

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

«Допущено до захисту»
Завідувач кафедри дизайну
Карпов Віктор Васильович
Протокол засідання кафедри
№ __ від «__» _____ 2025 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

РОЗРОБКА НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «РАЙОН»

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітня програма 022.01.01. «Графічний дизайн»

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Здобувач
Давидяк Олег Богданович
групи ГДб-2-21-4.0д
Науковий консультант: Бровченко А. І.
Куратор дизайн-проекту: Балабуха Н. М.
Рецензент: Хижинський В. В.

Київ – 2024

АНОТАЦІЯ

Давидяк О. Б. Розробка настільної гри “Район”. Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 52 с.

Дипломна робота присвячена створенню настільної гри «Район» із врахуванням сучасних підходів у графічному дизайні, ігровому програмуванні та урбаністичних концепціях. У межах роботи проведено комплексне дослідження історії та еволюції настільних ігор, проаналізовано сучасні тенденції та дизайн-рішення, визначено ключові механіки та візуальні особливості гри, а також вплив дизайну на гравецьке сприйняття й комунікацію. Проведено аналіз стилістичних рішень та візуального наповнення успішних ігор, що стали джерелом натхнення для формування авторської концепції гри «Район».

У межах роботи запропоновано оригінальне оформлення, карток, ігрової валюти, та загального візуального стилю. Було проаналізовано, що графічний дизайн є ключовим чинником формування візуальної ідентичності настільної гри та забезпечує її впізнаваність серед аналогів. Вибір кольорової гами, шрифтового оформлення та стилістики ілюстрацій є основою створення цілісного образу гри "Район". Продумане компонування елементів гри сприяє не лише естетичній привабливості, а й зручності сприйняття ігрового процесу, що підвищує конкурентоспроможність продукту на ринку.

Ключові слова: настільна гра, карткові ігри, графічний дизайн, геймдизайн, урбанізм, «Район».

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів має посилання на відповідне джерело.

ANNOTATION

Davyadyak O. B. Development of the Board Game “Rayon”. Qualification Paper. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2025. 52 pages.

The diploma thesis is devoted to the creation of the board game "Rayon", taking into account modern approaches in graphic design, game development, and urban planning concepts. The work includes a comprehensive study of the history and evolution of board games, an analysis of current trends and design solutions, the identification of key mechanics and visual features of the game, as well as the impact of design on player perception and communication. The stylistic choices and visual identity of successful games were also analyzed, serving as inspiration for the author's own concept of the “Rayon” game.

The project proposes an original design of game cards, in-game currency, and an overall visual style. The analysis confirms that graphic design is a key factor in shaping the visual identity of a board game and ensures its recognition among competitors. The choice of color palette, typography, and illustration style forms the basis of the holistic image of the game "Rayon". Thoughtful composition of game elements enhances not only aesthetic appeal but also the clarity and usability of gameplay, increasing the market competitiveness of the product.

Keywords: board game, card games, graphic design, game design, urbanism, “District”.

The qualification paper contains the results of the author’s own research. The use of ideas, findings, and texts from other academic studies is appropriately referenced.

ЗМІСТ

ВСТУП	0
РОЗДІЛ І. ПРИНЦИПИ ПРОЄКТУВАННЯ ТА ХУДОЖНІ ОСОБЛИВОСТІ НАСТІЛЬНИХ ІГОР. ПЕРЕДПРОЄКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ	1
1.1. Історія та розвиток настільних ігор, їх основні жанри	1
1.2. Особливості дизайну настільних ігор, сучасні тенденції	9
1.3. Аналіз аналогів і прототипів	16
Висновки до Розділу І	22
РОЗДІЛ ІІ. ФОРМУЛЮВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ ПРОЄКТУ ТА ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ ДЛЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «РАЙОН»	25
2.1. Опис концепції гри, її механік і правил	25
2.2. Проєктування компонентів настільної гри і стилістичні рішення (кольорова схема, типографіка, ілюстрація)	30
Висновки до Розділу ІІ	37
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	40
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	42
ДОДАТКИ	48

ВСТУП

Актуальність теми. Ігри відіграють важливу роль у житті людей. Вони є важливим елементом культури та соціальним явищем. Ігри є невіддільною частиною людського досвіду — як для дорослих, так і для дітей — оскільки задовольняють потребу у відпочинку, розвагах, пізнанні й сприяють духовному та інтелектуальному розвитку. Настільні ігри з найдавніших часів виконували не лише функцію дозвілля, але й відігравали ритуальну та освітню роль, допомагаючи людям осмислювати соціальні структури, моделі поведінки й культурні символи [1].

В українському суспільстві настільні ігри формують відносно нову, але стали форму соціальної комунікації. Протягом останнього десятиліття український геймдизайн зазнав помітного розвитку — якщо раніше нових проєктів або локалізацій в Україні з'являлося небагато, то сьогодні ринок демонструє стабільне зростання. Це зростання супроводжується активним формуванням спільнот навколо нових ігор та проєктів, що свідчить про підвищення інтересу до настільної культури в Україні [2].

Сучасні настільні ігри привертають широку аудиторію своїм різноманіттям жанрів, тематик та ігрових механік. Вони стали не лише приємним доповненням до вечірки, а й самостійним заняттям, що об'єднує людей, які знаходять задоволення у стратегічних, тактичних чи рольових взаємодіях.

Однією з ключових переваг настільних ігор є здатність об'єднувати людей. На відміну від комп'ютерних або мобільних ігор, у настільні ігри краще грати наживо, щоб усі учасники були фізично присутні в одному просторі. Це значно покращує ігровий досвід, сприяючи глибшій взаємодії між гравцями. Настільні ігри — це не лише розвага, а й потужний інструмент соціальної взаємодії, що особливо проявляється у жанрі рольових настільних ігор.

Таким чином, створення власної настільної рольової гри є хоч і нішею, але надзвичайно актуальною пропозицією у сучасному світі. Настільні ігри залишаються важливою складовою культурного життя, зберігаючи популярність протягом багатьох століть. Їх розвиток відображає постійне прагнення людини до пізнання, стратегічного мислення й творчого самовираження [1]. Окрім розважальної функції, настільні ігри мають широке практичне застосування: сучасні ігрові методики активно використовуються в освітніх програмах, тренінгах з розвитку командної взаємодії, стратегічного мислення й креативності, а також у психотерапевтичній практиці [2].

Наприклад, граючи в гру Район, люди будуть не лише розважатися, а й підтримувати соціальні зв'язки, розвивачм комунікаційні навички та вміння вирішувати стратегічні проблеми. Це дозволить зміцнювати аналітичні здібності та навички прийняття обґрунтованих рішень.

Отже, розвиток настільних ігор як галузі відкриває широкі можливості для покращення якості життя людей, а їх впровадження у різні сфери діяльності обіцяє стати цінним інструментом у роботі з різноманітними аудиторіями.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.

Кваліфікаційну роботу виконано на кафедрі дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Робота є частиною наукової теми кафедри дизайну «Сталий розвиток суспільства та дизайн-діяльність у просторі айдентики територіальних громад», що передбачає проведення досліджень у сфері культури, мистецтва і дизайну та суміжних областей знань, презентацію результатів на міжнародних та всеукраїнських наукових конференціях, публікацію на шпальтах фахових видань, керівництво студентськими творчими та науковими студіями і гуртками, написання випускових кваліфікаційних робіт першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти (протокол засідання кафедри дизайну від 05.02.2025 р. № 5).

Мета проєкту – розробити конкурентоздатну настільну гру «Район».

Для досягнення мети дослідження визначено **завдання**:

- 1) Дослідити історію виникнення та розвиток настільних ігор;
- 2) Виявити жанри та сучасні тенденції дизайну настільних ігор;
- 3) Проаналізувати аналоги та прототипи настільної гри «Район» та виявити їх сильні та слабкі сторони;
- 4) Виявити цільову аудиторію настільної гри «Район» ;
- 5) Розробити унікальну концепцію настільної гри «Район»;
- 6) Розробити цілісне художнє рішення для гри;

Об'єктом дослідження є дизайн оригінальних настільних ігор.

Предметом дослідження є розробка настільної гри «Район».

Методи дослідження. У процесі виконання кваліфікаційної роботи для досягнення поставленої мети та вирішення дослідницьких завдань було застосовано комплекс взаємодоповнюючих методів:

1) Історичний метод дозволив простежити еволюцію настільних ігор загалом і рольових настільних ігор зокрема, від перших зразків до сучасності. Завдяки цьому стало можливим виявити основні етапи розвитку ігрових концепцій, механік і візуального оформлення, а також визначити ключові аспекти, які необхідно враховувати при створенні гри "Район".

2) Метод класифікації використовувався для систематизації різновидів сучасних настільних ігор, їхніх жанрових і стилістичних особливостей. Метод дав змогу структурувати інформацію про ігрові елементи та принципи їхньої побудови, що стало основою для подальшого проєктування власної гри.

3) Порівняльно-аналітичний метод передбачав аналіз існуючих аналогів і прототипів настільних ігор. Це дозволило ідентифікувати успішні рішення конкурентів, а також визначити переваги й недоліки, щоб адаптувати найкращі практики до проєкту "Район" і уникнути типових помилок у геймдизайні.

4) Комплексний метод став об'єднувальним підходом, який інтегрував результати історичного, класифікаційного, порівняльного, аналітичного методів. Завдяки цьому забезпечено глибоке й всебічне опрацювання теми дослідження, що відкрило нові можливості для розробки оригінальної та збалансованої гри для широкої аудиторії.

Теоретичне значення: теоретичне значення цієї кваліфікаційної роботи полягає у її вклад у розвиток гейм-дизайну в Україні. Основний акцент у дослідженні зроблено на вивченні того, як дизайн настільної гри впливає на сприйняття та зацікавленість цільової аудиторії, зокрема у контексті візуальної привабливості та емоційного залучення гравців.

Практичне значення: розробка настільної гри “Район” має вагоме практичне значення як для геймерської спільноти, так і для індустрії настільних ігор загалом. Ця гра поглибить знання дітей і дорослих про принципи сталого міського розвитку, планування, і відповідальне управління ресурсами. Вона має потенціал бути реалізованою як повноцінний комерційний продукт, придатний для виведення на ринок із перспективою отримання прибутку.

Крім того, результати цієї роботи можуть бути використані як методичний і наочний матеріал для викладання дисциплін у галузі графічного дизайну та гейм-дизайну, а також слугувати основою для подальших досліджень і розробок нових дизайн-проектів. Практична частина дипломної роботи дозволила визначити ключові принципи створення карткової настільної гри, розробити повноцінний концепт ігрових компонентів та перевести їх у реальний прототип.

Окрім цього, отримані у ході дослідження висновки можуть стати базою для створення інших продуктів у сфері настільних ігор, які враховуватимуть сучасні потреби та вподобання гравців, сприяючи таким чином подальшому розвитку та популяризації українських настільних ігор на міжнародному рівні.

Апробація результатів дослідження. Матеріали кваліфікаційної роботи обговорювались на засіданнях кафедри дизайну факультету образотворчого

мистецтва і дизайну, та на практичних заняттях під час освітнього процесу Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Основні положення й результати кваліфікаційної роботи було викладено у повідомленні на всеукраїнській науково-практичній конференції «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 16 квітня 2025 року).

Давидяк О. Б. Графічний дизайн у розробці настільної гри "район". Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики.

Всеукр. наук.-практ. конф. (16-17 квітня 2025 року). Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. С. 111-112.

Структура: структура даної кваліфікаційної роботи складається зі анотації вступу, двох розділів, відповідних підрозділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. Загальний обсяг кваліфікаційної роботи становить 52 ст.

РОЗДІЛ І

ПРИНЦИПИ ПРОЄКТУВАННЯ ТА ХУДОЖНІ ОСОБЛИВОСТІ НАСТІЛЬНИХ ІГОР. ПЕРЕДПРОЄКТНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Історія та розвиток настільних ігор, їх основні жанри

Настільні ігри — це одне з найдавніших культурних явищ людства, що супроводжувало розвиток цивілізації протягом тисячоліть. Вони слугують не лише розвагою, а й потужним інструментом для соціальної взаємодії, навчання та розвитку стратегічного мислення.

Історія настільних ігор налічує тисячоліття і є невід'ємною частиною розвитку людської культури. Ігри супроводжували людину з найдавніших часів, не тільки як спосіб розваги, а й як спосіб навчання, соціалізації та навіть духовної практики. Вони відображали тогочасні уявлення про світ, соціальні структури та життєві цінності. У своїй праці "Homo Ludens" Йоган Гейзінга описує гру як явище, що передує культурі. Оскільки культура є продуктом людського суспільства, а ігрова поведінка притаманна навіть тваринам, можна стверджувати, що гра — первинний прояв творчої активності [3].

Найдавніші археологічні знахідки свідчать, що настільні ігри існували ще у IV–III тисячоліттях до нашої ери. Однією з найстаріших відомих ігор є Сенет [див. Додаток А1], дощечки для якого було знайдено у гробницях єгипетських фараонів. Вона символізувала духовну подорож душі після смерті, виконувала ритуальну функцію та допомагала осмислити шлях у потойбіччя [4].

Ігрове поле Сенету, відповідно, втілювало уявлення давніх єгиптян про устрій космосу. У процесі гри гравці рухали свої фішки за допомогою жеребків або паличок, і кожен етап цієї подорожі символізував перехід душі через випробування на шляху до загробного життя. [1].

Не менш захопливою є історія ще однієї стародавньої гри — Royal Game of Ur [див. Додаток А2], яку вважають першою комбінаційною настільною грою в історії людства. Її знайшли в шумерських похованнях Месопотамії, датованих близько 2600 року до н.е. Ця гра поєднувала елементи випадковості та стратегії, що надає їй статус попередниці сучасних настільних ігор. Ігровий процес передбачав використання чотирьох трикутних гральних кісток для пересування фішок по спеціальному полю. Завданням гравців було першим вивести свої фішки за межі дошки, випередивши суперників у продуманій послідовності дій [1].

У Китаї стратегічна гра Вейці, відома у світі як Го [див. Додаток А3], здобула велику популярність ще в III тисячолітті до н.е. Вона використовувалася як інструмент для розвитку стратегічного мислення серед правителів і військових командувачів [5]. Її особливістю є надзвичайно прості правила, які, водночас, відкривають необмежені можливості для складних тактичних і стратегічних рішень. Завдяки цій глибині гра залишається актуальною і сьогодні. Го дозволяє гравцям формувати глобальне бачення ситуації на полі, аналізувати великі комбінації та вчить довгострокового планування.

В Індії також відбувався активний розвиток настільних ігор. Саме там виникла Чатуранга — гра, яку вважають прародичем сучасних шахів [див. Додаток А4]. Вона відтворювала основи військової стратегії, моделюючи взаємодію різних типів військ на полі бою. Окрім розважальної функції, Чатуранга використовувалася як інструмент навчання, допомагаючи гравцям опанувати принципи командування та стратегічного планування [6].

Настільні ігри виникали практично у кожній відомій людській цивілізації: в Китаї, Індії, Стародавньому Римі, Скандинавії, а також у доколумбових культурах Центральної Америки. Їхня поява була незалежною від географічного

положення чи рівня суспільного розвитку, що свідчить про універсальність ігрової культури як складової частини людського досвіду [7].

Попри регіональні відмінності, ці ігри мали спільну рису — вони не лише розважали, але й сприяли соціалізації та передачі знань. Через гру формувалися навички стратегічного мислення, логіки, планування, а також розвивались спостережливість і гнучкість у прийнятті рішень.

Соціальна роль гри в стародавні часи була особливо важливою. Ігри сприяли спільному проведенню часу, зміцненню міжособистісних зв'язків у межах родини або громади, а також підтримували безперервність культурної традиції. Вони створювали простір для взаємодії, у якому гра стала засобом єднання та передачі досвіду від покоління до покоління [8].

Аналіз витоків настільних ігор показали що, їх глибоке культурне та символічне значення. Ігрова діяльність є фундаментальною потребою людини, яка поєднує у собі розвагу, навчання та соціальну взаємодію.

З моменту виникнення перших настільних ігор вони зазнали значної еволюції, від простих моделей із примітивними елементами до складних багаторівневих систем із глибокою стратегічною складовою та розвиненою візуальною естетикою. Кожен історичний етап відображав не лише культурні та технологічні зміни, а й поступову зміну сприйняття самої природи гри.

У середньовіччі розвиток настільних ігор набув нової якості. Особливе місце посідають шахи [див. Додаток А5] — гра, що прийшла до Європи з Індії, пройшовши трансформацію через арабський світ. У середньовічній Європі шахи поступово перетворилися на символ інтелектуальної вишості та приналежності до освічених верств суспільства. Їхній високий статус зберігався протягом століть, а сама гра асоціювалася зі стратегічним мисленням і глибоким аналітичним підходом до прийняття рішень. Складна структура шахів відображала соціальні уявлення того часу: порядок, ієрархію та взаємодію між різними станами [6]. Із розвитком міст і торгових мереж настільні ігри отримали

новий імпульс до поширення. У добу Відродження з'являються перші комерційні версії ігор, що виготовлялися професійними майстрами. У період розвитку ремесел та появи професійних майстерень настільні ігри поступово перестали бути лише засобом розваги. Вони перетворилися на об'єкти колекціонування й почали виконувати представницьку функцію, демонструючи соціальний статус їх власників [7].

XIX століття ознаменувалося демократизацією настільних ігор: вони стали доступнішими для широкого загалу завдяки розвитку поліграфічних технологій. Винахід дешевих поліграфічних технологій відкрив можливість масового виробництва настільних ігор. Це значно спростило доступ до них і сприяло поширенню ігрової культури серед представників різних соціальних верств [9].

У XX столітті настільні ігри зазнали справжнього прориву, особливо з появою таких проєктів, як «Монополія» [див. Додаток А6]. Ця гра здобула популярність завдяки здатності моделювати економічні процеси та дозволяти гравцям відчувати себе в ролі підприємців. Вона стала не лише формою дозвілля, а й відображенням соціально-економічних реалій своєї епохи. «Монополія» перетворилася на культурний символ, що відобразив дух часу і вплинув на смаки кількох поколінь гравців [10].

Починаючи з другої половини XX століття, настільні ігри зазнали кардинальних змін. Поступово вони відходили від простих принципів накопичення ресурсів та перемоги шляхом випадковості до складніших стратегічних моделей. Сучасні настільні ігри дедалі частіше виходять за межі традиційної змагальності. Вони пропонують кооперативні сценарії, рольову взаємодію між учасниками та широкий спектр можливих варіантів розвитку подій. У таких іграх акцент зміщується з однозначного виграшу чи поразки на створення гнучких цілей, що дозволяють гравцям інтерпретувати результати партії у ширшому контексті ігрового досвіду [11].

Важливою віхою в історії стала поява рольових настільних ігор. Першою такою грою стала *Dungeons & Dragons* [див. Додаток 7], створена в 1974 році. Ця гра започаткувала новий підхід до настільного геймінгу, де головну роль почали відігравати не стільки жорстко прописані правила, скільки творче мислення й уява гравців. Вони отримали змогу самостійно створювати персонажів і взаємодіяти у відкритому сюжетному світі, що дозволяло розгортати історії з високим ступенем свободи. Саме ця особливість забезпечила стрімке зростання популярності гри та заклала підґрунтя для появи і розвитку окремого ігрового жанру [12].

Сучасний розвиток настільних ігор вирізняється значним жанровим і механічним розмаїттям, а також прагненням до постійних новацій. Розробники дедалі частіше поєднують фізичні елементи з цифровими технологіями, створюючи нові формати взаємодії. Впровадження цифрових компонентів у класичні настільні ігри дозволяє суттєво розширити геймплей, поглибити ігровий процес і збільшити залучення гравців [13]. Настільні ігри сьогодні виконують важливу соціальну функцію, стаючи інструментом комунікації й спільного дозвілля. Навколо настільних ігор формуються активні спільноти, що підтримують обмін досвідом, організовують ігрові зустрічі й фестивалі. Така взаємодія сприяє не лише розвитку ігрової культури, але й зміцненню соціальних зв'язків між гравцями [14]. У сучасних настільних іграх важливу роль відіграє візуальне оформлення, яке стало не лише елементом естетики, а й засобом емоційного впливу на гравців. Якісний візуальний супровід гри здатен суттєво підвищити рівень залученості, занурити в атмосферу гри й сформувати впізнаваний візуальний стиль, що вирізняє продукт серед конкурентів [15].

Таким чином, трансформація настільних ігор — це безперервний процес адаптації до соціальних, культурних та технологічних змін. Від обрядових ігор давнини до гібридних і стратегічних систем сьогодення — кожен етап розвитку несе в собі прагнення людини до самовираження, спілкування та дослідження

світу через гру. Сучасний ринок настільних ігор продовжує зростати, що свідчить про актуальність і перспективність цього явища у глобальному культурному просторі.

Різноманітність настільних ігор на сучасному ринку вражає: від простих казуальних розваг до глибоких стратегічних систем, які вимагають тривалого планування та розрахунку ходів. Завдяки багатовіковому розвитку та постійному пошуку інновацій у структурі ігрових механік сформувалися основні жанри настільних ігор, кожен з яких має свої унікальні особливості та задовольняє різні потреби гравців.

У класифікації, запропонованій на порталі takagra.com.ua [16], виокремлюється кілька основних жанрових груп, що стали загальноприйнятими у міжнародній ігровій спільноті:

1) Стратегічні ігри. Стратегічні ігри посідають одне з провідних місць серед жанрів настільних ігор завдяки глибокому геймплею та потребі в складному мисленні. Вони вимагають від гравців вміння прораховувати кілька ходів наперед, ухвалювати оптимальні рішення в конкретній ситуації та адаптувати стратегію відповідно до змін у грі. Особливість таких ігор полягає у взаємозалежності елементів ігрової системи, що спонукає гравця до аналізу, прогнозування та стратегічного планування [17].

Класичними представниками цього жанру є шахи, Го, Catan та Ticket to Ride. Ці ігри, зазвичай, мають високий поріг входу, але забезпечують глибоке ігрове занурення та широкий простір для розвитку навичок стратегічного мислення.

2) Рольові настільні ігри (RPG). Рольові ігри поєднують елементи сюжетного сторітелінгу та активної взаємодії між учасниками, які виконують певні ролі. Одним із найвідоміших прикладів є гра Dungeons & Dragons, що стала символом жанру. У цій грі сценарій створюється в процесі самої гри, завдяки діям гравців і ведучого, що виконує функцію майстра гри. Такий підхід

дозволяє формувати унікальні історії та розвивати події у відповідь на вибори учасників, перетворюючи гру на своєрідний театр уяви [12].

Рольові ігри надають учасникам високу ступінь свободи дій, що значно розширює можливості для розвитку креативності, навичок командної роботи, комунікації та емпатії.

3) Кооперативні ігри. У кооперативних настільних іграх гравці не конкурують між собою, а діють як команда, спільно працюючи над досягненням однієї мети. У таких проєктах ключовими є взаєморозуміння, ефективне планування та розподіл обов'язків між учасниками. Гра вимагає узгоджених рішень, колективного аналізу ситуації та підтримки один одного. Завдяки цьому кооперативні ігри не лише створюють захопливий геймплей, а й розвивають навички командної роботи та критичного мислення, що є цінним як у розважальному, так і в освітньому середовищі [11].

Прикладами є Pandemic, Forbidden Island та Arkham Horror. Гравці разом борються проти ігрової системи, що забезпечує високий рівень залученості та напруги протягом усієї партії.

4) Абстрактні ігри. Абстрактні настільні ігри — це, як правило, логічні ігри з мінімальним тематичним наповненням і чітко визначеними правилами. Вони часто характеризуються симетричністю початкових умов і відсутністю впливу випадковості. Класичними прикладами є шахи, шашки та го.

Такі ігри слугують ефективним інструментом для розвитку когнітивних навичок, зокрема пам'яті, логічного аналізу та стратегічного мислення [6].

5) Партійні ігри (Party Games). Партійні настільні ігри орієнтовані на велику кількість учасників і призначені для створення веселого, невимушеного дозвілля. Їх вирізняють прості правила, динамічний темп гри та постійна взаємодія між гравцями. Основний акцент у таких іграх робиться не стільки на досягнення перемоги, скільки на сам процес спілкування та розваги, що й забезпечує їхню популярність у компаніях [18]. Популярні представники жанру

— Alias, Dixit, Мафія, Крокодил. Вони сприяють соціалізації, допомагають долати бар'єри у спілкуванні та створюють атмосферу спільного святкування.

Жанрове розмаїття настільних ігор є відображенням різних потреб і очікувань гравців. Стратегічні ігри розвивають логічне мислення, рольові — креативність і комунікацію, кооперативні — командну роботу, абстрактні — аналітичні здібності, а партійні — створюють простір для розваг і неформального спілкування.

Розширення жанрової палітри настільних ігор свідчить про значний розвиток інновацій у дизайні ігрових продуктів, що не обмежується лише механіками чи візуальним оформленням. Такий розвиток відображає більш глибоке усвідомлення соціальної природи гри як феномену, що має важливе значення у формуванні міжособистісних зв'язків, комунікативних навичок та колективної взаємодії [19]. Правильний вибір жанру в настільних іграх не лише урізноманітнює ігровий досвід учасників, а й сприяє цілеспрямованому розвитку певних навичок, що може бути корисним як у розважальному, так і в освітньому контекстах. Це робить настільні ігри не просто засобом дозвілля, а й універсальним культурним явищем, здатним впливати на різні аспекти особистісного і соціального розвитку сучасної людини.

Настільні ігри — це надзвичайно багатогранне явище, яке супроводжує людство упродовж багатьох століть і продовжує активно розвиватися в сучасних умовах. Від найдавніших зразків, що виконували ритуальні або навчальні функції, до складних стратегічних систем сучасності — настільні ігри завжди відображали ключові соціокультурні особливості свого часу та були невід'ємною частиною людської культури.

Упродовж історії настільні ігри еволюціонували від простих ігор випадку до інтелектуальних викликів, що розвивають стратегічне мислення, комунікацію та креативність гравців. Кожна епоха вносила у розвиток ігрової

культури свої інновації — від розвитку матеріалів і технологій виготовлення до ускладнення ігрових механік і сюжетних ліній.

Аналіз основних жанрів сучасних настільних ігор показав, що різноманітність типів і механік задовольняє найширший спектр потреб аудиторії. Стратегічні ігри сприяють розвитку логічного мислення та планування, рольові ігри розкривають потенціал творчої взаємодії, кооперативні формують навички командної роботи, абстрактні допомагають тренувати аналітичні здібності, а партійні — сприяють соціалізації та створенню невимушеної атмосфери у спільному дозвіллі.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що розуміння історії настільних ігор, їх жанрового розмаїття та сучасних тенденцій є необхідною основою для розробки власного ігрового продукту, який буде відповідати очікуванням сучасної аудиторії та успішно інтегрується у глобальний контекст розвитку ігрової культури.

1.2. Особливості дизайну настільних ігор, сучасні тенденції

Успішність настільної гри значною мірою залежить не лише від її механіки чи цікавого сюжету, але й від якості та продуманості дизайну. Саме дизайн формує перше враження гравця, забезпечує зручність використання ігрових компонентів та створює атмосферу, що занурює в ігровий світ. Крім того, візуальне оформлення відіграє ключову роль у сприйнятті гри та її комерційній привабливості на ринку.

Сучасні тенденції у дизайні настільних ігор свідчать про прагнення гармонійно поєднати естетику та функціональність, що забезпечує не лише привабливий зовнішній вигляд, а й зручність у користуванні. Аналіз успішних прикладів показує, що продумане візуальне оформлення істотно посилює емоційну залученість гравців, створюючи атмосферу, яка стимулює інтерес і підтримує ігровий настрій. Візуальні елементи виступають не просто

декоративною складовою, а важливим чинником, що формує сприйняття механіки гри та допомагає гравцям краще орієнтуватися у її процесах. Таким чином, дизайн набуває функції своєрідного комунікативного моста між грою та користувачем, що робить візуальне оформлення ключовим компонентом успішної настільної гри [20]. Враховуючи це, у даному розділі буде розглянуто основні особливості дизайну настільних ігор, охарактеризовано ключові складові візуальної мови гри та проаналізовано успішні аналоги, що дозволить виділити ефективні дизайнерські підходи для подальшого застосування у розробці власної гри "Район".

Дизайн настільної гри охоплює кілька рівнів і включає значно ширший спектр аспектів, ніж лише візуальне оформлення компонентів. Він передбачає розробку логіки ігрового процесу, структуру взаємодії між ігровими елементами, а також створення цілісного емоційного досвіду, який переживає кожен гравець. Ігровий дизайн спрямований на досягнення гармонійного балансу між механікою гри і емоційною залученістю учасників, адже саме через це поєднання виникає справжній досвід гри, що виходить за межі простого набору правил і процедур. Такий підхід дозволяє створити продукт, здатний не лише зацікавити, але й підтримувати інтерес гравців, забезпечуючи глибоке занурення у ігровий світ і формуючи незабутні враження від взаємодії з грою [18].

Настільна гра складається з кількох ключових складових:

- 1) Ігрові механіки, що визначають динаміку процесу гри та взаємодію між гравцями;
- 2) Візуальний стиль, включно з кольоровою гамою, шрифтами, ілюстраціями та розташуванням елементів на ігровому полі та картках;
- 3) Компоненти гри: ігрове поле, картки, фішки, жетони, кубики, інші фізичні елементи;

4) Упаковка та інструкція, що формують перше враження про гру та забезпечують зрозумілу навігацію по її правилах.

Дизайн настільної гри має враховувати не лише естетичні аспекти, а й виконувати важливу функціональну роль. Він повинен бути ергономічним, інтуїтивно зрозумілим і достатньо гнучким, щоб адаптуватися до потреб різних груп гравців. Продумане фізичне оформлення гри забезпечує не лише візуальне задоволення, а й істотно покращує загальний ігровий досвід, сприяючи комфортній взаємодії з компонентами та підвищенню зручності використання. Такий підхід дозволяє зробити гру доступнішою та привабливішою для широкого кола користувачів, що позитивно впливає на їх залученість та задоволення від процесу гри [13].

Візуальна мова настільної гри повинна виконувати кілька важливих функцій одночасно: вона має не лише привертати увагу гравців, а й бути тісно пов'язаною з основною ідеєю, атмосферою та механікою гри. Ретельний вибір стилю ілюстрацій, колірної палітри та типографіки значно підвищує рівень занурення у ігровий процес, сприяючи кращому сприйняттю і посиленню емоційного впливу гри. Колірна палітра, зокрема, відіграє важливу роль у формуванні емоційного сприйняття користувача, створюючи певні очікування та підсилюючи асоціативний ряд, пов'язаний із продуктом. Завдяки цьому гравці отримують більш глибокий і цілісний досвід, що робить гру не лише цікавою, а й емоційно насиченою [15].

Вибір шрифтового рішення є важливим аспектом графічного дизайну настільної гри, оскільки шрифт виконує не лише функцію передачі інформації, а й створює емоційний контекст сприйняття гри. Він формує характер і настрої проекту, впливаючи на загальне враження від продукту та допомагаючи підкреслити його унікальність і стилістику [21]. Ілюстрації в настільних іграх мають значно ширшу роль, ніж просто декоративний елемент. Вони є невід'ємною частиною наративу, що допомагає розкривати сюжет і

наповнювати ігрові компоненти змістом і глибиною. Ілюстрації виступають як ключовий інструмент, що сприяє зануренню гравців у світ гри, допомагаючи краще зрозуміти її сюжетні лінії та ідеї [22].

У результаті аналізу можна виокремити кілька ключових принципів успішного дизайну:

- 1) Візуальна цілісність і стилістична єдність;
- 2) Простота сприйняття ігрових компонентів;
- 3) Узгодженість між візуальними елементами та механікою гри;
- 4) Адаптивність дизайну до різних вікових груп і рівнів підготовки гравців.

Таким чином, дизайн настільної гри — це складна багаторівнева система, що поєднує естетичні та функціональні компоненти задля створення цілісного ігрового досвіду. Важливо відзначити, що створення дизайну настільної гри — це не просто процес художнього оформлення, а стратегічний етап розробки продукту, що безпосередньо впливає на його комерційний успіх та сприйняття цільовою аудиторією. Отримані в ході аналізу результати стануть теоретичною та практичною основою для розробки власної гри "Район", яка поєднає зрозумілу ігрову механіку з привабливим та функціональним дизайном.

Світ настільних ігор сьогодні переживає справжній розквіт, який дослідники і професіонали галузі не випадково називають "золотою ерою" tabletop gaming. Постійне зростання попиту, розмаїття тем і механік, а також впровадження нових технологій формують унікальне середовище для розвитку настільної індустрії у XXI столітті.

1) Розширення аудиторії та інклюзивність

Однією з ключових тенденцій сучасного розвитку настільних ігор є значне розширення цільової аудиторії. Якщо раніше настільні ігри переважно асоціювалися з вузьким колом ентузіастів, то сьогодні вони стають

популярними серед людей різного віку, професій та інтересів. Цей процес свідчить про зростаюче прагнення розробників зробити ігровий досвід доступним для якомога ширшої аудиторії.

Особливу увагу при розробці ігор, приділяють інклюзивності, адаптуючи ігри для людей з різними фізичними та когнітивними потребами. Це стосується як дизайну компонентів, які мають бути зрозумілими та зручними для користувачів з обмеженим зором або іншими особливостями, так і створення доступних та зрозумілих правил. Завдяки таким підходам настільні ігри стають більш відкритими, що сприяє їхній популярності і розширенню кола гравців [23]. Поява ігор, спеціально адаптованих для людей із вадами зору або слуху, а також для дітей із особливими освітніми потребами, свідчить про глибоку соціальну відповідальність сучасних розробників.

2) Гібридизація та інтеграція цифрових технологій

Ще однією значущою тенденцією у розвитку настільних ігор є активне інтегрування цифрових технологій у традиційний ігровий процес. Сучасні гібридні ігри поєднують тактильне задоволення від фізичних компонентів із можливостями цифрових додатків, що значно розширює ігровий простір і підвищує рівень взаємодії між гравцями. Завдяки такому поєднанню вдається не лише зберегти привабливість класичних настільних ігор, але й додати нові функціональні можливості, що робить ігровий досвід більш динамічним і різноманітним [13]. Цифрові інструменти використовуються для автоматизації підрахунку балів, генерування сюжетних подій, а також як додаткові візуальні чи звукові ефекти, що підсилюють атмосферу гри.

3) Орієнтація на соціальну взаємодію

Навіть з огляду на зростання популярності онлайн-ігор, настільні ігри зберігають свою важливість як ефективний засіб живої соціальної взаємодії. Спільні зустрічі для гри перетворюються на значущі соціальні події, що сприяють формуванню спільнот і зміцненню соціальних зв'язків між

учасниками. Такий формат взаємодії підтримує живе спілкування і створює умови для глибшого соціального досвіду, який неможливо замінити цифровими платформами [8]. Крім того, міські простори все частіше інтегрують ігрові елементи з метою створення більш дружніх та комфортних середовищ для людей. Це свідчить про поширення ігрової культури за межі приватного простору і її активне включення у публічну сферу, де ігрові практики сприяють покращенню якості життя та взаємодії у міському середовищі [24].

4) Екологічність та відповідальне виробництво

Однією з помітних сучасних тенденцій у розробці настільних ігор є зростаюча увага до екологічності продукту. Виробники все частіше віддають перевагу використанню перероблених матеріалів та екологічно безпечних барвників під час створення ігрових компонентів. Такий підхід не лише знижує негативний вплив на довкілля, а й формує відповідальне ставлення до виробництва. Відповідальний вибір матеріалів і технологій виготовлення ігор сприяє формуванню позитивного іміджу бренду та підвищенню рівня довіри з боку споживачів. Користувачі дедалі більше цінують екологічну свідомість виробників, що робить цей аспект важливим чинником у позиціонуванні та успішності ігрових продуктів на ринку [15].

5) Підвищена увага до візуальної складової

Візуальна привабливість настільних ігор набирає все більшого значення у сучасному ігровому дизайні. Якісно оформлені компоненти, художнє оформлення ігрового поля та детальні ілюстрації не лише підвищують загальне враження від гри, а й активно залучають нову аудиторію. Вони створюють унікальну атмосферу, яка допомагає гравцям глибше зануритися у світ гри.

Ілюстрації в настільних іграх виконують не просто декоративну функцію, а є важливою складовою геймплею. Вони формують настрій і сприяють кращому розумінню ігрового процесу, що дозволяє гравцям відчувати себе частиною ігрового світу і підвищує їхню залученість у гру [22].

Окрім естетики, зростає й увага до ергономічності дизайну: зручність розташування ігрових елементів, читабельність шрифтів, інтуїтивність ігрового процесу стають ключовими критеріями успішної гри.

б) Інновації у механіках і наративі

Сучасні настільні ігри характеризуються активним експериментуванням із нетиповими ігровими механіками та інтерактивними сюжетними лініями. Вони прагнуть відійти від стандартних схем, пропонуючи гравцям нові, несподівані виклики, які потребують нестандартного мислення та оригінальних рішень. Такий підхід сприяє збагаченню ігрового досвіду та утриманню уваги користувачів. Успішність гри визначається здатністю поєднувати знайомі елементи з інноваційними механіками, що стимулюють цікавість і заохочують гравців до активної взаємодії. Нові способи подолання перешкод і різноманітність викликів створюють більш динамічний і захопливий ігровий процес, який задовольняє потреби сучасної аудиторії [18]. Також, зростає популярність так званих "legacy-ігор", у яких ігровий світ змінюється під впливом рішень гравців від партії до партії, що створює глибокий наративний досвід та підвищує емоційне залучення.

Сучасний ринок настільних ігор демонструє динамічний розвиток, зумовлений як технологічними інноваціями, так і зміною соціокультурних запитів аудиторії. Майбутнє настільних ігор характеризується підвищеною інтерактивністю, різноманітністю форм і відкритістю до інновацій, що робить цей сегмент індустрії більш динамічним і перспективним, ніж будь-коли раніше. Сучасні тенденції вказують на те, що успішна розробка нових ігрових продуктів потребує врахування цих змін, що дозволяє створювати продукти, які відповідають очікуванням сучасної аудиторії. Інтеграція інноваційних підходів, різноманітність жанрів та форматів, а також акцент на якість ігрового досвіду стають ключовими факторами для подальшого розвитку галузі настільних ігор.

Тільки таким чином можливо зберегти інтерес гравців і стимулювати розвиток індустрії в цілому [19].

Настільні ігри відображають глобальні запити суспільства: інклюзивність, інтеграція цифрових технологій, екологічність виробництва, акцент на естетику та соціальну взаємодію, ці чинники не лише підтримують актуальність настільних ігор, а й відкривають нові перспективи для їхнього подальшого розвитку [19].

Таким чином, настільні ігри залишаються не просто формою розваги, а потужним культурним та соціальним інструментом. Вони сприяють розвитку особистісних якостей гравців, збагачують соціальні контакти, а також відкривають перед дизайнерами і дослідниками ігор широкі можливості для творчого самовираження та реалізації інноваційних ідей.

1.3. Аналіз аналогів і прототипів

У процесі створення настільної гри надзвичайно важливо не лише формувати оригінальну ідею та механіку, але й здійснювати ретельний аналіз існуючих аналогів і прототипів, який дозволит виокремити їх переваги та недоліки, що є досить важливим для розробки конкурентноздатної гри. Такий аналіз дозволяє виявити як сильні сторони успішних ігор, так і їхні недоліки, щоб оптимізувати власну розробку та уникнути типових помилок. Окрім цього, порівняння допомагає краще зрозуміти ринкові очікування й потреби цільової аудиторії.

Успішна настільна гра не обов'язково має винаходити нові принципи з нуля, але вона повинна вміло поєднувати відомі елементи з новими складовими, створюючи таким чином унікальний ігровий досвід. Такий підхід дозволяє розробникам запропонувати гравцям свіжі враження, що відрізняються від уже існуючих продуктів на ринку[18]. Аналіз аналогів у цьому контексті виступає не просто як процес ознайомлення з існуючими іграми, а як стратегічний

інструмент, який допомагає вдосконалити концепцію власного проєкту. Застосування висновків із цього аналізу дає змогу врахувати сильні та слабкі сторони конкурентів, адаптувати механіки та дизайн під потреби цільової аудиторії і створити конкурентоспроможний продукт.

Вибір гри «Карткове місто» [див. Додаток Б] як об'єкта аналізу є логічним і виправданим, оскільки вона за своєю структурою, тематикою та ігровими механіками багато в чому перегукується з концепцією розроблюваної гри «Район». Обидва проєкти присвячені темі урбанізму, створюють ігровий простір для будівництва й розвитку міста, а також акцентують увагу на раціональному використанні ресурсів.

При цьому «Карткове місто» пропонує відносно просту і доступну для широкої аудиторії систему, що забезпечує швидке занурення у гру, тоді як «Район» має на меті глибше розкрити складність міського планування та взаємозв'язків між різними елементами урбаністичного середовища. Це відкриває цікаві можливості для порівняння підходів до дизайну, балансу між доступністю та глибиною ігрового процесу, а також для вивчення візуальної стилістики та оформлення ігрових компонентів.

Таким чином, даний розділ буде присвячено детальному аналізу структури, механіки та дизайну «Карткового міста», із метою виділення практичних рішень, що можуть бути адаптовані для гри «Район», а також виявлення аспектів, які потребують подальшого удосконалення та розвитку в рамках авторського проєкту.

"Карткове місто" (Point City) — це динамічна карткова гра, створена розробниками Моллі Джонсон, Робертом Мелвіном та Шеннон Ліоном, які відомі своєю попередньою успішною грою Point Salad. Гра розрахована на 1–4 гравців і триває близько 15–30 хвилин, що робить її ідеальним варіантом для швидких партій у колі сім'ї або друзів.

Метою гри є побудова міста за допомогою карток будівель та ресурсів. На початку партії карти розкладаються у вигляді "ринку" розміром 4×4. Гравці по черзі обирають по дві сусідні карти, збираючи ресурси для подальшого будівництва будівель, що приносять переможні бали та додаткові постійні ресурси для наступних ходів.

Головна особливість гри — подвійна функціональність карт: одна сторона кожної карти — це ресурс, інша — будівля. Такий підхід спрощує гру для новачків і робить ігровий процес плавним і зрозумілим.

Як зазначає ресурс Geekach Games, "гра відмінно підходить як для родинного дозвілля, так і для досвідчених гравців, оскільки забезпечує баланс між доступністю правил та варіативністю стратегій" [26].

Геймплейні особливості гри аналога

1) Сетове збирання та управління ресурсами: гравці повинні грамотно збирати ресурси і перетворювати їх на будівлі. Будівлі не лише приносять переможні бали, а й стають генераторами постійних ресурсів, що додає елемент "економічного двигуна".

2) Динамічний ринок карт: ринок постійно оновлюється, що створює зміну тактичних умов гри. Гравці повинні оперативно приймати рішення, аналізуючи доступні комбінації карт.

3) Мінімалістична, але глибока стратегія: простота правил поєднується із широкими можливостями стратегічного розвитку. У кожній партії можна обрати свій стиль гри: зосередитися на розвитку економіки, або прагнути швидкої побудови будівель із високою вартістю балів.

Такий дизайн відповідає ідеї, що захопливі ігри пропонують гравцям безліч невеликих завдань, які поступово ведуть до досягнення більших цілей. Цю концепцію «Карткове місто» реалізує надзвичайно вдало, забезпечуючи баланс між викликами та винагородами, що підтримує інтерес і залученість гравців протягом усієї партії [17]. В ході аналізу ігрових механік було виявлено

кілька рішень, які варто використати як зразкові у контексті створення власної гри «Район»:

1) Проста, інтуїтивно зрозуміла механіка: завдяки зрозумілим правилам гравці швидко залучаються до ігрового процесу. Цей підхід забезпечує доступність для широкої аудиторії, що є важливою перевагою для настільної гри масового сегмента.

2) Економічний двигун гри: будівлі не лише приносять бали, а й створюють можливість генерувати ресурси для подальшого розвитку. Така механіка додає грі глибину та робить кожне рішення вагомим.

3) Постійна зміна ситуації на ігровому полі: динамічний ринок карт змушує гравців адаптуватися до нових умов і постійно переглядати свою стратегію. Це підтримує зацікавленість упродовж усієї партії.

4) Відсутність прямої конфронтації: гра не має агресивних механік, що робить її дружньою до гри в сімейному колі або для початківців.

Ці рішення можуть бути частково або повністю адаптовані для проєкту «Район», зокрема для розробки механіки ресурсного управління та динамічного оновлення ігрового простору.

Візуальне оформлення «Карткового міста» заслуговує окремої уваги, оскільки воно гармонійно поєднує простоту й естетичність, що сприяє комфортному сприйняттю гри.

У грі застосовується чітке колірне розмежування для різних типів ресурсів та будівель, що значно полегшує орієнтацію на ігровому полі та пришвидшує процес прийняття рішень гравцями. Такий підхід дозволяє інтуїтивно розпізнавати функціональні елементи, знижуючи когнітивне навантаження під час гри.

Використання простих і зрозумілих піктограм значно спрощує процес засвоєння правил гри та знижує когнітивне навантаження на гравця. Іконографіка дозволяє перетворювати складні концепції на доступні символи,

які легко і швидко сприймаються учасниками гри. Такий підхід підвищує зручність взаємодії з ігровими компонентами, що сприяє більш плавному та ефективному ігровому процесу [22].

Гра має зручний формат: невелика коробка, легкі компоненти й швидке розкладання. Це додає комфорту у використанні та підвищує мобільність гри.

Всі компоненти гри оформлені у єдиному стилістичному ключі, що забезпечує гармонійне та завершене візуальне сприйняття. Така цілісність дизайну сприяє формуванню впізнаваного образу продукту, підсилює його унікальність і допомагає виділитися серед інших ігор на ринку. Узгодженість стилістичних рішень значно покращує сприйняття гри користувачами, створюючи позитивне і стійке враження [15].

Порівняння основних аспектів аналога і гри "Район":

1) Тематика та цільова аудиторія

Обидві гри зосереджені на темі урбанізму та розвитку міста. «Карткове місто» орієнтоване на широку аудиторію, включаючи сімейні ігри, тоді як «Район» має на меті глибше занурення в аспекти міського планування та взаємодії між різними елементами міського середовища.

2) Механіки гри

У «Картковому місті» основна увага приділяється збору сетів та управлінню ресурсами. Гравці вибирають карти з ринку та використовують їх для будівництва об'єктів. У «Районі» планується впровадити більш комплексні механіки, включаючи взаємодію між гравцями, вплив на розвиток сусідніх районів та баланс між різними аспектами містопланування.

3) Візуальне оформлення

«Карткове місто» має мінімалістичний дизайн з яскравими кольорами та простими іконками, що робить гру доступною для широкої аудиторії. У «Районі» планується використання більш детального та реалістичного

візуального стилю, що відображає естетику міського середовища та підкреслює тематику урбанізму.

Однією з найсильніших сторін «Карткового міста» є продуманий баланс між простотою правил і стратегічною глибиною ігрового процесу. Гра демонструє, що навіть із використанням базових і зрозумілих механік можливо досягти високого рівня варіативності та реграбельності, що є критично важливим для залучення як новачків, так і досвідчених гравців.

Успішна гра створює відчуття поступового розвитку майстерності, що стимулює гравця постійно вдосконалювати свої навички. У грі «Карткове місто» ця ідея втілена через ефективний економічний двигун і гнучку систему прийняття рішень, що дозволяє адаптувати стратегії відповідно до поточної ситуації на полі та особистих уподобань гравця. Такий підхід забезпечує глибину ігрового процесу та тривалу мотивацію до гри [18].

Проте, порівняння із концепцією гри «Район» дозволило також виявити напрями для поглиблення й удосконалення. Зокрема, враховуючи більш серйозну урбаністичну тематику «Району», доцільно зробити акцент на взаємозв'язках між районами міста, на моделюванні впливу різних типів забудови на добробут міського середовища. Таким чином, «Район» зможе відрізнитися від «Карткового міста» глибшим рівнем стратегічності та більшою інтеграцією урбаністичних сценаріїв у геймплей.

Проведений аналіз настільної гри «Карткове місто» як аналогічного проекту для розробки власної гри «Район» дозволив глибше зрозуміти ключові фактори успішності сучасних настільних ігор, що поєднують тематику урбанізму з картковою механікою та стратегічним розвитком ігрового простору.

Окремо варто підкреслити, що аналіз аналогів має не лише теоретичне значення, але й безпосереднє практичне застосування у проектуванні нової гри. Ретельне вивчення успішних прикладів дозволяє створити власний продукт на

основі перевірених практик геймдизайну та графічного оформлення, одночасно забезпечивши унікальність і конкурентоспроможність на ринку.

У підсумку можна стверджувати, що гра «Карткове місто» стала цінним орієнтиром для створення гри «Район». Врахування її сильних сторін і адаптація під тематичну специфіку проєкту дозволять сформувати якісний ігровий продукт із глибокою тематикою, продуманим дизайном і привабливою механікою, що відповідатиме очікуванням сучасної цільової аудиторії.

Висновки до Розділу I

Проведене передпроектне дослідження в рамках першого розділу дипломної роботи дозволяє зробити низку висновків, які сформували ґрунтовну основу для подальшої розробки настільної гри «Район».

Насамперед аналіз історії та розвитку настільних ігор дав змогу простежити еволюцію цього культурного феномену від найдавніших ритуальних практик до сучасних інтелектуальних та розважальних продуктів. Це дозволяє зрозуміти, що актуальність настільних ігор не зникає, а лише змінюється разом із суспільними запитами.

Дослідження жанрового розмаїття сучасних настільних ігор продемонструвало, що у XXI столітті настільна індустрія набула безпрецедентної широти. Ігри охоплюють найрізноманітніші аудиторії — від дітей до дорослих стратегів, від любителів розповідей до фанатів швидких, динамічних партій. Розширення жанрової палітри настільних ігор свідчить не лише про інновації в їхньому дизайні, а й про глибоке розуміння соціальної природи гри загалом. Різні жанри сприяють розвитку різноманітних навичок: стратегічні ігри формують логічне мислення, рольові ігри розвивають креативність і комунікативні здібності, а кооперативні ігри стимулюють командну взаємодію та співпрацю між учасниками [19].

Не менш важливим став аналіз сучасних тенденцій у дизайні настільних ігор. У сучасному ігровому середовищі дизайн відіграє ключову роль не лише у приверненні уваги потенційних покупців, а й у забезпеченні зручності користування та глибокого занурення в ігровий процес. Візуальне оформлення виступає одним із найважливіших факторів, що впливає на сприйняття гри та формує її емоційну привабливість, створюючи відповідний настрій і стимулюючи інтерес гравців [20]. Саме тому при розробці «Району» особлива увага буде приділена як стилістиці графіки, так і ергономіці компонентів гри.

Проведений аналіз аналогів та прототипів, зокрема настільної гри «Карткове місто», дав можливість глибше зрозуміти принципи успішної ігрової механіки та візуальної мови сучасних ігор. Простота правил у поєднанні з варіативністю стратегій, динамічний ринок карт і яскравий візуальний стиль цієї гри створюють потужний позитивний ігровий досвід, саме цей принцип ефективно реалізований у «Картковому місті».

Аналіз дозволив не лише ідентифікувати найкращі практики, а й виявити місця для вдосконалення. На основі порівняння з «Картковим містом» було визначено, що «Район» може запропонувати глибший рівень інтеграції урбаністичних сценаріїв, розширити взаємодію між гравцями та вдосконалити візуальну мову гри для повнішого розкриття тематики міського середовища.

Також варто підкреслити, що у сучасних умовах настільні ігри набувають нового значення як соціально-культурний інструмент. Вони виконують не лише розважальну функцію, а й сприяють розвитку критичного мислення, командної взаємодії та стратегічного планування. Ігрові методики дедалі частіше використовуються у тренінгах, орієнтованих на формування навичок спільної роботи, розвитку стратегічного мислення та креативного підходу до вирішення завдань [2].

Підсумовуючи, можна констатувати, що виконане дослідження не лише систематизувало теоретичну базу, але й стало практичним підґрунтям для

розробки авторської гри «Район». Сформовано чітке розуміння вимог до гри: від збалансованої ігрової механіки до цілісної художньої концепції. Враховуючи історичний контекст розвитку ігор, жанрову різноманітність та сучасні дизайнерські тенденції, гра «Район» має всі підстави стати цікавим, конкурентоспроможним продуктом на ринку настільних ігор України та за її межами.

Таким чином, перший розділ дипломної роботи створив міцний фундамент для наступного етапу — безпосереднього проєктування гри та формування її художньої концепції. На основі аналізованих матеріалів буде розроблено ігрову механіку, визначено стилістичні рішення для візуального оформлення та сформовано концепцію гри, що поєднує естетичну привабливість із глибоким стратегічним змістом.

РОЗДІЛ II

ФОРМУЛЮВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ ПРОЄКТУ ТА ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ ДЛЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «РАЙОН»

2.1. Опис концепції гри, її механік і правил

Настільна гра «Район» — це карткова стратегічна гра з економічним і урбаністичним ухилом, де гравці виконують ролі міських планувальників, що розвивають свої власні райони. Основна мета — створити функціональне, гармонійне та прибуткове міське середовище, балансуючи між зростанням чисельності жителів, їхнім щастям і стійкістю до зовнішніх викликів. Цей підхід узгоджується з принципами сучасної урбаністики, згідно з якими міський простір має орієнтуватися насамперед на потреби людей, а не лише на ефективність пересування. [25].

Гра «Район» імітує систему планування та розвитку міського середовища, дозволяючи гравцям на практиці відчувати, як працює місто. Через механіки вибору карт, балансування прибутку і щасливих жителів, а також вплив урбаністичних подій гравці засвоюють ключові принципи міського розвитку:

- 1) Розподіл ресурсів (валюта урбандолари, обмежена кількість карт у руці);
- 2) Принципи сталого розвитку (баланс комфорту, та економіки району);
- 3) Планувальне мислення (комбінації карт, наслідкові ефекти, взаємозв'язки між елементами міста).

Сучасні настільні ігри дедалі частіше виходять за межі виключно розважального контенту. Вони стають інструментами комунікації, пізнання, моделювання реальності та розвитку соціальних навичок. Саме таку багатофункціональну роль виконує настільна гра «Район», яка базується на урбаністичній тематиці та залучає гравців до процесу планування та розбудови

міського простору. Гра має потенціал у сферах неформальної освіти, розвитку критичного мислення, формування екологічної свідомості, навичок командної взаємодії та розуміння сучасних викликів урбанізації.

Гра «Район» демонструє, як стратегічна карткова механіка може поєднуватися з освітніми елементами, занурюючи гравців у теми урбанізму, сталого розвитку, соціального добробуту та міського планування. У процесі гри розвиваються аналітичне мислення, здатність до адаптації, логічне мислення, уява й комунікативні навички. Така форма розваги водночас виконує функцію навчання, сприяючи засвоєнню складних понять у доступній ігровій формі [18]. «Район» належить до карткових стратегічних настільних ігор із конкурентним ігровим процесом. Основними характеристиками цього жанру є:

1) Карткова основа: усі ігрові дії виконуються за допомогою карт трьох типів — карти районів, карти урбанізму, карти шкоди. Ці карти мають унікальні властивості, що визначають динаміку гри.

2) Стратегічна побудова: гравець планує довготривалу стратегію розвитку району, керуючись обмеженими ресурсами, правилами та непередбачуваними подіями.

3) Конкуренція: кожен гравець розвиває свій район незалежно, змагаючись із іншими за ефективність, прибутковість та соціальну стабільність. Перемагає гравець, який наприкінці гри матиме район з найбільшою кількістю щасливих жителів.

Подібна класифікація відповідає типовій систематиці жанрів у настільних іграх, яку подає платформа Takagra: «Стратегічні ігри зазвичай вимагають від гравця довготривалого планування, управління ресурсами та адаптації до умов гри» [16].

Таким чином, гра «Район» поєднує найкращі риси сучасного геймдизайну — динаміку карткової гри, глибину стратегічного планування та критичне

осмислення соціального контексту — й водночас залишається доступною та зрозумілою для широкої аудиторії.

Механіка побудови району реалізується у вигляді поступового викладення карт районів у горизонтальний ряд, який не може перевищувати десяти карт. Кожна карта району має унікальні параметри і умови для розіграшу.

Раз на три ходи в гру вводиться карта шкоди — універсальний негативний ефект, що впливає на всіх гравців. Це додає елемент випадковості та змінює стратегічне поле, змушуючи гравців адаптуватися до нових умов. Така циклічна динаміка в умовах обмежених ресурсів і мінливої ситуації — ще одна риса, яка робить гру «Район» складною, але захопливою. Ігровий дизайн ґрунтується на принципі поступового досягнення глобальної мети через постійне вирішення дрібних завдань, що підтримує інтерес і стимулює стратегічне мислення [17]. Гравці не лише вибудовують карткову комбінацію, а й формують логіку розвитку свого району. Взаємодія між гравцями має характер конкуренції за найбільш ефективний район. Проте ігровий простір залишається спільним — наприклад, карти шкоди діють на всіх гравців, і тому колективний вплив навколишніх обставин теж відіграє важливу роль.

Важливо, що гравець має відстежувати співвідношення між загальною кількістю жителів і щасливими жителями (за правилами гри щасливі жителі не можуть перевищувати загальну кількість населення), адже умовою для розіграшу деяких карт є їх кількісна наявність. Такий баланс дозволяє відчувати, наскільки важливим є якісний, а не лише кількісний розвиток.

Гра «Район» орієнтована не лише на технічне виконання дій, а й на глибоке стратегічне планування, адаптацію до змін і моделювання сценаріїв. У межах одного ігрового процесу кожен гравець формує власну стратегію — унікальний стиль розбудови міського району — та взаємодіє з іншими через конкурентну динаміку та непрямую конфліктність.

Настільна гра «Район» вирізняється продуманою системою компонентів, кожен з яких виконує як функціональну, так і естетичну роль. Усі елементи взаємопов'язані, забезпечуючи логічну, візуально цілісну та інтуїтивно зрозумілу структуру гри.

Карти районів - це основний тип карт у грі. Кожна карта району репрезентує певну забудову, інфраструктурний об'єкт чи публічний простір [див. Додаток В1]. Їх призначення полягає у створенні власного району гравця — візуально й стратегічно. Карти відображають різні типи забудов: житлові, комерційні, громадські або екологічні об'єкти. Ілюстрації в настільній грі виконують не лише естетичну функцію, а й слугують засобом передачі правил і механік, полегшуючи розуміння ігрового процесу [22]. Деякі з них дають жителів, інші — щасливих жителів або прибуток в урбандоларах. Також на картах передбачено спеціальні піктограми, що відповідають за функції, умови побудови та взаємодії з іншими картами.

Карти урбанізму - ці карти відіграють роль покращень, спеціальних дій або ефектів, що дозволяють гравцеві розвивати район більш стратегічно: зменшити ціну розіграша карт району, збільшити прибутки від певних карт району на термін дії карти, нівелювати негативний вплив карти шкоди, тощо. Це гнучкий інструмент для реагування на події, та зміцнення власного району [див. Додаток В2].

Карти шкоди - раз на три ходи в гру вводиться карта шкоди, яка впливає на всіх гравців одночасно. Ці карти моделюють кризові події в урбаністичному середовищі: економічну кризу, стихійне лихо, зниження екологічних стандартів тощо. Вони мають на меті урізноманітнити геймплей, порушити сталу динаміку гри та надати гравцям виклик [див. Додаток В3]. Такі елементи гри створюють умови для навчання через досвід, оскільки гравці постійно стикаються з новими ситуаціями, що вимагають системного мислення та адаптації [18].

Підрахункове коло (жителі / щасливі жителі). Кожен гравець отримує власне підрахункове коло. Підрахунок жителів і скільки із них щасливі здійснюється за допомогою прокручувань двох дисків з відповідними позначками і цифрами (від 1 до 100). Підрахункове коло — компонент, що додає тактильної взаємодії та покращує зручність контролю поточних ігрових показників. Така візуалізація дозволяє легко відстежувати прогрес, а також швидко оцінювати ситуацію в грі.

Ігрова валюта: урбандолари. У грі використовується власна вигадана валюта — урбандолари, позначені літерою U з подвійною рисою, яка перетинає її посередині. Вони є основним ресурсом для розіграшу нових карт, активації карт урбанізму та реакцій на шкоду. Урбандолари — генеруються районами на початку кожного ходу. Це створює економічний «двигун» гри.

Головною стратегічною метою гри є формування щасливого, гармонійного і ресурсно продуктивного району. У процесі гри гравець поступово вибудовує не тільки свій район, а й власну стратегію.

Наприклад, зосередження лише на прибуткових комерційних об'єктах може збільшити доходи, але не гарантує зростання щасливих жителів, необхідних для перемоги. Багато карт мають синергійні ефекти, активуються лише у поєднанні з певними іншими картами або в певному порядку. Це заохочує гравця до комбінаційного мислення, типового для карткових стратегій.

Ліміт у 10 карт на полі змушує планувати не тільки, що саме зіграти, а й які карти доцільно замінити або скинути в пізніших раундах. Також гравцеві потрібно розігрувати карти, які не лише додають мешканців, але й роблять їх щасливими. Перемога в грі не залежить лише від одного показника. Щоб виграти, гравець має сформувати сильну комбінацію карт районів, зберігати ресурсну сталість (стабільний дохід) і гнучко реагувати на кризові ситуації.

Настільна гра «Район» побудована за принципами послідовної, структурованої гри в декілька раундів, кожен з яких включає повноцінний хід кожного гравця. Нижче подано правила, які регулюють дії гравців і взаємодію з компонентами гри.

У грі беруть участь від 2 до 5 гравців, кожен з яких отримує контроль над своїм ігровим простором. Гравець виконує роль місто планувальника, який розпоряджається ресурсами, здійснює забудову, інтегрує соціальні ініціативи та реагує на кризи.

На початку партії кожен гравець отримує стартову руку з 4 карт (три карти районів і одну карту урбанізму), і початкову кількість урбандоларів. У свій хід гравець може виконати три дії: взяти карту з однієї з трьох колод (район, урбанізм, шкода), розіграти карту або скинути її - повернути до колоди. Обмеження в 6 карт в руці змушує гравців уважно планувати дії, аби зберігати баланс між потенціалом ігрового розвитку та оперативністю дій.

Колоди карт районів, урбанізму та шкоди ретельно тасуються й розміщуються в центрі ігрового столу в окремих стосах.

Партія завершується, коли:

- 1) Гравці розіграли встановлену кількість раундів;
- 2) Вичерпана колода карт району;
- 3) Один з гравців досягнув умов перемоги (100 щасливих жителів).

2.2. Проектування компонентів настільної гри і стилістичні рішення (кольорова схема, типографіка, ілюстрація)

Графічний дизайн у настільних іграх є не лише інструментом візуалізації, а й ключовим чинником, що визначає ігровий досвід, зрозумілість механік, занурення в ігровий світ та естетичне задоволення. На відміну від цифрових ігор, де функціональність значною мірою забезпечується інтерфейсами та

кодом, у настільних іграх візуальний дизайн — це головний засіб комунікації між автором гри та гравцем.

Гравець сприймає гру насамперед через візуальний образ: ілюстрації, шрифти, колір, піктограми та структуру елементів. Ці складові можуть як залучати до гри, так і відштовхувати від неї [17]. Вдалий дизайн не лише привертає увагу, а й полегшує ігровий процес, робить його інтуїтивно зрозумілим і емоційно виразним.

Кожен елемент гри — від коробки до карти — має бути максимально зрозумілим. Піктограми, типографіка та кольорові акценти допомагають орієнтуватися у складних механіках, зменшуючи навантаження на пам'ять гравця.

У настільній грі важливо забезпечити чітке і швидке зчитування ігрової інформації. Оформлення гри повинно передавати її настрій, тему, атмосферу. Візуальні коди кольору та форми формують очікування, створюють настрій і посилюють відчуття приналежності до ігрового світу [15]. У грі «Район» графічне оформлення побудоване навколо урбаністичного наративу, що проявляється у лаконічних геометричних формах, та кольорах, пов'язаних із міським середовищем.

У багатьох настільних іграх дизайн виконує функцію інструкції: добре спроектована картка здатна підказати гравцю, як діяти, навіть без попереднього ознайомлення з правилами. Ілюстрації в грі одночасно виконують роль декоративного елемента та інструктивного засобу. Візуальна ієрархія, структура елементів і послідовність зображень можуть слугувати «мовчазним гідом» під час проходження гри [22]. Графічний дизайн формує унікальний візуальний стиль гри, який вирізняє її серед сотень інших. Це особливо важливо у сучасному ігровому середовищі, де конкуренція на ринку настільних ігор постійно зростає. Гравці часто купують гру, навіть не прочитавши правила, — лише на основі її вигляду. Тому дизайн упаковки, логотипу, назви — ключ до

першого враження. Добре оформлена гра стає не лише продуктом, а брендом. Дизайн не має заважати грі. Розміщення інформації, розміри шрифтів, колір фону, контраст — усе це впливає на зручність користування грою.

У настільній грі "Район" кольорова схема відіграє ключову роль як у побудові візуальної ідентичності проєкту, так і у забезпеченні функціональної зручності для гравців. Кольори не лише визначають естетику гри, але й виступають інструментом геймплейної навігації: допомагають гравцям легко ідентифікувати типи карт, швидко орієнтуватися в ігровому просторі та візуально структурувати інформацію.

Колористика гри побудована на контрасті між стриманою урбаністичною палітрою (чорний, сірий, білий, графітовий) та яскравими функціональними кольорами (жовтий, зелений, червоний). Це забезпечує баланс між стилістичною стриманістю і візуальною помітністю ключових компонентів.

Однією з основ геймдизайну "Району" є чітке розмежування карт за типами відповідно до кольору:

Кarti районів — жовті. Жовтий фон одразу сигналізує про базову функцію цих карт — створення та розвиток району.. Жовтий також має високий рівень видимості й асоціюється з економічною діяльністю, що підтримує семантичне наповнення гри.

Кarti урбанізму — зелені. Ці карти відображають покращення, реформи, соціальні ініціативи. Зелений, як відомо, асоціюється з безпекою, екологією, розвитком. Саме ці властивості відповідають суті карт урбанізму.

Кarti шкоди — червоні. Це сигнальні карти, які моделюють урбаністичні кризи. Червоний колір є універсальним маркером небезпеки, тривоги, змушує гравців мобілізувати увагу.

Кольорова диференціація карт виконує низку функцій:

- 1) Підтримує ігрову навігацію — гравець з першого погляду орієнтується у типах карт;
- 2) Створює емотивну атмосферу — кольори викликають відповідні асоціації (розвиток, загроза, стабільність);
- 3) Забезпечує зорову ієрархію — важливіші елементи привертають увагу завдяки контрастам;
- 4) Підтримує інформаційну структуру — дозволяє швидше сприймати умови і вигоди карт.

Кольорова схема «Району» відповідає сучасним підходам дизайнерського мислення, де колір виступає носієм як емоційної, так і функціональної інформації, що підсилює сприйняття продукту і його інтуїтивність [15]. Таким чином, кольорова система гри "Район" — це не лише декоративне рішення, а цілісна візуальна мова, яка формує ігрову логіку, занурює у світ сучасного міста, полегшує освоєння правил і підсилює задоволення від гри.

Ілюстрації на картах гри "Район" відіграють не лише естетичну, але й комунікативну функцію. Візуальна мова карт спрямована на створення чіткого, легко впізнаваного візуального середовища, яке сприяє зануренню гравця в тему міського розвитку та урбаністичного планування.

Основною метою при виборі стилю було досягнення балансу між простотою сприйняття та впізнаваністю зображуваних об'єктів. Хороша ілюстрація не полягає у фотографічній точності, а у здатності передати суть за допомогою візуального знака [22]. Саме тому будівлі, громадські простори, інфраструктурні об'єкти зображені у лаконічному, але достатньо впізнаваному вигляді. Карти районів містять стилізовані будівлі, дороги, транспорт, які мають впізнавані форми, але не деталізуються до фотореалізму. Кожна ілюстрація також доповнюється символікою (піктограми ресурсів, жителів, прибутку), яка узгоджена з візуальною айдентикою гри.

Для карт урбанізму і шкоди застосовано мову метафор. Наприклад, карта "протесту" ілюструється у вигляді стилізованої сцени з людьми які тримають протестний плакат, а от карта "корупція" має стилізовану сцену з людьми які передають один одному сумку з грошима. Такий підхід узгоджується з принципом наочності, який є фундаментальним у ігровому дизайні.

Обраний стиль ілюстрацій у грі виконує важливу функціональну роль, забезпечуючи швидке візуальне розпізнавання елементів і підтримуючи логіку геймплею, що сприяє кращому зануренню гравця у процес. Крім того, він формує привабливий і сучасний образ гри, який підсилює її загальне сприйняття та інтерес аудиторії. Графіка, що поєднує естетику з функціональністю, стає невід'ємною складовою користувацького досвіду, підвищуючи інтуїтивність взаємодії та емоційну залученість гравців [27]. Саме це і реалізовано в настільній грі "Район" — графічний дизайн сприяє інтуїтивному сприйняттю та емоційному залученню гравців [див. Додаток В4].

Типографіка є одним із ключових інструментів у графічному дизайні настільної гри, оскільки він не тільки забезпечує зчитуваність інформації, а й формує характер та емоційне сприйняття ігрових компонентів. У настільній грі "Район" для оформлення карт було свідомо обрано поєднання двох типів шрифтів з родини Kyiv Type: Kyiv Type Serif для назв карт та Kyiv Type Sans для опису дій і умов.

Таке поєднання не є випадковим. Шрифт виконує не лише функцію передачі текстової інформації, а й слугує візуальним символом часу, стилю й культурного середовища [21]. Шрифти сімейства Kyiv Type створені українською студією дизайнерів з метою формування сучасної національної візуальної ідентичності. Їх використання підкреслює локальний контекст, підтримує концепцію українського урбанізму та поєднує сучасність із типографічною традицією.

Поєднання Serif і Sans є класичною типографічною парою, яка застосовується у друкованих та діджитальних медіа для створення акцентів та ієрархій. У грі «Район» таке поєднання виконує схожу функцію: шрифт Serif виділяє назву як головний елемент, а Sans забезпечує чітку і структуровану передачу текстових інструкцій. Цей підхід відповідає рекомендаціям щодо дизайну, які підкреслюють, що поєднання контрастних шрифтів створює баланс між естетикою та функціональністю [27].

Шрифтове рішення сприяє інтуїтивному орієнтуванню в ігровому процесі. Гравець миттєво ідентифікує назву карти, читає дію, сприймає піктограми і кольори — усе це відбувається швидко й ефективно завдяки зрозумілій типографічній системі. Візуальна ритміка шрифтових рядів підтримує структуру гри, сприяє зниженню когнітивного навантаження на гравця й робить інтерфейс карти дружнім та доступним. Шрифтове оформлення карт гри "Район" — це не лише естетичне, але й функціональне рішення, що формує стиль, підкреслює тему урбанізму, покращує геймплей і підвищує загальну якість візуального досвіду гравця.

Візуальне оформлення настільної гри «Район» є її важливою складовою. Графічні рішення проекту побудовані на концепції урбаністичної тематики: чіткості структури, геометричності форм, символічності кольору й інфографічної стилістики. Усі ключові компоненти гри — коробка, карти, ігрова валюта, підрахункове коло — об'єднані єдиною візуальною мовою, що забезпечує зручність сприйняття й естетичне задоволення від процесу гри.

Логотип гри — це словесний знак «РАЙОН», виконаний з урбаністичним настроєм: великі літери, строгі кути, чіткі лінії. Зелене забарвлення логотипу несе позитивний заряд, асоціюється з екологією, розвитком і добробутом. Його розташування в центрі коробки одразу привертає увагу й виступає головним ідентифікатором гри. Логотип має високу читабельність і легко адаптується до

різних носіїв — від упаковки до цифрової реклами. Завдяки цьому створено цілісний образ бренду, який легко впізнається серед інших продуктів.

Упаковка гри [див. Додаток В5] — це перший контакт користувача з продуктом, що виконує одразу кілька функцій: захисну, інформативну та рекламну. Для гри «Район» було розроблено чорну коробку з абстрактним геометричним патерном, що імітує планування міста, та акцентним логотипом яскраво-зеленого кольору. Такий контраст викликає асоціації з урбаністичним середовищем, де зелень проникає в сірі структури міста. Цей візуальний прийом посилює головну ідею гри — пошук гармонії між забудовою та комфортом мешканців.

Ігрові карти — основний інструмент взаємодії в грі. У наборі представлені три основні типи: карти районів, карти урбанізму та карти шкоди. Всі вони витримані в єдиному стилі — чисті лінії, 2д ілюстрація, мінімалістичні іконки, а також колірна диференціація для зручної ідентифікації. Карти районів оформлені як модулі забудови з відповідними позначеннями прибутку, кількості жителів або щасливих жителів. Карти урбанізму передають сенс розвитку, покращень, урбаністичних рішень. На картах шкоди зображено абстрактні або метафоричні ілюстрації міських криз. Усі карти мають спеціально розроблену сорочку з графічним візерунком який повторює дизайн коробки і зберігає кольорову диференціацію карт.

Ігрова валюта (урбандолар) [див. Додаток В6] — це символічний ресурс у грі, який позначається літерою U з двома горизонтальними рисками. Стилізація ігрового ресурсу має велике значення, оскільки створює ілюзію справжньої економіки у вигаданому світі [18]. Візуально банкноти виконано в зелених тонах, що відсилають до класичних фінансових асоціацій та естетики сталого розвитку. Дизайн купюри вирізняється мінімалізмом, чіткою нумерацією номіналу, лаконічною графікою та фірмовим шрифтом.

Підрахункове коло [див. Додаток В7] — це функціональний компонент, що дозволяє кожному гравцеві фіксувати кількість жителів та щасливих жителів у своєму районі. Графічно цей елемент представлений у вигляді двох кругових шкал, які накладаються одна на одну та мають індикатори від 1 до 100. Система кольорових акцентів дозволяє швидко зчитувати показники. Дизайн підрахункового кола — це приклад тактильної взаємодії в грі, яка підсилює занурення гравця в процес. Така візуалізація є ефективним рішенням, що підвищує ігрову динаміку й забезпечує простоту контролю ресурсів.

Усі компоненти гри «Район» об'єднані спільною візуальною концепцією, що базується на принципах сучасного графічного дизайну: лаконічність, функціональність, системність. Структурна узгодженість між коробкою, логотипом, картами, валютою та підрахунковим колом забезпечує візуальну цілісність проєкту. Це дозволяє гравцям легше зануритися в тему гри, швидше опанувати правила та отримати естетичне задоволення від кожного ігрового елементу. Таким чином, візуальний дизайн «Району» не просто доповнює гру — він є невіддільною частиною її механіки, атмосфери та навчального потенціалу.

Висновки до Розділу II

У ході розробки та аналізу настільної гри «Район» було комплексно охоплено ключові аспекти ігрового дизайну: від концептуальних засад до візуального оформлення всіх компонентів. Гра постає як багаторівневий продукт, що поєднує функції розваги, навчання та комунікації. Її концепція ґрунтується на моделюванні урбаністичного розвитку — актуальної теми для сучасного суспільства, що стосується сталого планування, соціальної відповідальності, екології та міської динаміки.

Ідея гри базується на актуальній для сучасного суспільства тематиці міського середовища та взаємодії людини з урбаністичним простором. Така концепція підкріплюється відповідними ігровими механіками, серед яких

особливу роль відіграють: вибудова району, баланс між жителями та щасливими жителями, управління ресурсами та адаптація до зовнішніх викликів. Таким чином, гра пропонує гравцю не лише розважальний досвід, а й практику стратегічного мислення, аналітики й розуміння взаємозв'язків у системах міського життя.

Графічний дизайн відіграє в «Районі» не другорядну, а ключову роль — він забезпечує привабливість гри, інтуїтивне зчитування дій, а також занурення у контекст. Усі компоненти — карти, коробка, логотип, підрахункове коло, ігрова валюта — спроектовані у єдиній стилістиці, що базується на принципах мінімалізму, структурності, інфографічної логіки та символічного мислення. Дизайн розглядається як мистецтво створення дії, і ця функція реалізована в грі «Район». Кольорова диференціація карт сприяє не лише зручній навігації, а й посиленню семантичного наповнення ігрового процесу.

Ілюстрації в грі були спроектовані як інструмент для швидкого візуального зчитування ігрової ситуації. Вони не лише створюють атмосферу, а й структурно інтегровані в механіку гри.

Типографіка в грі підтримує принципи ієрархічної структури, а візуальний стиль карт, що поєднує стилізовані ілюстрації із простими графічними метафорами, сприяє швидкому сприйняттю і водночас передає настрої гри — сучасного, доступного і водночас глибокого урбаністичного симулятора.

Всі компоненти гри відіграють важливу роль: дизайн коробки створює візуальну метафору урбаністичного простору, де міське планування поєднується з природною складовою. Ігрова валюта — урбандолари — виконана у відповідному кольорі та стилі, створюючи ілюзію справжньої економіки. Карти настільної гри — це основний інструмент взаємодії, що поєднує функціональність і візуальну привабливість. Їхній дизайн вирізняється лаконічною графікою, що полегшує орієнтацію в ігровому процесі. Сорочки

карт повторюють геометричний візерунок коробки та кольоровою диференціацію карт. Підрахункове коло — приклад вдалої реалізації тактильного елемента, що підсилює відчуття контролю та прогресу в грі.

Настільна гра «Район» є цілісним прикладом настільної гри нового покоління, яка об'єднує геймдизайн, графічний дизайн і освітню функцію. Це продукт, що водночас навчає, розважає й надихає. Завдяки високій якості візуальної реалізації та продуманим механікам, гра може бути використана не лише у дозвіллі, а й у контекстах неформальної освіти. «Район» утверджується як гра, що виходить за межі простої настільної розваги, перетворюючись на діалог між гравцем і містом — простором, у якому ми всі живемо.

У підсумку, графічний дизайн гри «Район» — це не просто прикраса. Це функціональна, комунікативна та емоційна система, що забезпечує глибоке занурення в ігровий процес. Кожна дизайнерська деталь — від шрифту до кольору, від ілюстрації до структури — спрямована на формування унікального користувацького досвіду. Завдяки цілісному й обґрунтованому підходу до дизайну, гра «Район» не лише доносить свою ідею урбаністичного розвитку, а й утверджується як самостійний естетичний і комунікаційний продукт на перетині гри, освіти й культури.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У результаті виконання дипломної роботи було повністю реалізовано задум створення авторської настільної гри «Район», що поєднує елементи карткової механіки, урбаністичної тематики та стратегічного планування. Проведене дослідження охопило як теоретичний, так і практичний аспекти, що дозволило комплексно підійти до розробки якісного ігрового продукту.

Аналіз історії настільних ігор, їх жанрової класифікації та сучасних дизайнерських тенденцій дав змогу глибше усвідомити соціальну, культурну та освітню значущість настільної гри як медіаформату. Було встановлено, що в умовах цифрової епохи настільні ігри зберігають свою актуальність, еволюціонуючи в напрямку багатофункціональних, естетично привабливих і глибоких за змістом продуктів.

Вивчення аналогічних ігор, зокрема «Карткового міста», дозволило визначити сильні сторони успішних проєктів і уникнути поширених помилок у дизайні, механіці та структурі гри. Це стало надійним підґрунтям для створення конкурентоспроможного прототипу гри «Район», адаптованого під потреби сучасної цільової аудиторії.

У процесі проєктування було розроблено концепцію гри, сформульовано її правила, механіки, визначено стильове оформлення, включно з типографікою, ілюстраціями та колористичним рішенням. Усі елементи гри були логічно інтегровані в єдину художню систему, що створює цілісне гравецьке враження та підвищує рівень занурення у тематичний простір гри.

Практичне значення дипломної роботи полягає не лише у створенні повноцінного гравального продукту, але й у його потенціалі до комерційної реалізації та подальшого використання як навчального і методичного матеріалу в галузях дизайну, урбаністики та геймдизайну. Крім того, отримані результати

можуть слугувати основою для майбутніх досліджень і розробок у сфері настільних ігор.

Підсумовуючи, можна впевнено сказати, що поставлені цілі дипломної роботи були досягнуті. Проєкт гри «Район» відповідає сучасним вимогам до геймдизайну, є актуальним, естетично завершеним та володіє потенціалом для широкого застосування як у професійному середовищі, так і в аматорських колах любителів настільних ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Finkel I. Ancient Board Games in Perspective. London: British Museum Press, 2007.
2. Карпій О. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку, 2022.
3. Johan H. Homo ludens. Alianza, 1996.
4. Kowalski W. Board Games of the Ancient World, 2004.
5. Kumar J. M., Herger M., Dam R. F. A Brief History of Games [Електронний ресурс] // Interaction Design Foundation. 2022. URL: <https://www.interaction-design.org/literature/article/a-brief-history-of-games>
6. Gobet F., Retschitzki J., de Voogt A. Moves in Mind: The Psychology of Board Games. Hove, East Sussex, UK: Psychology Press, 2004.
7. Attia P. The Full History of Board Games [Електронний ресурс] // Medium. 2016. URL: <https://medium.com/@petraattia/the-full-history-of-board-games-2f4355d2e290>
8. Rogerson M. J., Gibbs M. Finding time for tabletop // Games and Culture. 2016. Vol. 13, No. 3. P. 280–300.
9. Selinker M., Howell D., Tidball J. та ін. Kobold Guide to Board Game Design. Kirkland, WA: Kobold Press, 2011.
10. Donovan T. It's All a Game: A Short History of Board Games. 2017. Finkel I. (2007). Ancient Board Games in Perspective. London, UK: British Museum Press.
11. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design. 2003.
12. Bolding J. Inside the Art of the New Dungeons & Dragons – The Escapist [Електронний ресурс]. URL: <https://www.escapistmagazine.com/inside-the-art-of-the-new-dungeons-dragons/>

13. Larsson A., Ekblad J. Physical vs Digital Tabletop Games. Malmö universitet, Fakulteten för teknik och samhälle (TS), 2020.
14. Robson D., Sassen C., Thomale J., Yanowski K. Enhancing the discovery of tabletop games // Library Resources & Technical Services. 2019. Vol. 63, No. 3. с. 199.
15. Костюченко О., Михайлова Р. Стратегії кольору в сучасному бренд-дизайні // Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. 2022. Т. 5, №2. с. 227–242.
16. Жанри настільних ігор [Електронний ресурс] // TakaGra. URL: <https://takagra.com.ua/zhanri/>
17. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.
18. Костер Р. Теорія розваг для ігрового дизайну. Київ: ArtHuss, 2023.
19. Borenstein G. The Future of Tabletop Games. Massachusetts Institute of Technology, 2015.
20. Гаманець А. Особливості оформлення сучасних настільних ігор [Електронний ресурс] // Електронний архів відкритого доступу Харківського національного університету радіоелектроніки. 2020. URL: <http://openarchive.nure.ua/handle/document/18387>
21. Гаврутенко В. М. Шрифт як об'єкт графічного дизайну // Час мистецької освіти: зб. матеріалів доп. учасн. VIII Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Харків, 22–23 жовтня 2020). Харків: ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2020. Ч. II. с. 30–34.
22. Бразелл Д., Девіс Дж. Як зрозуміти ілюстрацію. Київ: ArtHuss, 2019.
23. Blomqvist L., Jakabovics L. Board Games Beyond Sight: Inclusive Board Game Design with Focus on Visual Impairment. 2023.
24. Колвілл-Андерсен М. Копенгагенізуймо! Київ: ArtHuss.
25. Колвілл-Андерсен М. 45 ідей для українських міст. Київ: ArtHuss.

26. Механіки настільних ігор – погляд зсередини [Електронний ресурс] // Geekach. 2019. URL: <https://geekach.com.ua/articles/mechaniky-nastilnyh-igor/>
27. Лаптон Е. Графічний дизайн: нові основи. Київ: ArtHuss, 2020.
28. Діксіт А. К., Налебафф Б. Теорія ігор.
29. Берн Е. Ігри, в які грають люди.
30. Сім Д. М'яке місто. Київ: ArtHuss.
31. Гришко О. Історія настільних ігор: види, характеристики, величезний вибір, цікаві факти і теорії, створення, розвиток і створення нових ігор [Електронний ресурс]. URL: <https://bigbro.com.ua/istoriya-nastilnih-igor-vidi-harakteristiki-velicheznij-vibir-tsikavi-fakti-i-teoriyi-stvorenniya-rozvitok-i-stvorenniya-novih-igor/>
32. Ісаєнко Т. Застосування сучасних технологій при розробці карткових настільних ігор [Електронний ресурс] // Електронний архів відкритого доступу Харківського національного університету радіоелектроніки, 2020.
33. Мілютіна К. Л., Мокроусова А. А. Потенціал впливу гри в настільні ігри на показники когнітивних здібностей та прийняття рішень // Problems of Modern Psychology. 2022. №2. с. 51–59.
34. DiGilio A. Tabletop Games. Laprea Publishing, 2021.
35. Evamy M. Logo: The Reference Guide to Symbols and Logotypes. 2015.
36. Єфімов Ю. В. Комп'ютерна графіка: Adobe двома руками. Київ: Університет ім. Б. Грінченка, 2018.
37. Іттен Й. Мистецтво кольору: суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ: ArtHuss, 2022.
38. Лекція 4 – Особливості використання механіки настільних ігор. Метод канва-орієнтованого дизайну ігор [Електронний ресурс]. GameHub

ONPU, YouTube. 2021.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3yuj4g0Mn3Y>

39. Максимец С., Кудланик Ю. Шпигуй, бешкетуй, завойовуй: як роблять настільні ігри в Україні [Електронний ресурс] // Великі історії Вікенду. URL: <https://weekend.today/golovna/spygyj-beshketuj-zavojovuj-yak-roblyat-nastilni-igry-v-ukrayini.htm>
40. Мистецтво та дизайн у настільних іграх: як візуальні аспекти впливають на сприйняття гри [Електронний ресурс] // Nastolka.com.ua. URL: https://nastolka.com.ua/articles/mystetstvo_ta_dyzajn_u_nastilnyh_igrakh
41. Настільні ігри народів світу (різних країн) – ТОП кращих всіх часів [Електронний ресурс] // Nosorog.net. URL: <https://nosorog.net.ua/nastolni-igri-narodiv-svitu/>
42. Психологія шрифтів [Електронний ресурс] // Dissidend. URL: <https://dissidend.org/psychology-of-fonts/>
43. Bellawala A. Breaking Down Board Game Design [Електронний ресурс] // Medium. 2021. URL: <https://medium.com/@akashbellawala/breaking-down-board-game-design-1b135e93a042>
44. Creativity in Board Games: Inspiring Innovative Approaches [Електронний ресурс] // Mirror Review. URL: <https://www.mirrorreview.com/creativity-in-board-games/>
45. Pride and Prejudice: The Mansion of Happiness and Other Regency-era Games [Електронний ресурс] // Boulder Ensemble Theatre Company. URL: <https://betc.org/mansion-of-happiness/>
46. Sadko Y. 10 Qualities of Fonts and Their Use in Design [Електронний ресурс] // Medium. URL: <https://medium.com/@sadkoyuliia/10-qualities-of-fonts-and-their-use-in-design-b0d565601d63>
47. What Makes a Board Game Great [Електронний ресурс] // Canecto. URL: <https://canecto.com/what-makes-a-board-game-great/>

48. Бліндюк М. Особливості розвитку ринку настільних ігор в Україні: локалізація, вартість та конкуренція [Електронний ресурс] // Суспільне. Культура. 2021. URL: <https://suspilne.media/187308-nastilni-igri-v-ukraini/>
49. Грищенко М., Дядікова О. Як створити гру? Огляд 5 етапів на прикладі «Гри для участі» муніципалітету Гельсинки [Електронний ресурс] // Mistosite. URL: <https://mistosite.org.ua/articles/yak-stvoryty-hru>
50. Заруцька В., Жиленко М. Дидактичні настільні ігри як інструмент підвищення ефективності викладання у вищій школі // Молодий вчений. 2021. № 4 (92). С. 46–49. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-4-92-10> DiGilio, A. (2021). Tabletop games. Laprea Publishing.
51. Коротка історія настільних ігор [Електронний ресурс] // Світ настільних ігор Nastolka. 2023. URL: <https://nastolka.com.ua/articles/korotka-istoriya-nastilnikh-igor>
52. Найдавніші настільні ігри [Електронний ресурс] // Lord of Boards. 2019. URL: <https://lordofboards.com.ua/naydavnishi-nastilni-igri/>
53. Які бувають настільні ігри [Електронний ресурс] // Платформа Osvito. 2020. URL: <https://osvito.com.ua/nastilni-igry/>
54. Які є настільні ігри? [Електронний ресурс] // Видавництво настільних ігор Kilogames. 2024. URL: <https://kilogames.com.ua/yaki-ie-nastilni-igry/>
55. Aarseth E., Smedstad S., Sunnanå L. A Multi-Dimensional Typology of Games. 2003.
56. Booth P. Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games. New York: Bloomsbury, 2015.
57. Castle S. Board Game Types Explained: A Beginner's Guide to Tabletop Gaming Terms [Електронний ресурс] // Dicebreaker. 2021. URL: <https://www.dicebreaker.com/categories/board-game/feature/board-game-types-explained>
58. Chircop D. An Experiential Comparative Tool for Board Games. 2016.

59. Crist W. Ancient Egyptians at Play: Board Games Across Borders. London: Bloomsbury Publishing, 2016.
60. Duffy O. Board Games' Golden Age: Sociable, Brilliant and Driven by the Internet [Електронний ресурс] // The Guardian. 2014. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2014/jan/19/board-games-golden-age-internet>
61. Gerber H. The Rise of Tabletop Gaming. 2018.
62. Sousa M., Bernardo E. Back in the Game: Modern Board Games. 2019.
63. Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: Міленіум,. № 1. с. 21-36.
64. Лихолат О. Дизайн навчальних презентацій в навчально-виховному процесі закладів освіти. Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти, (15), 2021. с. 36-48
65. Бровченко А. Становлення українського етнодизайну. Молодь і ринок. 2024. № 3/223. с.81-86.
66. Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. Дизайн книги як проєктна робота студентів спеціалізації «графічний дизайн» університету Грінченка. АРТ-платФОРМА, 2024. 9 (1). с. 304-323.

ДОДАТКИ

Додаток А

Настільні ігри з різних часів і регіонів походження



[див. Додаток А1. Сенет]



[див. Додаток А2 Royal Game of Ur]



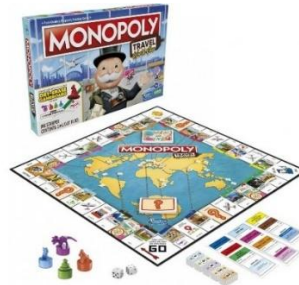
[див. Додаток А3. Го]



[див. Додаток А4. Чатуранга]



[див. Додаток А5. Шахи]



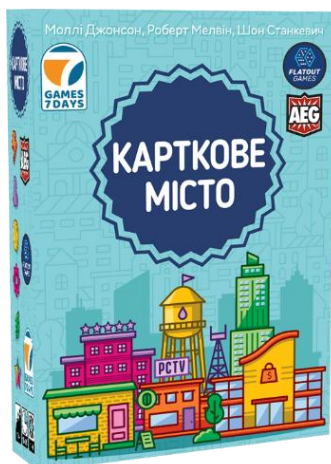
[див. Додаток А6. Монополія]



[див. Додаток А7. D&D]

Додаток Б

Головний аналог – гра «Карткове місто»



[див. Додаток Б1. Упаковка]



[див. Додаток Б2. Карти]



[див. Додаток Б3. Фішки]



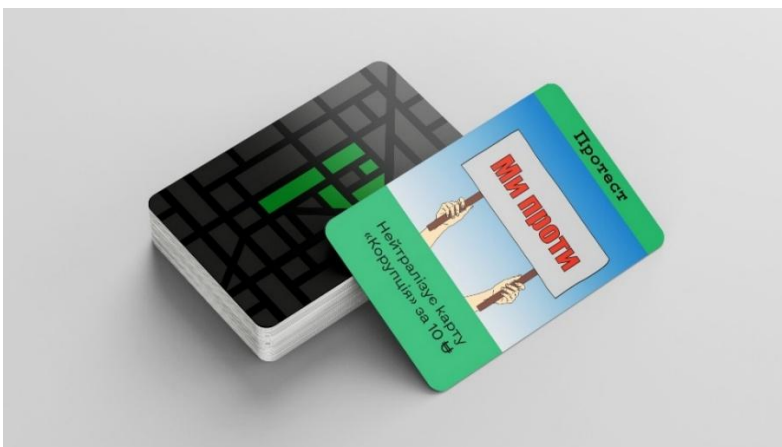
[див. Додаток Б4. Всі елементи гри разом]

Додаток В

Дизайн елементів настільної гри «Район»



[див. Додаток В1. Колода карт району]



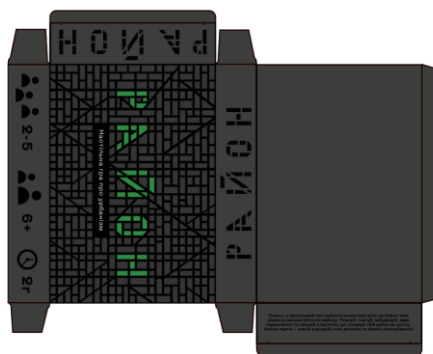
[див. Додаток В2. Колода карт урбанізму]



[див. Додаток В3. Колода карт шкоди]



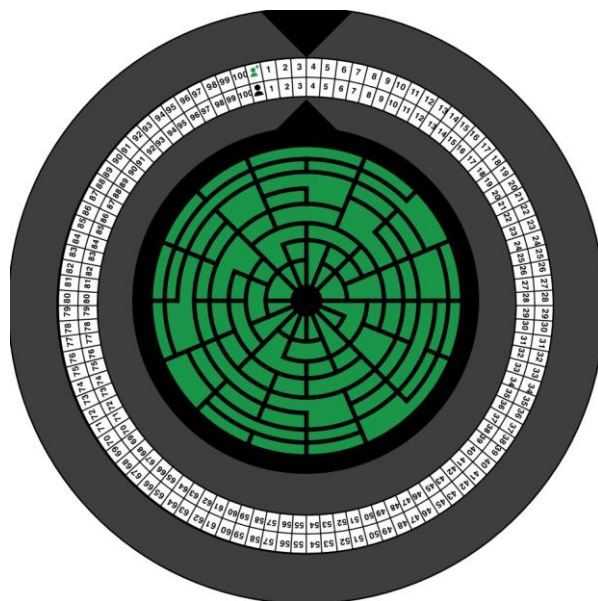
[див. Додаток В4. Фото будівель і створена на їх основі ілюстрація для карт]



[див. Додаток В5. Дизайн упаковки і її розгортка]



[див. Додаток В6. Ігрова валюта - урбандолари]



[див. Додаток В7. Підрахункове коло]