskusstvo-bystrogo (дата звернення: 05.08.2025).
32. Run-IT. Що таке векторна графіка? URL: https://www.run-it.com.ua/shcho-take-vektorna-hrafika/ (дата звернення: 05.08.2025).

33. Sparklingman. Digital Art: що це та як створювати? URL: https://sparklingman.com/blog/cifrove-mistectvo (дата звернення: 05.08.2025).
34. Соловей В. В., Давидюк А. В., Івахова А. А. Художня мова мистецтва ар-нуво. Вінниця : ВНТУ, 2024. 152 с.
35. Encyclopaedia Britannica. Art Nouvea. URL: https://www.britannica.com/art/Art-Nouveau (дата звернення: 05.08.2025).
36. Regarding color psychology principles in adventure games to enhance the sense of immersion. Entertainment Computing. 2019. URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952118300417 (дата звернення: 05.08.2025).
37. Soemers D. J. N. J., Piette É., Stephenson M., Browne C. Spatial state-action features for general games. arXiv, 2022. URL: https://arxiv.org/abs/2201.06401 (дата звернення: 05.08.2025).
38. Michalski R., Grobelny J. The role of colour preattentive processing in human–computer interaction task efficiency: a preliminary study. 2012. URL: https://arxiv.org/abs/1211.6711 (дата звернення: 05.08.2025).
39. Карл Г. Наукові теорії та сучасні дослідження гри: «Ігри тварин» та «Ігри людей». *Дошкільна педагогіка*. Київ : Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. С. 53. URL: https://studfile.net/preview/16474225/page:36/ (дата звернення: 05.08.2025).
40. Бейтендейк Ф.-Я.-Й. Наукові теорії походження та сучасні дослідження гри: «Гра людини та тварини». Кропивницький : Кіровоградський держ. пед. ін-т ім. В. Винниченка. С. 2. URL: https://studfile.net/preview/5319125/page:2/ (дата звернення: 05.08.2025).
41. Sánchez E., Montero A.-P., Samaniego E., Martínez-Monés A. Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*. 2023. URL:

https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1160591/full (дата звернення: 05.08.2025).

42. Zhang M., Ying H., Sobko T., Cheng C. Tabletop board game elements and gamification interventions for health behavior change: realist review and proposal of a game design framework. JMIR Serious Games. 2021. URL: https://games.jmir.org (дата звернення: 05.08.2025).

43. Gilbert D. E., Wells M. T. Ludometrics: Luck, and how to measure it. *Applications*. Cornell University, 2018. URL: https://arxiv.org/abs/1811.00673 (дата звернення: 05.08.2025).

44. Jerdee M., Newman M. E. J. Luck, skill, and depth of competition in games and social hierarchies. *Physics and Society.* Cornell University, 2023. URL: https://arxiv.org/abs/2312.04711 (дата звернення: 05.08.2025).

45. Брянцев О. А., Чемерис Г. Ю., Рашевська А. А. Проектування : методичні рекомендації до практичних занять для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн». Запоріжжя: Запорізький національний університет, 2024. 54 с.

46. Брянцева Г., Сеножатська Я. Дизайн і авторські ілюстрації для артбуку збірки пісень «Буйвітер» на етно естетичних засадах. *Актуальні питання гуманітарних наук.* Вип. 81, том 2, 2024. С. 144–149. DOI 10.24919/2308-4863/81-2-1

47. Кардашов В. М., Чемерис Г. Ю. Етнокультурна спадщина півдня україни–актуальна тематика дослідно-експериментальної роботи та дипломних проектів майбутніх дизайнерів. *Гуцульщина–XXI сторіччя: проблеми та перспективи збереження гірської природи та етнічної культури в гуцульському регіоні українських Карпат в умовах глобалізації.* С. 43-47.

48. Кардашов В. М., Чемерис Г. Ю., Скрєбнєв В. К. Етнічні особливості дизайн-проєктування соціального плакату і рекламної афіші півдня

України. *The 4 th International scientific and practical conference «Innovative development of science and education».* ISGT Publishing House, Athens, Greece. 2020. С. 188-194

49. Рашевська А. А., Чемерис Г. Ю. Аналіз досвіду формування національно-патріотичної компетентності майбутніх дизайнерів. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка.* [редактори-упорядники М. Пантюк, А. Душний, В. Ільницький, І. Зимомря]. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2022. № 53. С. 277-283 DOI: 10.249192308-486353-2-41
50. Рашевська А. Дидактичні основи національно-патріотичної компетентності майбутніх дизайнерів. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали II міжнародної науково-практичної конференції* (12 грудня 2023 р.) Запоріжжя: ЗНУ, 2023. Т. 2 С. 73-75. DOI : 10.5281zenodo.10360480
51. Рашевська А. Педагогічні умови формування національно-патріотичної компетентності у майбутніх дизайнерів. *Методологічні та практичні проблеми професійної підготовки акторів і дизайнерів: матеріали VI науково-методичного семінару голов. ред.* : Г. В. Локарєва, Ю. В. Гончаренко. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. С. 48-50 URL https:dspace.znu.edu.uajspuihandle1234519875
52. Чемерис Г. Ю. Етнічний та національний аспект у цифровій ілюстрації в освітній практиці майбутніх дизайнерів. *Методологічні та практичні проблеми професійної підготовки акторів і дизайнерів: зб. мат. V наук.-метод. сем*. Запоріжжя: Запорізький національний університет, 2021. С. 15-17.
53. Чемерис Г. Ю. Проблема розробки інтерактивної дитячої книжки-іграшки для формування пізнавальної та комунікативної активності дитини. *Pedagogy. Contemporary fundamental and applied research: materials from a scientific conference*. 30.07. 2016-31.07. 2016. Сопот, 2016. С. 72-78.

54. Чемерис Г. Ю., Гресик І. С., Рашевська А. А., Потапенко М. В. Методичні рекомендації до проходження виробничої практики для здобувачів ступеня вищої освіти спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн». Запоріжжя: ЗНУ, 2024. 54 с.

55. Чемерис Г. Ю., Рашевська А. А. Добір доцільних форм та методів та формування національно-патріотичної компетентності майбутніх дизайнерів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах: зб. наук. пр.* [редкол.: А. В. Сущенко (голов. ред) та ін.]. Запоріжжя: КПУ, 2022. Вип. 221-225 DOI: 10.328401992-5786.2022.83.39

56. Черкесова І. Етнодизайн на Миколаївщині (освітянські аспекти). Становлення і розвиток етнодизайну: український та європейський досвід: *Матеріали І Міжнародної науково-практичної конференції (28–30 жовтня 2010 р.)*. Полтава: Полтавський літератор, 2012. Ч. І. С. 143-148

57. Сиваш І. О. Концептуальні засади етнодизайну в Україні. *Вісник НАКККіМ*. 2018. № 3. С. 416-420. URL : https://journals.uran.ua/visnyknakkkim/article/view/147626

ДОДАТОК А

Найдавніші та сучасні настільні ігри





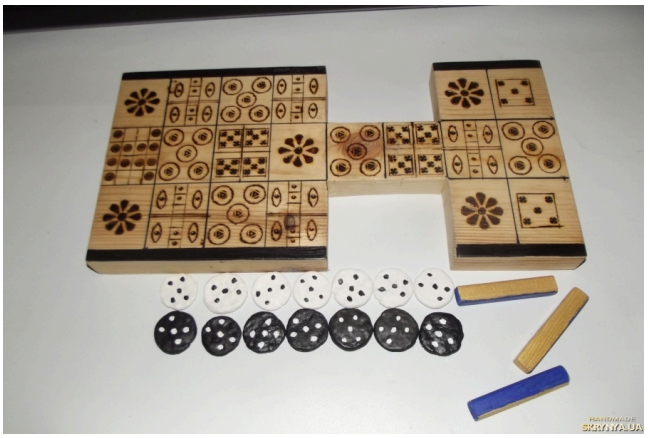


Рисунок А.1 - Найдавніші настільні ігри


MONOPOLY







Рисунок А.2 - Настільні ігри XX-ст.

ДОДАТОК Б

Аналіз аналогів



Рис. Б.1 - настільна гра “Крила”



Рис. Б.2 - настільна гра “Джуманджі”



Рис. Б.3 - настільна гра “Відьмак: Старий світ”



Рис. Б.4 - настільна гра “Бункер”



Рис. Б.5 - настільна гра “Підземелля та Дракони”



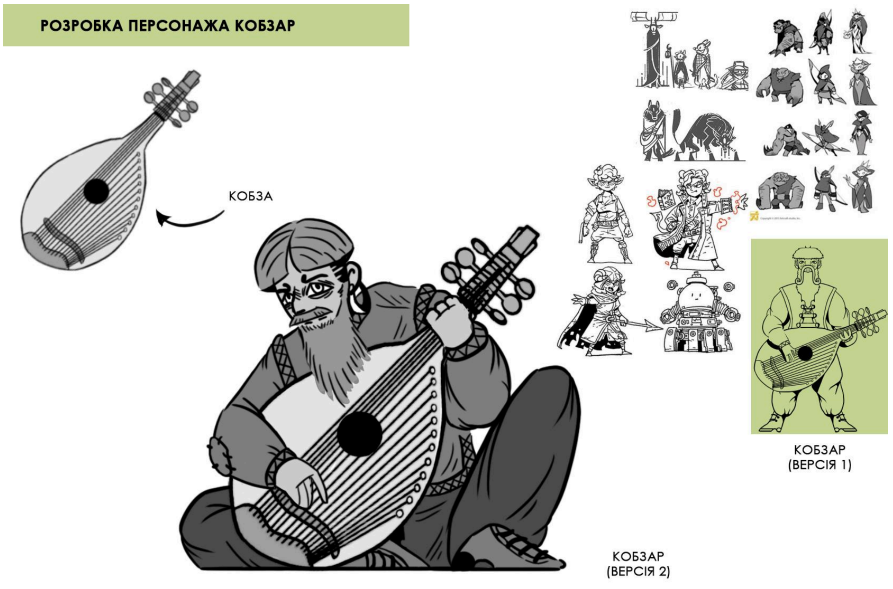
Рис. Б.6 - міні ігрові фігурки до настільної гри “Heroes of Barcadia”

ДОДАТОК В

Технічна реалізація



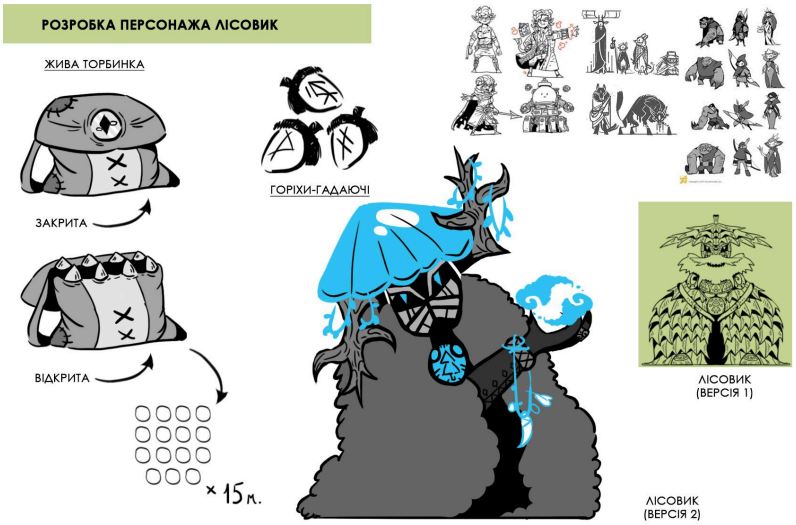
Рисунок В.1 - Кольорова палітра ігрових карток (задня сторона карток)



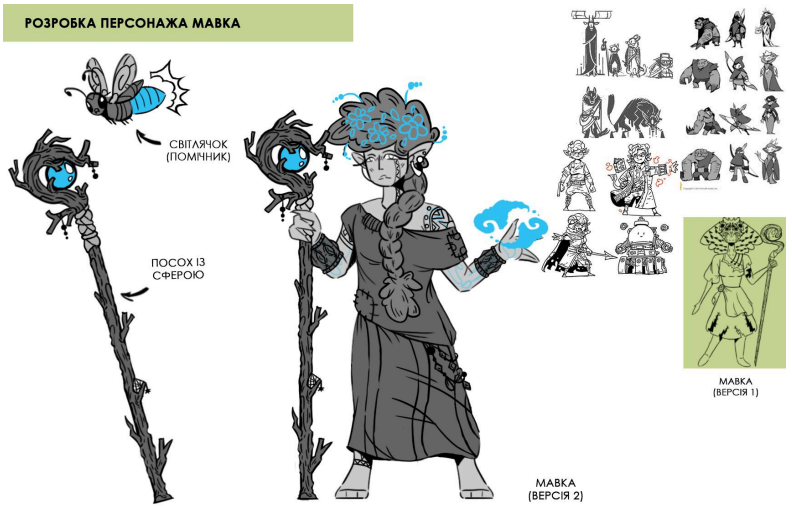
РОЗРОБКА ПЕРСОНАЖА ПЕРЕВЕРТЕНЬ



РОЗРОБКА ПЕРСОНАЖА ЛІСОВИК



РОЗРОБКА ПЕРСОНАЖА МАВКА



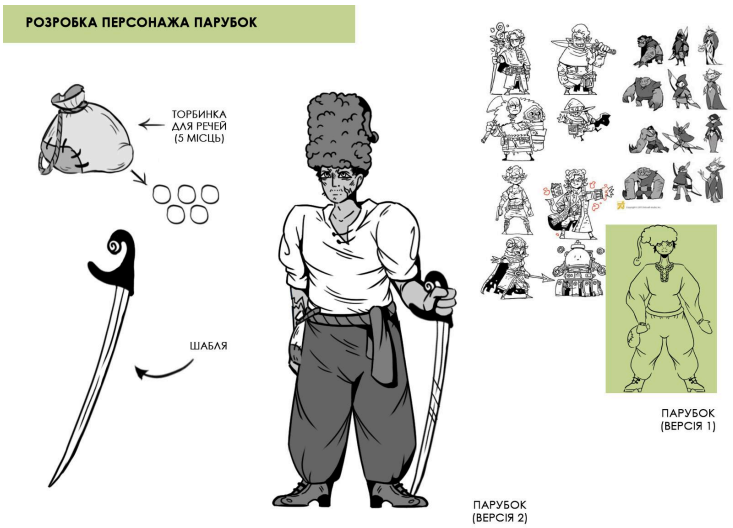
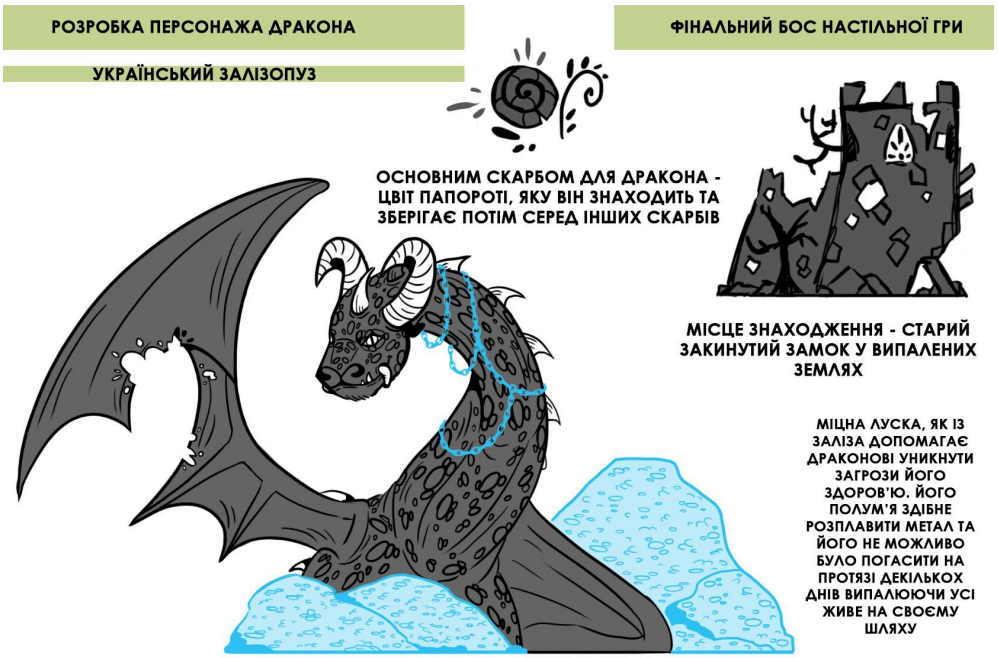


Рисунок В.2-В.6 - Скетчі головних персонажів із правками, та додатковими елементами



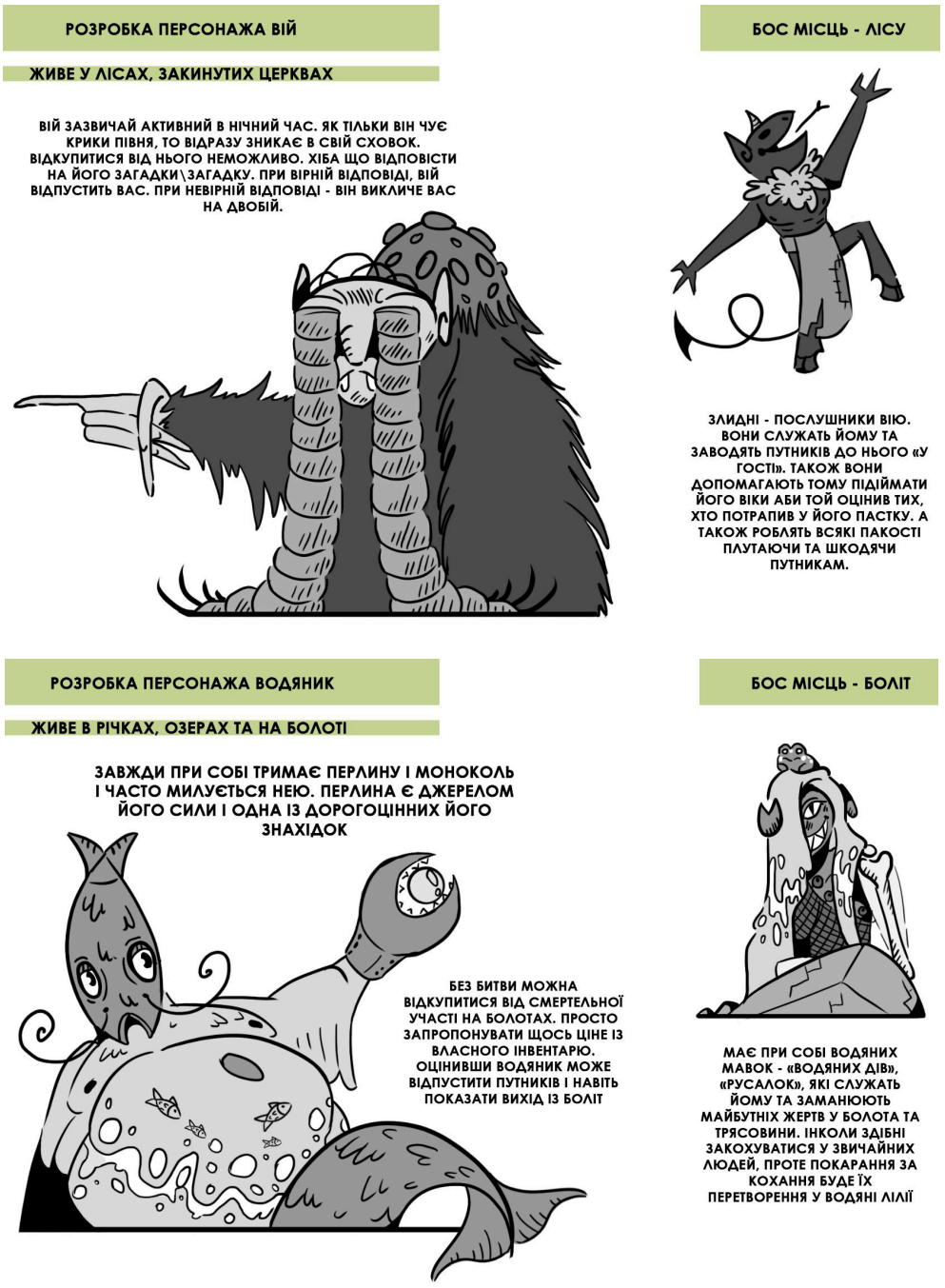


Рисунок В.7-В.9 - Скетчі негативних персонажів гри

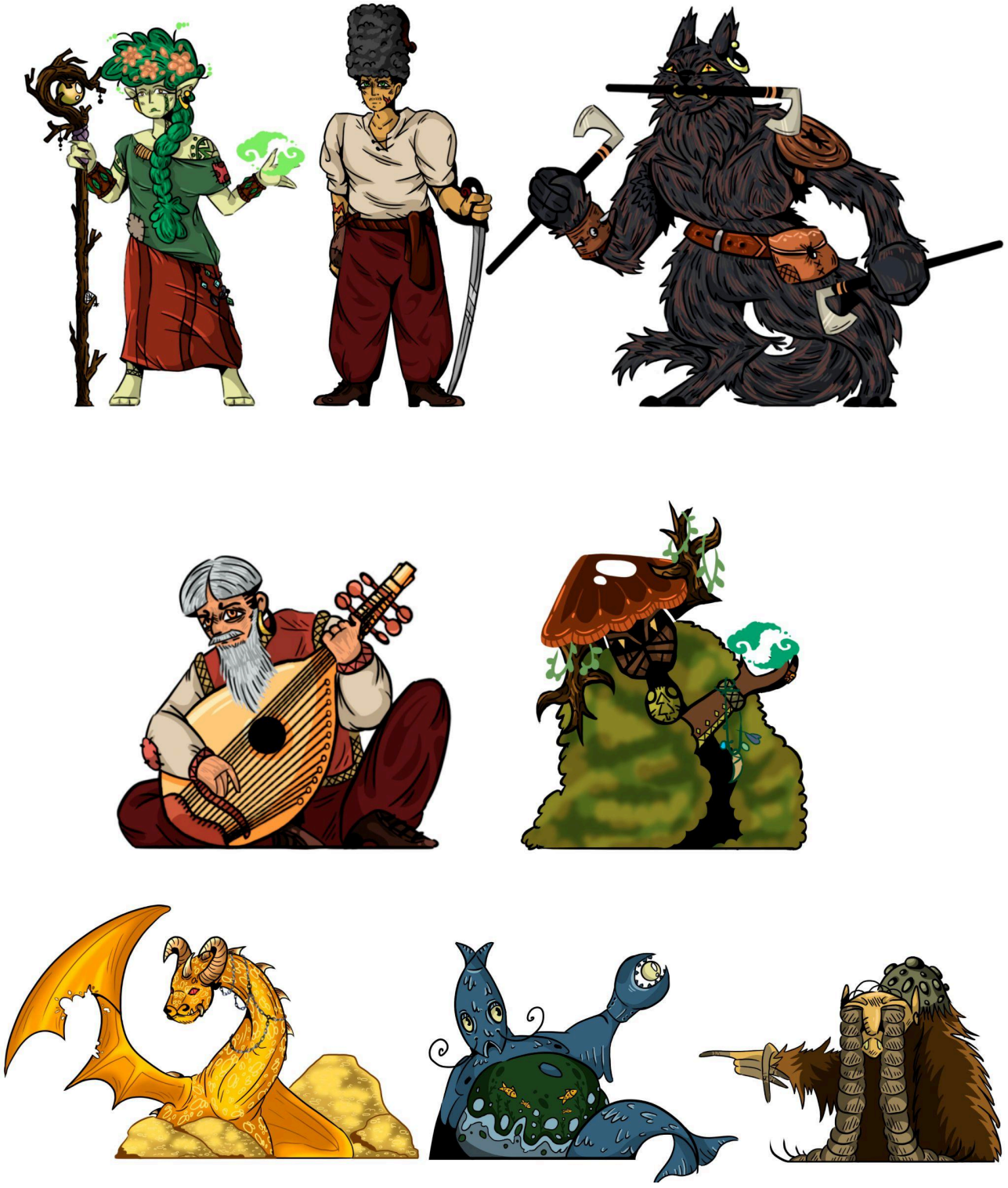


Рисунок В.3 - Кольорове оформлення усіх персонажів гри



Рисунок В.4 - Предмети до гри

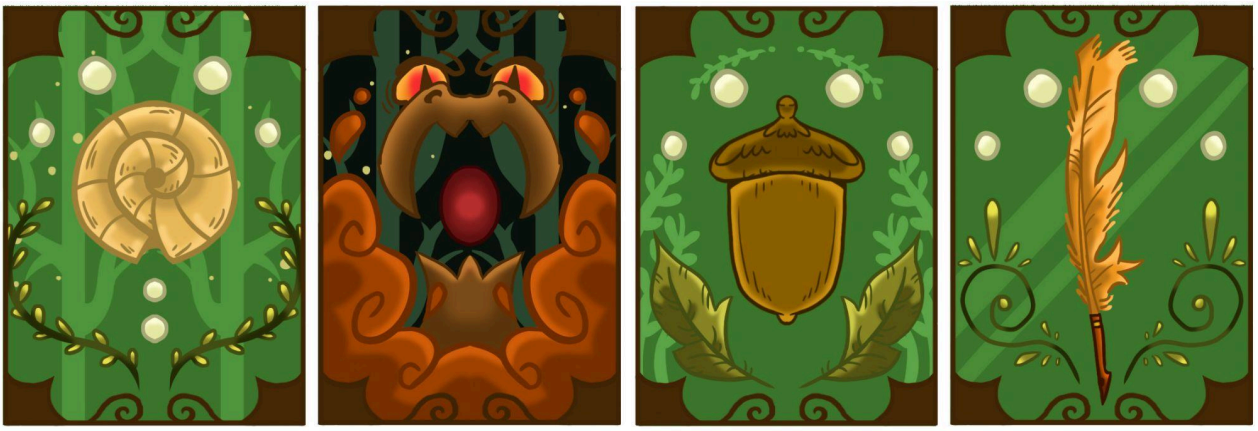


Рисунок В.5 - Задня сторона ігрових карток



Рисунок В.6 - Фінальний дизайн із вказанням розмірів ігрових карток