

**КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА**  
**ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ**  
**КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри дизайну

\_\_\_\_\_ Віктор КАРПОВ

Протокол засідання кафедри

№ 10 від «11» травня 2026 р.

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на тему:

**Дизайн настільної гри «Світ Забуття»**

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітня програма 022.01.01. «Графічний дизайн»

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Здобувач вищої освіти:

**Тузінська Карина Євгенівна**

група ГДб-2-22-4.0д

Науковий консультант і куратор дизайн-проєкту:

**Здор Оксана Григорівна**

Рецензент: \_\_\_\_\_

Київ — 2026

## АНОТАЦІЯ

**Тузинська К. Є.** Дизайн настільної гри «Світ Забуття». Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. (87) с.

Кваліфікаційна робота присвячена створенню дизайну настільної гри «Світ Забуття» з урахуванням сучасних підходів до графічного дизайну та наративно-орієнтованих ігрових систем. У межах роботи проведено комплексне дослідження розвитку настільних ігор, проаналізовано сучасні тенденції в інді-ігровому дизайні, визначено ключові механіки та особливості візуальної комунікації, а також розглянуто вплив художнього оформлення на емоційне та когнітивне сприйняття гравця.

Особливу увагу приділено формуванню концепції гри, що базується на дослідженні синдрому нав'язливих мрій, як фрагментованої та динамічної структури. Проаналізовано приклади настільних ігор із сильним наративним компонентом, що стали основою для формування авторської концепції «Світ Забуття».

У межах роботи розроблено цілісну дизайн-систему гри, що включає оформлення карток, ігрових компонентів, пакування та загального візуального стилю. Встановлено, що графічний дизайн є одним із ключових чинників формування ідентичності настільної гри.

**Ключові слова:** настільна гра, геймдизайн, графічний дизайн, наративний дизайн, ігрові механіки, символічна система, «Світ Забуття».

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

\_\_\_\_\_ Тузинська К. Є.

## ANNOTATION

**Tuzynska K. E.** Design of the board game "World of Oblivion". Qualification work. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2026. (87) p.

The qualification work is devoted to the creation of the design of the board game " Svit Zabuttya" taking into account modern approaches to graphic design and narrative-oriented game systems. Within the framework of the work, a comprehensive study of the development of board games was conducted, modern trends in indie game design were analyzed, key mechanics and features of visual communication were identified, and the influence of artistic design on the emotional and cognitive perception of the player was considered.

Special attention was paid to the formation of the concept of the game, which is based on the study of the syndrome of obsessive dreams as a fragmented and dynamic structure. Examples of board games with a strong narrative component were analyzed, which became the basis for the formation of the author's concept " Svit Zabuttya".

Within the framework of the work, a holistic design system for the game was developed, which includes the design of cards, game components, packaging and the overall visual style. It was established that graphic design is one of the key factors in forming the identity of a board game.

**Keywords:** board game, game design, graphic design, narrative design, game mechanics, symbolic system, " Svit Zabuttya".

The qualification work contains the results of one's own research. The use of ideas, results, and texts of scientific research by other authors requires a reference to the appropriate source.

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ I. ПРАВИЛА ТА ПРИНЦИПИ ПРОЄКТУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР. ХУДОЖНІ ЗАСОБИ ТА АКЦЕНТИ	
1.1. Історія розвитку та сучасний стан настільних ігор.....	10
1.2. Аналіз аналогів та прототипів, сучасні тенденції.....	18
Висновки до Розділу I .....	28
РОЗДІЛ II. КОНЦЕПЦІЯ ТА РОЗРОБКА ПРОЄКТУ «СВІТ ЗАБУТТЯ»	
2.1. Визначення проблематики та формування вимог до дизайн-проєкту.....	30
2.2. Формування творчої ідеї та концепції гри. Визначення цільової аудиторії.....	33
2.3. Композиційно-графічне та колірне вирішення, типографія, ілюстрація.....	38
2.4. Розробка пакування, правил гри.....	40
2.5 Розробка ігрових компонентів, механіка гри та концепт розвитку.....	44
Висновки до Розділу II .....	47
РОЗДІЛ III. ТЕХНОЛОГІЧНЕ ТА ЕКОНОМІЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ	
3.1. Матеріали та технологія виготовлення.....	50
3.2. Орієнтовна вартість виробництва.....	53
Висновки до Розділу III.....	55
ВИСНОВКИ.....	56
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	58
ДОДАТКИ.....	61

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Настільні ігри посідають важливе місце у розвитку креативних індустрій, інтегруючи різноманітність у повсякденне життя людей. Вони сприяють емоційному розвантаженню, урізноманітнюють рутину та створюють умови для соціальної взаємодії й комунікації.

В умовах сучасних викликів, зокрема війни, проблема збереження психологічної рівноваги набуває особливої актуальності. Українське суспільство стикається з високим рівнем стресу та травматичного досвіду, що підсилює потребу у доступних формах емоційної підтримки.

Сучасні настільні ігри активно взаємодіють із цифровими форматами, формуючи єдину екосистему. Попри домінування цифрових технологій, зростає попит на офлайн-активності, які забезпечують живе спілкування, розвиток стратегічного мислення та емоційну залученість. [1]

З точки зору графічного дизайну, настільна гра є складним багатокомпонентним об'єктом проєктування. Вона поєднує ігрову механіку, візуальну систему, айдентику, типографіку, ілюстрації, композицію, ергономіку та технологічні аспекти виробництва. Гармонійне поєднання цих елементів визначає якість продукту та ефективність його сприйняття користувачем.

Актуальність теми також підтверджується розвитком українського ринку настільних ігор, який демонструє стале зростання: з'являються нові видавництва, авторські проєкти та локалізовані продукти. Водночас розробка настільної гри потребує комплексного підходу, який включає аналіз цільової аудиторії, ринку, ергономічних вимог і технологічних можливостей.

Отже, настільні ігри є важливою складовою сучасного культурного простору. Вони сприяють розвитку стратегічного мислення, творчості, комунікативних навичок та можуть виконувати психотерапевтичну функцію.

Їхнє дослідження є актуальним як з точки зору дизайну, так і в контексті соціокультурних трансформацій сучасного суспільства. [1]

**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.

**Мета проєкту** - розробити настільну гру, «Світ забуття», що буде спроможна конкурувати на ринку, та допоможе покращити або зрозуміти свій психоемоційний стан.

Для досягнення мети дослідження визначено **завдання**:

1. Дослідити історію утворення настільних ігор.
2. Виявити сучасні позиції конкуренті спроможності настільних ігор за можливі способи залучення аудиторії до сприйняття.
3. Проаналізувати аналоги, прототипи та історію утворення настільних ігор у порівнянні з грою «Світ забуття».
4. Визначити цільову аудиторію.
5. Розробити концепцію та унікальний дизайн настільної гри «Світ забуття»
6. Виявити закономірності впливу на психоемоційний стан при залученні до настільної гри «Світ забуття»

**Об'єктом дослідження** є дизайн оригінальних настільних ігор.

**Предметом дослідження** є розробка настільної гри «Світ забуття»

**Методи дослідження.** У процесі роботи виконання кваліфікаційної роботи для досягнення поставленої мети та вирішення дослідницьких та

експериментальних завдань було застосовано комплекс взаємодоповнюючих методів:

1) Історичний метод. Завдяки вивченню історичних явищ та деталей утворення напрямку настільних ігор, рольових настільних ігор та інших концепцій, було простежено те, як розвивалася ця галузь від перших зразків до сучасних варіантів. Відштовхуючись від цього, було виявлено основні етапи розвитку ігрових механік, концепцій та візуального оформлення. А також з'явилася можливість вирахувати основні принципи та аспекти, які потрібно врахувати при створенні проєкту «Світ забуття».

2) Метод класифікації було використано для систематизації різновидів та підвидів більш старих та сучасних настільних ігор, також їхні жанри та стилістичні особливості. Це дало змогу згрупувати та структурувати інформацію про методи утворення механік, конструкти та правила їх побудови, що стало основою для подальшого проєктування настільної гри «Світ забуття».

3) Візуально-композиційний аналіз був застосований для виявлення та надання особливої уваги тому, як колірне рішення буде впливати на гравця. Було виявлено головні особливості такі як: головна палітра та гра відтінками, композиційне рішення, ритмічність та контрастність візуальної ієрархії.

4) У процесі дослідження використано такі методи: **аналіз і синтез** - для узагальнення теоретичних положень щодо ігрової діяльності та принципів геймдизайну; **порівняльний аналіз** - для вивчення аналогів сучасних настільних ігор та їх композиційних і механічних особливостей; **візуально-композиційний аналіз** - для дослідження графічної структури карт, ігрового поля та інших компонентів; **проєктний метод і метод моделювання** - для створення концептуальної та матеріальної моделі настільної гри, розробки її механіки, структури компонентів і дизайн-системи.

**Теоретичне значення:** теоретичне значення кваліфікаційної роботи полягає у її вкладі у систему оцінювання психологічно-емоційного стану, її впливу на психологічні чинники та залучення поняття емпатії у соціальних

взаємовідносинах. Основний акцент у дослідженні зроблено на вивченні та дослідженні того, як дизайн настільної гри впливає на сприйняття та як може зацікавити цільову аудиторію, зокрема у контексті візуального та психологічного сприйняття та залученості гравців.

**Практичне значення:** розробка настільної гри «Світ забуття» має вагоме та активне значення як для гейм-індустрії так і для геймерської спільноти загалом. Завдяки цій грі у гравців буде можливість краще зрозуміти вплив на їх емоційний стан, як його можна покращити, та осмислення того, для чого саме це потрібно.

Завдяки цьому дослідженню надається змога залучити цю гру для пояснення деяких фактів та факторів впливу реалій на повсякдення, зрозуміти, яким чином провокується синдром дезапативних мрій та від чого людина потрапляє у глибоку дереалізацію, ховаючись у сильний та активно прогресуючій рефлексії. Практична частина дипломної роботи дозволяє визначити ключові принципи створення простої гри у плані візуального рішення та більш глибокого психоемоційного впливу. Було розроблено і створено повноцінний концепт ігрових компонентів та переведено їх у реальний прототип.

**Апробація результатів дослідження.** Матеріали кваліфікаційної роботи обговорювались на засіданнях кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Основні положення й результати кваліфікаційної роботи було викладено у повідомленні на всеукраїнській науково-практичній конференції «Ucraina libertatem». Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 11 листопада 2025 року) та «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 16 квітня 2026 року).

**Структура:** структура даної кваліфікаційної роботи складається з анотації, вступу, трьох розділів, відповідних підрозділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. Загальний обсяг кваліфікаційної роботи становить 87 с.

# РОЗДІЛ І

## ПРАВИЛА ТА ПРИНЦИПИ ПРОЄКТУВАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР. ХУДОЖНІ ЗАСОБИ ТА АКЦЕНТИ

### 1.1 Історія розвитку та сучасний стан настільних ігор

Настільні ігри є унікальною формою дозвілля, що поєднує елементи стратегії, творчості та спілкування. Їх історія починається з ранніх цивілізацій, де люди створювали ігрові предмети з доступних матеріалів - каменю, кістки та глини. (рис. А1) Археологічні знахідки в Месопотамії, датовані третім тисячоліттям до нашої ери, свідчать про наявність вже тоді простих ігор, які використовували кубики та дошки із символами. Ці ігри служили як розвагою, так і інструментом навчання, символізуючи соціальні і релігійні уявлення того часу. [14]

У ході розвитку суспільства настільні ігри зазнавали значних змін. В античні часи популярність набули ігри з більш складними правилами, що відображали стратегічне мислення та військове мистецтво. Прикладом є гра «Патоліп» (рис. А2) у древніх греків і римлян, яка мала складний набір ходів і вимагала тактичного планування. У середні віки настільні ігри переживали розвиток у межах культурних обмінів через торгові шляхи. Ігри з шаховою тематикою набули широкого поширення, а європейські майстри почали виготовляти витончені шахові фігури зі слонової кістки та дерева. [29]

Сучасний етап розвитку настільних ігор пов'язаний із відродженням інтересу до колективних розваг у ХХ столітті та масовим виробництвом компонентів для цього. Технічний прогрес дозволив створювати різноманітніші ігрові механіки, включаючи рольові системи, елементи торгівлі та випадковості. Почали з'являтися мініатюри, карти з ілюстраціями та модульні ігрові поля, що розширило можливості взаємодії гравців. Поява спеціалізованих ігрових компаній у 1970-1980-х роках, таких як Avalon Hill та Wizards of the Coast, заклала основу для комплексних настільних продуктів з урахуванням інтересів різних аудиторій. [14]

На особливу увагу в розвитку індустрії заслуговує премія Spiel des Jahres, заснована в Німеччині в 1978 році. Вона стала каталізатором підвищення якості настільних ігор, стимулюючи виробників створювати більш продумані та доступні для широкого загалу продукти. Премія сприяла комерційному успіху ігор, таких як «Каркассон», (рис. А3) «Колонізатори» (рис. А4) та «Діксит», (рис. А5) які здобули міжнародне визнання та популяризацію. Вплив Spiel des Jahres відчувається не лише в Німеччині, а й на глобальному ринку.

Дослідження зосереджується на інноваційних механіках настільних ігор, ролі премії Spiel des Jahres у формуванні стандартів якості та комерційного успіху, а також сучасних тенденціях - цифровізації, краудфандингу й розвитку спільнот. Окреслюються перспективи галузі з урахуванням її культурного та економічного значення. [1]

Витоки настільних ігор сягають глибокої давнини і тісно пов'язані з першими спробами людини організувати дозвілля та інтелектуальну діяльність за допомогою простих предметів і правил. Археологічні розкопки в Месопотамії, одному з найдавніших центрів цивілізації, виявили безліч ігрових артефактів, датованих третім та другим тисячоліттями до нашої ери. Серед них особливе місце займають кубики, виготовлені з кісток тварин, каміння та деревини. Ці кубики служили не тільки елементом випадковості в іграх, але й мали символічне значення, що відображало міфологічні та релігійні уявлення того часу. [29]

Крім кубиків, у Месопотамії були виявлені ігрові дошки з нанесеними на них сітками та візерунками, якими пересувалися фішки. Матеріали, з яких створювалися ці дошки, варіювалися від каменю та слонової кістки до обпаленої глини. Ігри того періоду часто мали характер простої стратегії, де гравці прагнули перехитрити суперника, використовуючи обмежений набір ходів та правил. Прикладами таких можуть бути ігри, схожі за механікою з сучасними «шашками» або ранніми варіантами «Манукхана» (рис. А6) -

стародавньої гри з пересуванням фігур по дощці, відомої в шумерській та аккадській культурах. [35]

Не можна не відзначити і функціональний аспект настільних ігор у давнину. Крім розважальних цілей, вони виконували освітні та ритуальні функції. Ігри часто служили методом навчання тактиці та логічному мисленню, а також способом пророцтва та ворожіння. У цьому контексті ігрова діяльність сприймалася глибше, ніж просто розвага - вона була частиною суспільного життя та духовної практики. Аналіз знайдених ігрових наборів вказує на усталені традиції та ритуали, які супроводжували процес гри, включаючи використання випадковості для передбачень. [36]

Матеріальна культура настільних ігор у давнину показує високий рівень майстерності у виготовленні ігрового приладдя. Артефакти свідчать про застосування різноманітних технологій обробки матеріалів, серед яких різьблення по кістці, полірування каменю та випалювання глини. Це відбиває значимість ігор суспільству та його поширеність серед різних верств населення. Знахідки з Єгипту, Індії та Китаю також підтверджують, що ідея настільних ігор була широко представлена у різних культурах незалежно одна від одної, що вказує на універсальність ігрової діяльності серед первісних та давніх народів. [35]

Таким чином, аналіз археологічних даних показує, що в давнину настільні ігри вже мали різноманітну символіку, ретельно розроблені ігрові поля та елементи випадковості - всі ті риси, що згодом стали основою для більш складних ігрових систем. Еволюція настільних ігор призвела до появи нових форм і жанрів у Середньовіччі, коли ігрові механіки збагатилися рахунок розвитку стратегічного мислення та культурних обмінів між різними регіонами. [36]

Ринок настільних ігор почав формуватися ще в давнину, коли ігрові артефакти створювалися вручну із природних матеріалів - кістки, каменю, дерева. У ті часи гри були досить простими за механіками, що відбивалося на їхній доступності та універсальності в різних культурах. З поширенням

ремесел та торгових зв'язків змінювалися і матеріали: глина, метал, слонова кістка почали бути присутніми в ігрових наборах, що свідчило про зростання соціального значення ігор та запитів гравців. [1]

У Середні віки та епоху Відродження виробники настільних ігор поступово почали приділяти увагу деталям оформлення та ускладнення правил, що створювало передумови для появи більш складних та різноманітних ігрових механік. Разом із збільшенням числа гравців та розширенням географії поширення настільних ігор зароджувався і комерційний ринок. Проте масове виробництво ще розвинуто, і гри залишалися переважно високим мистецтвом, орієнтованим еліту. [34]

З настанням ХХ століття відбулося значне зрушення у розвитку ринку настільних ігор: широке промислове виробництво дозволило знизити вартість ігрових компонентів та розширити аудиторію. Компанії почали розробляти стандартні набори правил та тиражувати ігри для продажу у магазинах. У післявоєнний період особливу роль відіграли країни Європи, особливо Німеччина та США, де з'явилися великі виробники та почав формуватися сучасний ринок. Американські компанії, такі як Avalon Hill та Milton Bradley, стали піонерами у створенні складних стратегічних ігор та сімейних розваг, одночасно зі зростанням фан-баз та ігрових клубів.

Ключовою подією у становленні сучасного ринку настільних ігор стало заснування у 1978 році німецької премії **Spiel des Jahres**. З часом вона перетворилася на важливий орієнтир якості та інновацій у галузі, орієнтованій передусім на широку аудиторію гравців. Потрапляння до списку номінантів або перемога у цій премії зазвичай суттєво підвищує комерційний успіх гри - продажі можуть зрости у декілька разів, що підтверджується даними видавців і дослідників ринку. Такі ігри, як «Каркассон», «Колонізатори» та «Діксіт», після отримання нагороди викликали значне зростання інтересу до настільних ігор загалом, сприяючи появі нових проєктів і розширенню асортименту. [37]

Вплив премії не обмежується лише економічними показниками. Вона також формує напрями розвитку ігрового дизайну та популярних механік.

Розробники дедалі частіше прагнуть створювати ігри, що легко освоюються, але водночас мають глибину стратегічних рішень. Такий підхід дозволяє поєднати інтереси як початківців, так і досвідчених гравців. У результаті виникають нові жанри та гібридні формати, які комбінують елементи кооперативних механік, торгівлі, пригодницьких сюжетів і рольових систем. Паралельно підвищується увага до якості компонентів: виробники експериментують із матеріалами, приділяють більше уваги ілюстраціям і дизайну упаковки. [31]

Сучасна індустрія настільних ігор характеризується значною різноманітністю жанрів і форматів. Серед них - як класичні стратегічні та абстрактні ігри, так і сюжетні квести, кооперативні пригоди, а також проекти з використанням цифрових технологій, доповненої реальності та мобільних застосунків. Додатковим фактором розвитку стали краудфандингові платформи, зокрема Kickstarter, які відкрили можливість незалежним дизайнерам реалізовувати власні ідеї без посередництва традиційних видавців. Це значно збільшило кількість інноваційних проектів і розширило вибір для гравців. [16]

Процедура визначення номінантів і переможців премії передбачає детальний аналіз різних аспектів гри: якості компонентів, логіки та цілісності ігрового процесу, а також загального враження від гри. У результаті серед лауреатів Spiel des Jahres регулярно з'являються інноваційні проекти, які пропонують нові способи взаємодії між гравцями, незвичайні теми або оригінальні сценарії ігрового процесу. Премія фактично виконує роль своєрідного орієнтира, що допомагає споживачам знаходити якісні ігри серед великої кількості пропозицій на ринку.

Значення премії Spiel des Jahres виходить за межі Німеччини: номінація чи перемога сприяє виходу ігор на міжнародний ринок, зростанню популярності та продажів, мотивуючи розробників до інновацій. Премія також підвищує стандарти індустрії, впливаючи на якість дизайну, баланс і тренди

розвитку. Вона є важливим орієнтиром для ринку та сприяє формуванню конкурентного середовища. [37]

Водночас сучасні настільні ігри активно інтегрують цифрові технології, формуючи гібридні формати з використанням мобільних застосунків і розширеної взаємодії. [3]

Сучасні настільні ігри є складними системами, в яких різноманітність ігрових елементів і механік значно перевершило традиційні рамки простих ходів по дошці. Однією з ключових інновацій стало широке використання карток, які можуть нести на собі різного роду інформацію від статистики та ресурсів до подій та спеціальних дій. Картки дозволяють динамічно змінювати перебіг партії, вносять елемент невизначеності та стратегічного планування, а також значно розширюють варіативність ігрових сценаріїв. [3]

Поява мініфігурок у настільних іграх стала важливим кроком у напрямку візуалізації ігрового процесу та підвищення залученості гравців. Це особливо помітно у жанрах, що імітують битви чи пригоди, де кожна мініатюра відповідає персонажу чи одиниці військ. Мініатюри не лише додають тактичну глибину з урахуванням позиціонування та пересування, а й відіграють естетичну роль, сприяючи формуванню унікальної атмосфери. Їхнє виготовлення варіюється від простих пластикових моделей до складних розмальованих колекційних фігурок. [31]

Сучасні ігри все частіше включають складні правила, які поєднують елементи економіки, політики та дипломатії. Економічні механіки можуть відображати управління ресурсами, торгівлю, розвиток інфраструктури та інвестиційні рішення, що дозволяє моделювати реальні процеси та створювати багатопланові стратегії. Політичні механіки вводять взаємодії між гравцями у вигляді альянсів, голосувань, прихованих ролей та маніпуляцій, що підвищує рівень соціальної динаміки та вимагає від учасників навичок комунікації та несподіваного реагування. [33]

Перехід до сучасних механік настільних ігор означає не тільки ускладнення правил, а й розширення ігрового досвіду в цілому, роблячи ігри більш захоплюючими та багат шаровими.

**Розглянемо, як індустрія стимулює впровадження інновацій.** Серія Heroes of Might and Magic (рис. А7.1) демонструє ефективний проєктний підхід, поєднуючи складну ігрову механіку з інтуїтивним інтерфейсом і цілісною візуальною системою. Її еволюція від 2D до деталізованих 3D середовищ (рис. А7.2) відображає системне вдосконалення графічного дизайну, спрямоване на підвищення зручності сприйняття та глибини ігрового досвіду. [12]

Перехід серії у формат настільної гри був викликаний бажанням перенести глибокий та перевірений часом ігровий досвід у більш соціальну та тактильну взаємодію. Створення настільної версії дозволило гравцям безпосередньо спілкуватися за ігровим столом, посилюючи почуття спільної участі та конкуренції. Цей формат орієнтований на фанатів серії, а також на любителів настільних стратегій, які цінують різноманітність ігрових механік та можливість імпровізації у реальному часі. [28]

Настільна версія «Heroes of Might and Magic» (рис. А7.3) зберігає ключові елементи комп'ютерних ігор: управління героями з унікальними навичками, будівництво та розвиток поселень, збирання ресурсів та дослідження ігрового світу. Однак фізичний формат накладає обмеження на масштаб та динаміку гри, що призвело до деяких спрощень та адаптацій механік. Наприклад, ігровий світ представлений модульним полем з кубічними клітинами, а управління ресурсами та бойові зіткнення оптимізовано для зручності та швидкості ігрового процесу. У настільній версії акцент зміщений у бік стратегічного планування та взаємодії між гравцями за рахунок введення спеціальних карт подій та тактичних опцій, що інтригують. [12]

Візуальне оформлення настільної гри виконано з великою увагою до деталей, що відображає атмосферу фентезійного світу НоММ.

Використовуються якісні мініатюри героїв та військ, а також барвисті ілюстровані карти та компоненти, що сприяє зануренню в ігровий процес. Завдяки тактильному аспекту та візуальній виразності, настільна версія приваблює не лише досвідчених комп'ютерних геймерів, а й колекціонерів, а також гравців, які віддають перевагу живій взаємодії. [3]

Таким чином, розвиток серії «Heroes of Might and Magic» від комп'ютерних ігор до настільної версії ілюструє процес адаптації складної ігрової механіки до нового формату, що зберігає дух оригіналу та відкриває нові можливості для взаємодії та соціального дозвілля. Цей перехід підтверджує потенціал успішних франшиз до розширення своєї аудиторії та зміцнення позицій у різних сегментах індустрії розваг. [18]

Сучасний ринок настільних ігор характеризується великою різноманітністю пропозицій та постійним розширенням аудиторії. Ігри випускаються в різних форматах: від компактних казуальних карткових ігор до масштабних стратегій з численними компонентами і складною механікою. В останні роки спостерігається значне зростання інді-проектів, що забезпечується доступністю інструментів для розробки та платформ краудфандингу, що дозволяють незалежним авторам реалізувати власні ідеї без посередників. Це призводить до активного оновлення жанрового спектру та експериментування з новими форматами. [1]

Окрім технологічних інновацій, сучасні виробники звертають увагу на різноманітність цільової аудиторії. В результаті з'являються продукти, орієнтовані на різні вікові групи, інтереси та рівні підготовки гравців від сімейних ігор із простими правилами до складних стратегій, що потребують глибокого аналізу та довгострокового планування. [1]

При цьому зберігається тенденція підвищення соціальної відповідальності промисловості, що виражається в емпатичному дизайні та обліку різноманітності цільової аудиторії. З'являтимуться ігри, які враховують культурні особливості різних регіонів та сприятимуть розвитку інклюзивності, що розширить міжнародний ринок та зміцнить міжкультурну взаємодію. [2]

## 1.2. Аналіз аналогів та прототипів, сучасні тенденції

Виділення ключових елементів в ігровому дизайні вимагає точного та усвідомленого застосування принципів акцентування, спрямованих на фокусування уваги гравців на важливій інформації та діях. Один з ефективних методів – використання кольорових контрастів. Яскраві або насичені відтінки, що розташовуються на тлі з приглушеною палітрою, одразу привертають погляд, виділяючи ігрові компоненти, які є критичними для прийняття рішень. При цьому важливо дотримуватися балансу - надмірне виділення безлічі елементів призводить до візуального шуму і знижує ефективність сприйняття. Колірні акценти повинні працювати у функціональному ключі, посилюючи значущість інформації без зайвого навантаження візуального поля. [8]

Композиційні прийоми грають ключову роль формуванні зорового порядку та ієрархії елементів на ігровому полі чи компонентах. Застосування правил третин, симетрії чи асиметрії, і навіть напрям поглядів з допомогою ліній і форм допомагає структурувати простір і організувати сприйняття. Розміщення важливих об'єктів у центрах уваги або зонах природної фіксації погляду, таких як верхній лівий кут у гравців, підвищує ймовірність швидкого виявлення та оцінки значущих моментів. Важливі елементи можна додатково виділяти за допомогою збільшеного масштабу, рамок або текстурних особливостей, створюючи візуальну різноманітність, яка підштовхує погляд до потрібних деталей. [18]

Важлива також узгодженість у застосуванні акцентів: наприклад, якщо колір виділяється для позначення певного статусу або функції, цей колір повинен зберігати своє значення протягом усієї гри. Узгодженість та передбачуваність у візуальній мові допомагають гравцям швидше орієнтуватися, знижуючи когнітивне навантаження та спрощуючи освоєння правил.

Комплексне застосування кольірних контрастів, композиційних прийомів та принципів зручності взаємодії формує основу для створення виразних та

ефективних акцентів у настільних іграх. Ці методи не тільки посилюють візуальну привабливість та комфорт сприйняття, але й безпосередньо впливають на якість ігрового досвіду, сприяючи активному залученню та утриманню уваги.

Настільна версія Heroes of Might and Magic III зберігає ключові принципи та атмосферу оригінальної комп'ютерної гри, адаптуючи їх до формату фізичних компонентів настільної гри. Основою ігрового процесу виступає класична механіка дослідження карти, переміщення героїв між локаціями, взаємодії з об'єктами та участі в тактичних боях. Як і в цифровому прототипі, гравці керують героями, які пересуваються картою, збирають ресурси, відвідують будівлі, захоплюють ключові точки та вступають у битви з нейтральними істотами або іншими гравцями. При цьому складні цифрові системи були трансформовані у зрозумілі настільні механіки за допомогою карт, жетонів, фішок та кубиків, що дозволяє зберегти стратегічну глибину гри, не перевантажуючи гравців надмірною кількістю правил. [12]

Ігрове поле та карти побудовані за принципом чіткої структурованої композиції. Кожен елемент розміщується у визначеній зоні, що дозволяє швидко зчитувати інформацію під час партії. Колірна система використовується як основний інструмент навігації: різні типи ресурсів, параметри персонажів та типи взаємодій позначені окремими кольорами або піктограмами. Наприклад, ресурси можуть мати власні іконки та кольорові маркери, що дозволяє швидко ідентифікувати їх навіть на невеликих елементах гри. Такий підхід значно спрощує орієнтування на полі та зменшує час, необхідний для пошуку інформації. [12]

Особливу увагу приділено візуальному виділенню ключових характеристик, які впливають на прийняття тактичних рішень під час гри. Показники здоров'я, рівня героя, сили армії або інших важливих параметрів оформлюються за допомогою контрастних рамок, великих числових позначень та насичених кольорів. Це дозволяє гравцям швидко оцінювати ситуацію на полі бою та приймати рішення без необхідності довго аналізувати

ігрові компоненти. Подібна система візуальних акцентів підвищує динамічність гри та робить ігровий процес більш інтуїтивним.

Крім того, значну роль відіграє матеріальна складова компонентів. Карти, жетони та фішки створюються таким чином, щоб бути зручними для фізичної взаємодії: вони мають достатній розмір для читабельності, чіткі контури та мінімалістичне, але виразне графічне оформлення. Це дозволяє уникнути перевантаження дрібними деталями та забезпечує комфортне використання навіть під час тривалих ігрових сесій. Завдяки поєднанню продуманої механіки, впізнаваної стилістики та зрозумілої візуальної системи настільна адаптація успішно передає дух оригінальної гри, водночас створюючи самостійний і повноцінний ігровий досвід. [2]

Настільна гра за мотивами всесвіту «**The Witcher**» (рис. А8.1) або просто «Відьмак» вирізняється передусім сильним оповідальним компонентом, у якому ігрові механіки тісно переплітаються із сюжетною структурою та характерними елементами світу відьмаків. У центрі ігрового процесу знаходиться не лише стратегічне планування або змагання між гравцями, а й поступове розгортання історії, що формується через рішення учасників. Такий підхід створює відчуття інтерактивної пригоди, де кожна дія гравця може вплинути на подальший розвиток подій, нагадуючи рольову гру, але адаптовану до настільного формату. [39]

Однією з ключових механік є система квестів та подій, які представлені у вигляді карток із фрагментами історії. Кожна така картка описує певну ситуацію - зустріч із чудовиськом, розмову з мешканцями міст, пошук артефактів або моральний вибір. Гравцям пропонується кілька варіантів дій, що оформлені як діалогові або сюжетні опції. Обраний варіант може приносити різні наслідки: отримання винагороди, появу нових завдань, зміну репутації персонажа або навіть відкриття нових локацій. Таким чином формується нелінійна структура ігрової історії, у якій рішення гравців поступово створюють унікальний сюжет кожної партії. [39]

Особливе значення має система впливу або репутації, що відображає ставлення світу до персонажів. У різних ситуаціях гравці можуть отримувати або втрачати певні ресурси впливу, які символізують довіру містян, авторитет серед мисливців на чудовиськ чи взаємодію з іншими фракціями. Ці показники можуть відкривати додаткові можливості в подальших подіях: нові діалоги, спеціальні винагороди або альтернативні шляхи вирішення конфліктів. Така механіка робить ігровий процес більш варіативним і підсилює роль морального вибору.

Важливу роль у створенні атмосфери відіграє візуальне оформлення компонентів. Ілюстрації виконані у стилі темного фентезі, характерного для всесвіту відьмаків, і зображують знайомих персонажів, монстрів, локації та артефакти. Деталізовані зображення на картках і планшетах героїв допомагають гравцям легше зануритися в ігровий світ, оскільки кожен елемент нагадує про багатий **лор** (вигаданий світ гри, його історія та персонажі. Він створює атмосферу і надає зміст ігровим діям.) і атмосферу пригод. Використання насичених кольорів, текстур та композиційних акцентів дозволяє підкреслити важливі сюжетні моменти і робить ігрові компоненти естетично привабливими. [4]

Типографія та іконографіка також мають важливе функціональне значення. Для ключових рішень і сюжетних поворотів використовується більший шрифт або контрастне виділення тексту, що привертає увагу гравців до важливих моментів історії. Діалогові картки можуть містити різні кольорові маркери або символи, які позначають тип вибору - дипломатичний, агресивний, магічний або дослідницький. (рис. А8.2) Завдяки цьому гравці швидко орієнтуються у можливих варіантах дій, навіть не читаючи весь текст одразу. [17]

Окремої уваги заслуговує дизайн фізичних компонентів гри. Карти подій, жетони, фігурки персонажів та інші елементи виконані таким чином, щоб підтримувати занурення у світ гри. Наприклад, артефакти можуть мати власні ілюстрації та тематичні рамки, що підкреслюють їхню унікальність, а

персонажі представлені у вигляді детально опрацьованих мініатюр або ілюстрованих планшетів. Завдяки цьому кожен компонент стає частиною візуального оповідання, а не просто функціональним елементом механіки. [24]

Настільна гра «Ктулху» (рис. А9.1) вирізняється передусім особливою атмосферою містики, тривоги та невідомості. Її художній стиль зазвичай базується на похмурій, затіненій палітрі кольорів і реалістичній, подекуди навіть готичній манері ілюстрації. Такий підхід дозволяє передати характерний настрій космічного жаху, який походить із літературної традиції творів Н. Р. Lovecraft. У результаті кожен компонент гри від ігрового поля до невеликих жетонів, працює на створення відчуття занурення у небезпечний і загадковий світ, де людина стикається з силами, що значно перевищують її розуміння. [40]

Ігрові механіки таких настільних ігор часто побудовані навколо теми психологічної напруги, дослідження та поступового розкриття таємниці. Гравці можуть виконувати ролі дослідників, детективів або членів таємних товариств, які намагаються розкрити походження дивних подій. Важливою частиною ігрового процесу стає співпраця між учасниками, адже багато завдань вимагають колективних рішень і координації дій. Водночас у деяких варіантах гри передбачено елементи прихованих ролей або прихованої інформації, що створює атмосферу недовіри і змушує гравців сумніватися у намірах один одного. (рис. А9.2) Така комбінація співпраці та потенційного протистояння значно підсилює драматизм ігрового процесу. [20]

Особливістю правил є поступове відкриття інформації. Багато подій, сюжетних деталей або загроз залишаються невідомими на початку гри й розкриваються лише в міру просування партії. Це може відбуватися через спеціальні картки подій, сценарії, карти дослідження або приховані маркери на ігровому полі. Така структура створює ефект розслідування: гравці збирають фрагменти інформації, намагаються зрозуміти їхній зв'язок та передбачити майбутні небезпеки. У деяких випадках ці елементи можуть

формувати різні сценарії розвитку подій, завдяки чому кожна партія відрізняється від попередньої. [40]

Візуальне оформлення відіграє важливу роль у підтриманні атмосфери невизначеності. Карти, ігрове поле та інші компоненти оформлюються із використанням приглушених кольорів: темно-зелених, сірих, коричневих або синюватих відтінків. Часто застосовуються плавні колірні градієнти, що створюють ефект туману, темряви або старовинних документів. Такий стиль не лише формує настрій, але й допомагає відокремити різні типи інформації: наприклад, небезпечні зони або події можуть виділятися темнішими відтінками чи більш контрастними рамками. [7]

Особливу увагу приділено дизайну карток і шрифтових рішень. Текст на картах може використовувати стилізовані шрифти, що нагадують старовинні рукописи, газетні вирізки або наукові записи початку ХХ століття. Це підсилює відчуття, ніби гравці працюють із архівними матеріалами чи таємними звітами. Водночас ключові елементи інформації назви подій, наслідки вибору або параметри персонажів, виділяються контрастними рамками або іконками, щоб зберегти читабельність і зручність використання. [17]

Не менш важливою складовою є ілюстрації, які зазвичай мають високий рівень деталізації. Вони зображують похмурі міські пейзажі, закинуті будівлі, давні ритуали або загадкових істот, що лише частково відкриваються глядачеві. Часто художники навмисно залишають частину образів у тіні або поза межами кадру, щоб створити відчуття недовомовленості. Такий художній прийом підсилює психологічний ефект і змушує гравців уявляти загрозу, яка може бути значно страшнішою за будь-яке пряме зображення. [20]

Додатковим елементом дизайну виступає інтеграція механік психічного стану персонажів. У багатьох іграх цього типу гравці повинні відстежувати рівень розуму, страху або божевілля своїх героїв. Ці показники можуть змінюватися внаслідок зустрічей із надприродними явищами чи під час складних рішень. Візуально такі механіки часто відображаються через

спеціальні треки, жетони або символи, що поступово змінюють вигляд ігрового планшета персонажа. Наприклад, шкала психічного стану може супроводжуватися ілюстраціями, які стають дедалі більш тривожними у міру зниження стабільності героя. [4]

У підсумку це поєднання продуманої механіки розслідування, атмосферного художнього стилю і психологічні елементи взаємодії між гравцями. Завдяки цьому формується особливий ігровий досвід, де головним стає не лише перемога, а й переживання напруженої історії, наповненої загадками, страхом перед невідомим і постійним відчуттям прихованої загрози.

«Catan» (рис. А10.1) є одним із найвідоміших прикладів настільної гри, у якій дизайн поєднує функціональність, простоту та привабливу візуальну подачу. Її основна концепція базується на механіці збору ресурсів, розвитку поселень та активній взаємодії між гравцями. Незважаючи на відносну простоту правил, гра пропонує значну стратегічну глибину, що досягається завдяки поєднанню випадковості, планування та переговорів між учасниками. [41]

Однією з ключових особливостей гри є модульна ігрова дошка, що складається з шестикутних плиток - гексів. (рис. А10.2) Кожен гекс представляє певний тип ландшафту, який відповідає конкретному ресурсу: деревині, глині, зерну, вівцям або каменю. Таке рішення дозволяє створювати різні конфігурації ігрового поля перед кожною партією, що значно підвищує реіграбельність гри. Випадкове розташування гексів разом із номерними жетонами, які визначають частоту отримання ресурсів, формує унікальні умови для кожної нової гри та змушує гравців адаптувати свою стратегію до конкретної ситуації. [41]

Візуальний стиль гри спрямований на максимальну інтуїтивність та зрозумілість. Кожен тип ресурсу має власну кольорову та графічну ідентифікацію: ліси позначені зеленими відтінками, поля - жовтими, гірські території - сірими, пасовища - світло-зеленими, а глиняні кар'єри - червоно-

коричневими. Завдяки цьому навіть нові гравці можуть швидко орієнтуватися на ігровому полі без необхідності постійно звертатися до правил. Чітка іконографія та мінімалістичні графічні елементи забезпечують швидке зчитування інформації під час партії. [32]

Важливу роль у візуальній структурі гри відіграють фізичні компоненти. Дороги, поселення та міста виконані у вигляді об'ємних дерев'яних або пластикових фігурок, які мають просту геометричну форму. Кожен гравець використовує власний колір фішок, що дозволяє легко визначати контроль над територіями на ігровому полі. Завдяки контрасту між кольорами гравців і нейтральною палітрою ландшафтів фішки добре помітні, що полегшує сприйняття ситуації під час гри. [28]

Особливе місце у механіці гри займає система торгівлі між гравцями. У процесі партії учасники постійно обмінюються ресурсами, домовляючись про вигідні угоди. Цей елемент робить гру соціальною та динамічною, адже переговори можуть змінювати баланс сил і впливати на загальну стратегію. Візуально цей аспект підтримується через карти ресурсів із чіткими символами та зрозумілими ілюстраціями, що дозволяє швидко демонструвати свої пропозиції або оцінювати ресурси інших гравців.

Правила гри відзначаються лаконічністю та логічною структурою. Основні принципи - отримання ресурсів за результатами кидка кубиків, будівництво доріг і поселень, розвиток міст та використання спеціальних карт розвитку - легко пояснюються навіть новим гравцям. Така простота робить гру доступною для широкої аудиторії, включаючи сімейні компанії та людей, які лише починають знайомство з настільними іграми.

Дизайн гри також сприяє формуванню стратегічного мислення. Розташування поселень на перетинах гексів змушує гравців оцінювати потенціал різних ресурсів і ймовірність їх отримання. Водночас система доріг визначає можливості розширення території та конкуренції за ключові ділянки карти. Візуальні акценти - номерні жетони, межі гексів та розміщення

фішок - допомагають гравцям швидко оцінювати ситуацію на полі та планувати подальші кроки. [27]

Завдяки поєднанню зрозумілої механіки, продуманого візуального дизайну та соціальної взаємодії гра «Catan» стала одним із символів сучасних настільних ігор. Вона демонструє, як мінімалістичний, але функціональний дизайн може забезпечити високий рівень залучення гравців і створити ігровий досвід, що залишається актуальним і популярним протягом багатьох років. [41]

Сучасні тенденції у дизайні настільних ігор демонструють поступовий перехід від суто механічно орієнтованих систем до більш комплексних ігрових рішень, у яких механіка, візуальна мова та нарратив працюють як єдина система. Багато сучасних проєктів намагаються створити не лише ігровий процес, але й цілісний досвід занурення у певний світ або історію. Це досягається завдяки інтеграції оповідальних елементів, продуманому художньому оформленню та використанню компонентів, які підтримують атмосферу гри. [33]

Однією з важливих тенденцій є посилення ролі нарративу в ігровому процесі. У сучасних настільних іграх історія часто стає не просто фоновим елементом, а активною частиною механіки. Сюжетні події можуть змінювати перебіг гри, відкривати нові можливості або створювати несподівані виклики для гравців. Такий підхід дозволяє формувати емоційний зв'язок між учасниками та ігровим світом, адже гравці відчують себе не лише стратегами, але й учасниками певної історії. Прикладом цього підходу є настільні ігри, засновані на відомих фантастичних всесвітах, таких як «Відьмак» або ігри, натхненні міфологією «Ктулху», де сюжетні події та атмосфера відіграють центральну роль. [31]

Іншим важливим напрямом розвитку є прагнення до створення більш інтуїтивних і зрозумілих ігрових інтерфейсів. Дизайнери дедалі більше уваги приділяють тому, щоб гравець міг швидко орієнтуватися у компонентах гри

без необхідності постійно звертатися до правил. Для цього використовуються чіткі форми, зрозуміла іконографіка, контрастні кольорові рішення та логічна організація ігрового простору. Хорошим прикладом такого підходу є «Catan», де кожен тип ресурсу, будівлі чи території має власну візуальну ідентифікацію, що дозволяє гравцям швидко сприймати інформацію на ігровому полі. [36]

Важливою складовою сучасного дизайну настільних ігор є також глибоке опрацювання візуальної атмосфери. Ілюстрації, кольорова палітра та графічні елементи не лише прикрашають компоненти, а й допомагають формувати емоційне сприйняття гри. Наприклад, темні, приглушені кольори та деталізовані ілюстрації можуть створювати атмосферу містики або напруги, тоді як яскраві та контрастні кольори формують більш легкий і динамічний настрій. Таким чином художнє оформлення стає важливим інструментом комунікації між грою та гравцем. [7]

Окремої уваги заслуговує використання кольору та візуальної іконографії як функціональних елементів дизайну. У сучасних настільних іграх кольори часто виконують роль навігаційної системи: вони допомагають швидко визначати типи ресурсів, рівні складності, категорії карт або статуси персонажів. Іконографіка, у свою чергу, дозволяє передавати інформацію без великої кількості тексту, що особливо важливо для міжнародних видань ігор. Завдяки цьому гравці можуть інтуїтивно розуміти значення різних елементів навіть без детального ознайомлення з правилами.

Композиційні рішення також відіграють важливу роль у формуванні зручності ігрових компонентів. Розташування тексту, ілюстрацій та іконок на картках або ігрових планшетах повинно бути логічним і збалансованим. Найважливіші елементи інформації розміщуються у зонах, які природно привертають увагу гравця. Таке структурування простору допомагає зменшити когнітивне навантаження та прискорює процес прийняття рішень під час гри. [17]

При створенні нових настільних ігор на основі аналізу подібних прототипів особливо важливою є системна робота над гармонізацією механік та візуального представлення. Ігрові механіки повинні бути зрозуміло відображені у дизайні компонентів, а візуальні елементи мають підкреслювати ключові аспекти ігрового процесу. Наприклад, ресурси, бойові характеристики або рівень розвитку персонажів повинні легко зчитуватися з першого погляду.

Практика показує, що посилення візуальних акцентів на критичних елементах гри значно покращує взаємодію гравців із компонентами. Коли найважливіша інформація виділена кольором, розміром або розташуванням, гравці швидше орієнтуються у ситуації на ігровому полі та можуть зосередитися на стратегічних рішеннях, а не на пошуку потрібних даних. Водночас зрозуміла структура правил у поєднанні з чіткою типографікою та якісними ілюстраціями робить гру доступною для ширшої аудиторії. [1]

### **Висновки до Розділу I**

Проведене передпроектне дослідження в рамках першого розділу дипломної роботи дозволяє сформулювати низку висновків, які стали теоретичною та практичною основою для подальшої розробки авторської настільної гри «Світ забуття». (рис. Б1.1)

Передусім аналіз історії розвитку настільних ігор дав змогу простежити еволюцію цього культурного явища від найдавніших ігрових практик до сучасних складних ігрових систем. Дослідження показало, що настільні ігри протягом століть виконували не лише розважальну, а й соціальну, освітню та комунікативну функції. У сучасному суспільстві їхня роль лише посилюється, оскільки настільні ігри сприяють живому спілкуванню між людьми, розвитку логічного мислення та формуванню навичок стратегічного планування. Таким чином, популярність настільних ігор не зменшується, а трансформується відповідно до нових культурних та соціальних запитів. [1]

Дослідження жанрового різноманіття сучасних настільних ігор показало, що індустрія у XXI столітті характеризується значною різноманітністю механік, тематик і форматів. Ігри орієнтовані на різні категорії гравців: від сімейних та освітніх до складних стратегічних або сюжетно орієнтованих проєктів. Така різноманітність свідчить про активний розвиток галузі та постійний пошук нових форм взаємодії між гравцями. Зокрема, стратегічні ігри стимулюють розвиток аналітичного мислення, сюжетні ігри поглиблюють емоційне залучення, а кооперативні механіки формують навички командної взаємодії та співпраці. [2]

Окрему увагу в дослідженні було приділено сучасним тенденціям у дизайні настільних ігор. У сучасному ігровому середовищі дизайн виконує не лише естетичну функцію, але й значною мірою впливає на зрозумілість ігрового процесу та зручність користування компонентами. Візуальна мова гри повинна забезпечувати швидке сприйняття інформації, підтримувати атмосферу ігрового світу та сприяти глибшому зануренню гравців у процес. Саме тому під час розробки гри «Світ забуття» особлива увага приділятиметься як художній стилістиці, так і ергономіці компонентів, їхній читабельності та зручності використання. (рис. Б1.2)

Важливим етапом дослідження став аналіз аналогів та прототипів сучасних настільних ігор. Зокрема були розглянуті ігри, що відрізняються різними підходами до ігрового процесу, візуального дизайну та структури механік, серед яких "Catan", настільна гра за мотивами "Відьмак" а також гра «Ктулху». Аналіз цих прикладів дозволив визначити різні підходи до створення ігрового досвіду: від функціонального та інтуїтивного дизайну до глибокого нарративного занурення та атмосферної художньої подачі.

Порівняльний аналіз цих прототипів дав можливість не лише визначити сильні сторони сучасних настільних ігор, а й сформулювати напрямки для розвитку авторського проєкту. Зокрема було встановлено, що ефективний дизайн гри повинен поєднувати зрозумілу механіку, виразну візуальну мову та продуману структуру ігрових компонентів. Важливим також є баланс між

складністю ігрових систем та доступністю для гравців, що дозволяє залучати ширшу аудиторію. (рис. Б1.3)

Таким чином, проведене дослідження дозволило систематизувати теоретичні відомості про розвиток настільних ігор, проаналізувати сучасні тенденції їхнього дизайну та визначити ключові принципи створення ефективного ігрового продукту. На основі отриманих результатів сформовано чітке уявлення про вимоги до майбутньої гри - від структури ігрової механіки до художньої концепції та організації компонентів.

Підсумовуючи, можна зазначити, що перший розділ дипломної роботи створив надійне підґрунтя для подальшого етапу проектування настільної гри «Світ забуття». Отримані результати дослідження стануть основою для розробки ігрових механік, формування візуального стилю та створення цілісної художньої концепції гри, що поєднуватиме естетичну виразність із функціональною зручністю та захопливим ігровим процесом.

## РОЗДІЛ II

### КОНЦЕПЦІЯ ТА РОЗРОБКА ПРОЄКТУ «СВІТ ЗАБУТТЯ»

#### 2.1. Визначення проблематики та формування вимог до дизайн-проєкту «Світ забуття»

Розробка настільної гри «Світ забуття» передбачає створення комплексної системи, у якій ігрові механіки, візуальний дизайн та матеріальні компоненти формують цілісний ігровий досвід. (рис. В1.1) На сучасному ринку настільних ігор зростає попит на проєкти, які поєднують стратегічну глибину, атмосферність та доступність для широкої аудиторії. Саме тому одним із ключових завдань дизайн-проєкту є формування такої структури гри, що забезпечить баланс між зрозумілістю правил, візуальною виразністю та варіативністю ігрового процесу.

Однією з основних проблем при створенні настільних ігор є складність передачі великої кількості ігрової інформації через обмежені фізичні компоненти. На відміну від цифрових ігор, де інтерфейс може змінюватися динамічно, настільна гра повинна забезпечувати зрозумілу подачу інформації за допомогою статичних елементів: карток, жетонів, фішок та ігрового поля. (рис. В1.2) У проєкті «Світ забуття» ця проблема особливо актуальна, оскільки гра передбачає дослідження локацій, взаємодію з різними об'єктами та поступове відкриття елементів історії. Тому одним із ключових завдань стає створення такої системи графічної організації, яка дозволить гравцям швидко орієнтуватися в інформації та легко взаємодіяти з компонентами гри. [1]

Ще однією важливою проблемою є необхідність поєднання атмосферності та функціональності дизайну. Оскільки «Світ забуття» має фентезійну тематику і передбачає дослідження загадкового світу, художнє оформлення повинно створювати відчуття таємничості та пригоди. Водночас надмірна деталізація або перевантаженість графіки можуть ускладнювати сприйняття інформації. Тому дизайн має поєднувати естетичну виразність із

чіткою структурою елементів, щоб забезпечити як емоційне занурення, так і зручність використання. [32]

Особливістю концепції гри є використання модульної системи карт локацій. Ігрове поле формується з окремих карток, що створює змінну структуру світу та забезпечує високу реіграбельність. Такий підхід дозволяє кожній партії формувати унікальну конфігурацію ігрового простору. Однак це також створює додаткові вимоги до дизайну компонентів: кожна картка повинна містити достатньо інформації для взаємодії, але при цьому залишатися читабельною навіть при невеликому розмірі. У проєкті передбачено використання карток приблизного розміру 10×7 см, що потребує особливо ретельного опрацювання композиції та масштабування елементів. [12]

Додатковою особливістю гри є орієнтація на фізичні компоненти, які безпосередньо беруть участь у механіці. На відміну від систем, де багато параметрів ведуться у вигляді записів або абстрактних показників, у «Світі забуття» акцент робиться на матеріальних елементах - монетах, жетонах, кристалах, фішках персонажів та інших предметах. Це підвищує тактильну взаємодію гравців із грою, але одночасно вимагає продуманого дизайну, щоб компоненти були зручними для використання та легко розпізнавалися під час гри. (рис. В1.3)

З урахуванням зазначених особливостей формується низка основних вимог до дизайн-проєкту гри.

По-перше, дизайн повинен забезпечувати високу читабельність і зрозумілість усіх ігрових компонентів. Це передбачає використання чіткої іконографіки, контрастних кольорів та логічного розташування елементів на картках і планшетах. (рис. В1.4) Усі ключові параметри - взаємодія з об'єктами, ресурси або можливі дії - повинні легко зчитуватися з першого погляду. [17]

По-друге, необхідно забезпечити стилістичну цілісність усіх елементів гри. Ілюстрації, шрифти, кольорова палітра та декоративні елементи повинні

формувати єдину художню систему, що підкреслює атмосферу загадкового світу та дослідження невідомих територій. [32]

По-третє, композиція карток локацій повинна бути оптимізована для невеликого формату. Основні об'єкти взаємодії мають бути достатньо великими, щоб залишатися помітними під час гри, навіть коли картки розташовані поруч одна з одною на столі.

По-четверте, дизайн компонентів має враховувати швидкість взаємодії під час гри. Гравці повинні легко розпізнавати ресурси, предмети та можливі дії без необхідності постійно звертатися до правил. Це досягається за допомогою системи піктограм, кольорових маркерів і візуальних акцентів. [31]

По-п'яте, важливо забезпечити баланс між декоративністю та функціональністю. Художнє оформлення має створювати атмосферу пригодницького фентезійного світу, але при цьому не повинно перевантажувати компоненти зайвими деталями, які можуть заважати сприйняттю інформації. [2]

Таким чином, основна проблематика дизайн-проєкту «Світ забуття» полягає у створенні гармонійної системи, що поєднує атмосферний художній стиль, зрозумілу структуру ігрових елементів та зручність взаємодії з фізичними компонентами. Реалізація цих вимог дозволить сформувати настільну гру з високим рівнем занурення, інтуїтивною навігацією та виразною візуальною ідентичністю.

## **2.2. Формування творчої ідеї та концепції гри. Визначення цільової аудиторії**

Настільна гра «Світ Забуття» розробляється як імерсивний, емоційно-орієнтований досвід, у центрі якого знаходиться феномен пам'яті - її крихкість, фрагментарність і суб'єктивність. На відміну від класичних настільних ігор, де домінують чіткі правила, переможні умови та раціональні

стратегії, дана гра фокусується на внутрішньому досвіді гравця, його асоціативному мисленні та емоційній реакції.

Основна творча ідея полягає в тому, що пам'ять не є стабільною або об'єктивною системою. Вона функціонує як динамічний процес реконструкції, у якому спогади не зберігаються в первинному вигляді, а постійно змінюються під впливом часу, контексту та емоційного стану. У межах гри ця ідея матеріалізується через концепцію «осколків пам'яті» окремих фрагментів, які можуть комбінуватися, втрачатися, або набувати нових значень у процесі взаємодії.

Гравець у «Світ Забуття» виступає не просто учасником, а інтерпретатором і співтворцем сенсу. Ігровий процес не передбачає єдиного правильного прочитання подій, натомість кожен учасник проєктує власний досвід на запропоновані образи. (рис. В1.5) Таким чином, гра реалізує принцип колективного сторітелінгу, де наратив формується в реальному часі через діалог, асоціації та взаємне доповнення інтерпретацій. [20]

Кожна партія гри є унікальною, оскільки вона залежить від складу гравців, їхнього життєвого досвіду та емоційного стану. Одна й та сама картка пам'яті може викликати принципово різні реакції: для одного гравця вона стане тригером ностальгії, для іншого джерелом тривоги, а для третього - абстрактним або навіть незрозумілим образом. У результаті формується багатошаровий наратив, який не має фіксованої структури та постійно змінюється. [20]

**Концептуально гра базується на поєднанні кількох ключових підходів:**

Наративний дизайн це історія яка не задається заздалегідь, а виникає у процесі гри як результат взаємодії гравців. Кожна дія, вибір або інтерпретація впливають на загальну картину «пам'яті», яка поступово складається або руйнується. Символічна система у якій замість прямого опису використовуються метафори, архетипні образи та абстрактні ситуації. Це дозволяє уникнути жорсткої конкретики та зробити гру універсальною для різних аудиторій.

Психоемоційна взаємодія це гра, яка стимулює обмін відчуттями, асоціаціями та особистими інтерпретаціями, створюючи простір для емпатії та глибшого міжособистісного контакту. [21]

Особливу роль відіграє механіка «впізнавання себе». Картки пам'яті створюються за принципом відкритих інтерпретацій, що дозволяє кожному гравцеві знаходити у них індивідуальний сенс. Завдяки цьому одна й та сама ігрова ситуація стає релевантною для широкого спектра учасників, підсилюючи ефект занурення та особистої залученості. Такий підхід також знижує бар'єр входження в гру, оскільки не потребує спеціальних знань або підготовки. [22]

Фізичність компонентів є критично важливим елементом концепції. Матеріальні об'єкти такі як картки пам'яті, жетони, кристали, текстуровані елементи виконують не лише функціональну, а й символічну роль. Вони створюють відчуття, що пам'ять має матеріальну природу: її можна тримати, втрачати, та передавати. Тактильна взаємодія з компонентами підсилює сенсорне занурення та робить досвід більш інтуїтивним і тілесно відчутним.

Окрему увагу приділено варіативності фіналу гри. Завершення партії не обмежується класичною моделлю «перемога/поразка», а може визначатися станом сформованого нарративу та емоційною динамікою групи. Наприклад, гра може завершитися відновленням умовно «цілісної» картини пам'яті, або частковим відновленням із втраченими або спотвореними фрагментами, або повним розпадом нарративу, де зв'язки між елементами не сформувалися.

Такий підхід підкреслює ключову ідею гри: не всі історії мають завершення, і не кожна пам'ять може бути відновлена. Важливим стає не результат, а сам процес інтерпретації, переживання та взаємодії. [24]

У підсумку, «Світ Забуття» позиціонується як настільна гра нового типу - не лише розважальний продукт, а інструмент дослідження пам'яті, емоцій та міжособистісної комунікації. Вона поєднує ігрову механіку з елементами психологічного досвіду, створюючи простір, у якому гравець не просто грає, а проживає унікальну історію.

**Цільова аудиторія** настільної гри «Світ Забуття» визначається не лише через демографічні показники, такі як вік чи соціальний статус, а передусім через особливості мислення, емоційної відкритості та очікування від ігрового досвіду. У центрі уваги знаходиться не типовий споживач настільних ігор, а людина, яка прагне глибшого переживання, здатна до рефлексії та відкрита до інтерпретації. Основний сегмент аудиторії становлять підлітки старшого віку та молоді дорослі у віці приблизно від 16 до 35 років. Саме цей період життя характеризується активним формуванням особистісної ідентичності, переосмисленням власного досвіду та підвищеним інтересом до внутрішнього світу. У цей час люди більш схильні до експериментів із формами самовираження, відкриті до символічного мислення та готові взаємодіяти з неоднозначними, багатозначними образами.

Водночас вікові рамки не є жорстким обмеженням, оскільки гра потенційно може бути цікавою і для старшої аудиторії, якщо ці люди зберігають інтерес до саморефлексії, мистецтва або нестандартних форматів комунікації. [20] Визначальним чинником у цьому випадку виступає не біологічний вік, а внутрішня готовність до переживання досвіду, який виходить за межі звичних ігрових моделей. Цільова аудиторія «Світу Забуття» характеризується високим рівнем рефлексивності мислення, що проявляється у здатності аналізувати власні емоції, спогади та асоціації. Такі гравці не шукають однозначних відповідей і комфортно почуваються в умовах невизначеності, де відсутня чітка правильна інтерпретація. Вони схильні до активного пошуку сенсів, зацікавлені у символах, метафорах і підтекстах, а також демонструють емоційну відкритість - готовність не лише переживати внутрішні стани, але й, у певних межах, ділитися ними з іншими учасниками гри. [19]

Для цієї аудиторії гра виступає не лише засобом розваги, а формою досвіду, близькою до інтерактивного мистецтва або колективного сторітелінгу. Вони сприймають ігровий процес як можливість зануритися у власні асоціації, дослідити внутрішні реакції та створити щось унікальне

разом з іншими. Однією з ключових мотивацій є пошук емоційного переживання, яке виходить за межі механічного досягнення результату. Гравці прагнуть відчувати атмосферу, що викликає ностальгію, тривогу, теплоту або відчуття втрати, і саме ці емоції стають для них головною цінністю гри. Важливим аспектом також є самопізнання, адже через взаємодію з картками пам'яті та інтерпретацію образів учасники можуть відкривати нові сторони власного сприйняття. Не менш значущою є соціальна складова, яка проявляється у форматі взаємодії, відмінному від класичної конкуренції. У «Світі Забуття» взаємодія будується на обміні сенсами, спільному створенні історії та формуванні емоційного зв'язку між гравцями. [19]

Поведінка такої аудиторії у грі також має свої особливості. Вона характеризується схильністю до обговорення, бажанням заглиблюватися у процес і готовністю витратити час на інтерпретацію. Гравці не поспішають і не прагнуть швидкого завершення партії, натомість цінують атмосферу та поступове розгортання наративу. Вони менш залежні від чітко визначених правил і більше орієнтуються на власне сприйняття ситуації. Це означає, що гра найбільш ефективно функціонує у середовищі, де створено простір для спокійного, довірливого спілкування та взаємного слухання. [27]

У межах цільової аудиторії можна виділити кілька характерних груп, які по-різному взаємодіють із грою, але мають спільні базові риси. Значну частину становить творча аудиторія - люди, пов'язані з мистецтвом, дизайном, письмом або іншими формами креативної діяльності. Для них гра стає не лише способом проведення часу, а джерелом натхнення, інструментом генерації ідей і навіть засобом подолання творчих блоків. Вони можуть використовувати ігровий процес як форму колективного брейнштурмінгу, де випадкові комбінації «осколків пам'яті» породжують нові образи та сюжети. Іншим важливим сегментом є гравці, які цікавляться інді та авторськими настільними іграми. Вони вже мають досвід взаємодії з нестандартними механіками і шукають нові формати, що виходять за межі традиційних ігрових

структур. Для них «Світ Забуття» виступає як альтернатива класичним моделям, де домінує перемога, оптимізація та чітка система правил.

### **2.3. Композиційно-графічне та колірне вирішення, типографія, ілюстрація**

Композиційно-графічне та візуальне рішення настільної гри «Світ Забуття» формується як цілісна, багаторівнева дизайн-система, в якій кожен елемент від ігрового поля до найдрібніших маркерів підпорядковується головному наративу: переживанню синдрому нав'язливих мрій як стану поступового відриву від реальності. (рис. Г1.1) У цьому контексті дизайн перестає бути лише інструментом навігації або декорації і перетворюється на активного носія сенсу, що взаємодіє з гравцем на емоційному та підсвідомому рівнях. Візуальна мова гри свідомо відходить від класичних принципів, натомість обираючи шлях контрольованої нестабільності, візуального шуму та багат шаровості, які імітують стан фрагментованого мислення. [31]

Композиція ігрового простору будується за принципом поступового занурення від впорядкованого до хаотичного, від зрозумілого до інтуїтивного, від світлого до темного. Це не лише кольоровий або тональний перехід, а комплексна трансформація всіх візуальних характеристик: щільності елементів, їх взаємного перекриття, контрастності, масштабу та ритму. Початкові ділянки поля мають більш відкриту композицію з достатньою кількістю «повітря», чіткішими формами та зрозумілими напрямками руху. У міру просування гравця простір ущільнюється, з'являється більше накладених текстур, повторюваних мотивів, що грають на сприйнятті та створюють ефект напруги та легкого дискомфорту, що йде нога в ногу з цікавістю. Таким чином, сам процес гри підсилюється композиційно: гравець не лише механічно рухається вперед, а й переживає зміну стану через візуальне середовище. [21]

Локації, як ключові елементи ігрового поля, формуються за принципом стабільного центру та нестабільної периферії. Центрування створює ілюзію контролю та структурованості, однак відсутність єдиного силуетного підходу

руйнує це відчуття, породжуючи враження, що кожна локація існує за власними законами. В окремих випадках елементи локацій можуть дублюватися або зміщуватися відносно один одного, формуючи легку дезорієнтацію. Це відповідає природі нав'язливих мрій, у яких образи не є стабільними, а постійно трансформуються, накладаються і втрачають чіткість.

Колірне рішення відіграє одну з центральних ролей у побудові емоційної динаміки гри. Градієнт від світлих, приглушених тонів до насичених темних відтінків символізує не лише занурення у внутрішній світ, а й поступову втрату зв'язку з зовнішньою реальністю. Важливо, що цей перехід не є лінійним або однозначним: у темних зонах можуть з'являтися світлі акценти, які сприймаються як предмети взаємодії та надають ілюзії безпеки, тоді як у світлих ділянках можуть виникати тривожні кольорові включення, що передвіщають зміну стану. Така колірна амбівалентність підтримує відчуття нестабільності та підсилює загальну атмосферу гри. [4]

Типографія у «Світі Забуття» також виходить за межі утилітарної функції. Вона не лише передає інформацію, а й стає частиною візуального нарративу. Шрифтові рішення не були занадто перенасичені, вони виконуть роль провідника без зайвої уваги, коли увагу треба фокусувати на тому, що відбувається на карті. Текст не грається з глядачем на самих частинах основної карти, він застосовується тільки для того, щоб повідомити гравцеві, що з ним відбувається, що він знайшов, або що втратив. Єдине, що звертає до себе велику увагу, це сам логотип, який виконує голову роль «зацікавити гравця». Завдяки кравтовості та насиченим кольорам, логотип вікликає теплі відчуття, навіть при тому, що у ньому використані і теплі і холодні кольори. У назві виділено слово «Світ» як тепло, а «Забуття» як холод, що віповідає концепції самої гри. (рис. Г1.2) Маленькі листочки привертають увагу та надають відчуття того, що сама гра пов'язана з природною складовою, а натомість, викликає враження більш вільного для руху простору у самій грі. У цілому вигляді, текстове рішення це більше про оформлення простого сприйняття

більш складної концепції, це можна показати на прикладі тої ж самої скриньки «Пандори» у якій може бути схований «Лабіринт Мінотавра».

Ілюстративна складова гри базується на принципі поступового занурення. Це особливо важливо для самої карти, що має можливість пойдійсно змінюватися, де кожен візуальний фрагмент повинен бути достатньо відкритим для особистої проєкції. Ілюстрації досить зрозумілі, чітко читаються, це дає змогу простіше орієнтуватися у зонах відповідних локацій, та відповідно до їх тону – краще розуміти їх. Такий підхід дозволяє досягти ефекту впізнавання без конкретизації, коли гравець бачить у зображенні щось знайоме, але не може чітко визначити, що саме відбувалося, завдяки чому сам починає вигадувати історії того, що відбулося на локації, або що це за локація.

#### **2.4. Розробка пакування, правил гри**

Пакування настільної гри «Світ Забуття» розроблено як цілісна складова візуально-нарративної системи проєкту, в якій кожен елемент дизайну виконує не лише функціональну, але й смислову роль. Коробка гри розглядається як перший контакт гравця з ігровим світом, тобто як своєрідний «портал занурення», що формує первинне емоційне та візуальне сприйняття концепції ще до моменту відкриття компонентів. [5] (рис. Г1.8)

Основною концептуальною ідеєю дизайну пакування є принцип «двоїстості пам'яті», який відображає центральну тематику гри, який занурюється у ідею подачі вигляду синдрому нав'язливих мрій. У межах цього підходу пам'ять подається як структура, що одночасно містить у собі світлі, теплі, емоційно безпечні образи, а також темні, спотворені та майже втрачені фрагменти. Ця дуальність безпосередньо транслюється у візуальному рішенні коробки через контраст від світлого до темного, що утворює єдину композиційну систему.

Лицьова частина коробки побудована композиційно від центру на світлій, теплій та емоційно насиченій колірній гамі, що базується на плавних градієнтах жовтих, помаранчевих, зелених та бірюзових відтінків. Такий вибір

кольорів створює відчуття умовної «зони безпеки», яка асоціюється з приємними, цілісними спогадами, що ще не зазнали впливу забуття. Центральним композиційним елементом лицьової сторони є стилізована ілюстрація табору, що розташований у природному середовищі. У центрі сцени знаходиться джерело світла - вогнище, яке виконує не лише декоративну функцію, але й символічну роль, уособлюючи пам'ять як тимчасове, нестабільне, але життєдайне джерело світла у світі невизначеності.

Навколо центрального об'єкта розміщено детально пропрацьовані елементи природного середовища: дерева, каміння, стежки, уламки артефактів та умовні ігрові маркери. Усі ці елементи стилізовані під мову ігрового поля, що дозволяє створити візуальний зв'язок між пакуванням та безпосереднім ігровим процесом.

Логотип гри «Світ Забуття» розташований у верхній частині композиції та виконує роль головного візуального акценту. Він виконаний у градієнтному рішенні, що переходить від теплих до холодних відтінків, символізуючи перехід від світла до темряви. Декоративні елементи логотипу, зокрема стилізовані листкові мотиви, підкреслюють зв'язок гри з природними локаціями та простором.

Задня сторона коробки є концептуально темнішою для висвітлення та показу елементів грального поля, фішок та початкового варіанту гри. Також для того, щоб світлі іконки характеристики самої гри активно приваблювали погляд глядача для сприйняття інформації. Основу композиції темних сторін складає темна колірна палітра з домінуванням глибоких синіх, фіолетових, графітових та майже чорних відтінків.

Головними елементами темної частини є показні елементи темних локацій: павутиння, магічні кристали, та розбиті будівлі карти ігрового світу. Вони подані не як цілісна система, а як розірвана, частково зникла структура, що ніби поступово розчиняється у темряві. Це підкреслює ключову ідею гри – показу ситуації занурення у мрії. [27]

Інформаційні блоки на задній стороні інтегровані у візуальне середовище таким чином, щоб не порушувати загальної атмосфери. Опис гри, основні механіки та склад компонентів подаються як частини єдиної графічної системи, а не як ізольовані текстові блоки. Вони розміщені на напівпрозорих або текстурних підкладках, що імітують поверхню карти або фрагменти пергаменту.

Особлива увага приділена взаємодії світла та тіні у композиції задньої сторони. Світлові акценти використовуються точково - вони виділяють окремі елементи карти або важливі інформаційні блоки, створюючи ефект «спогадів, що проявляються».

**Розробка правил** настільної гри «Світ забуття» є ключовим етапом проектування ігрового продукту, оскільки саме правила визначають структуру взаємодії гравців з ігровою системою, логіку розвитку подій та загальний користувацький досвід. У процесі їх створення було застосовано поетапний підхід, що поєднує аналіз ігрових механік, проектування ігрового циклу та тестове коригування окремих елементів системи. [31] (рис. Г1.6)

На початковому етапі розробки було визначено базові принципи функціонування гри, які стали основою для подальшого формування правил.

До них належать:

1. Дослідницький характер ігрового процесу.
2. Модульна структура ігрового світу.
3. Поступове розкриття ігрових локацій.
4. Фізичне відображення ресурсів та предметів.
5. Інтеграція наративного елементу через систему «карт пам'яті».

Зазначені принципи забезпечують поєднання механічної та сюжетної складових гри, формуючи цілісну інтерактивну систему.

У процесі формування правил було розроблено базовий ігровий цикл, що визначає послідовність основних дій гравця:

## **Переміщення → дослідження → взаємодія → подія → зміна стану ігрового світу**

Дана структура забезпечує циклічність ігрового процесу та підтримує динамічний розвиток подій. Кожен етап циклу виконує окрему функціональну роль та впливає на подальший хід гри, що сприяє формуванню стратегічного мислення у гравців.

Для забезпечення балансу ігрової активності була впроваджена система «очок ходу», яка визначає кількість та вартість доступних дій. Вона виконує регулятивну функцію, обмежуючи можливість надмірної концентрації дій в межах одного ходу та стимулюючи прийняття зважених рішень. [12]

Різні типи ігрових дій мають диференційовану вартість, що створює ієрархію складності та ризику, зокрема при дослідженні об'єктів, участі в подіях або переході між локаціями. (рис. Г1.4)

Ігрове поле реалізовано у вигляді модульної системи карт локацій, що поступово відкриваються під час гри. Такий підхід забезпечує:

1. Високу варіативність кожної ігрової партії.
2. Нелінійну структуру дослідження світу.
3. Можливість динамічного розширення ігрового простору.

Візуальне зонування карт за кольоровим принципом (світлі центральні області та поступове затемнення до периферії) виконує орієнтаційну та композиційну функцію, підсилюючи сприйняття просторової структури. [3]

У структурі правил передбачено використання фізичних компонентів (жетонів, карт предметів), (рис. Г1.5) що забезпечує матеріалізацію ігрових ресурсів. Такий підхід сприяє підвищенню наочності ігрових процесів, покращенню інтуїтивного сприйняття правил та посиленню тактильного компоненту.

Ресурси виконують функції забезпечення дій гравця, модифікації характеристик та активації окремих ігрових механік. [12]

Правила гри передбачають як кооперативні, так і конкурентні форми взаємодії між учасниками. Зокрема, гравці можуть здійснювати обмін

ресурсами та предметами, спільне дослідження ігрових об'єктів та конкуренцію за контроль над локаціями та цінними ресурсами.

Такий підхід забезпечує багаторівневу соціальну взаємодію, що підвищує варіативність ігрових ситуацій.

Важливим елементом ігрової структури є система подій, реалізована через спеціальні картки. Події виконують функцію випадкової модифікації ігрового процесу та можуть створювати нові загрози, відкривати додаткові можливості та змінювати стан ігрового середовища. (рис. Г1.3)

Таким чином, система подій забезпечує нелінійність розвитку гри та підсилює елемент непередбачуваності.

Фінальна умова гри визначається комплексним підходом до оцінки результатів гравців. Перемога залежить від сукупності факторів, зокрема від кількості зібраних «шматочків пам'яті», ефективності дослідження ігрового світу, швидкості та результативності виходу з ігрового простору.

Таким чином, система завершення гри не є одновимірною, а базується на багатокритеріальній оцінці ігрової ефективності.

## **2.5 Розробка ігрових компонентів, механіка гри та концепт розвитку**

Розробка ігрових компонентів настільної гри «Світ забуття» є невід'ємною складовою формування цілісної ігрової системи, оскільки фізичні елементи гри безпосередньо визначають спосіб взаємодії гравця з механіками та ігровим середовищем. У процесі проектування було визначено набір компонентів, який забезпечує реалізацію основних ігрових функцій, зокрема дослідження світу, взаємодію між гравцями, накопичення ресурсів та розвиток сюжетної складової. До ключових компонентів належать модульні картки локацій, картки персонажів, фішки гравців, карти предметів і подій, жетони ресурсів, кубики та маркери дій. Така структура компонентів дозволяє забезпечити багаторівневу взаємодію та підтримує фізичне відображення всіх основних ігрових процесів.

Тобто до самих компонентів гри належить:

1. Частини модульної карти які складають собою послідовний малюнок конюшиного поля. (81 шт.)
2. Картки персонажів та фішки. (4 шт.)
3. Картки подій та предметів. (кожна з колоди по 40 шт.)
4. Гральні кубики (кістки) (7 шт.)
5. Жетони монет та кристалів (40 шт.)
6. Жетони для позначення виконаної події (40 шт.) (рис. Г1.7)

Механіка гри побудована на принципі поступового відкриття ігрового світу, який формується безпосередньо під час партії. Ігрове поле не є фіксованим, а складається з окремих модульних карт локацій, що відкриваються по мірі просування гравців. Це створює ефект динамічного та нелінійного світу, у якому кожна партія має унікальну структуру та розвиток подій. Переміщення персонажів між локаціями поєднується з дослідженням об'єктів, взаємодією з елементами середовища та активацією подій, що формує багатопланову систему прийняття рішень. [6]

Основною механічною одиницею ігрового процесу виступає система обмежених дій, яка реалізується через концепцію витрат очок ходу. Такий підхід дозволяє регулювати інтенсивність ігрової активності та змушує гравців обирати між різними варіантами дій залежно від їх стратегічної доцільності. Різні типи ігрових ситуацій мають різну вартість у межах ходу, що формує баланс між ризиком і винагородою. [7]

Важливим елементом механіки є система ресурсів та предметів, яка виконує як функціональну, так і нарративну роль. Ресурси представлені у фізичній формі у вигляді жетонів, що підсилює тактильне сприйняття гри та робить взаємодію більш наочною. Предмети та ресурси використовуються для активації ігрових об'єктів, виконання дій, обміну між гравцями та модифікації характеристик персонажів. Окрему роль відіграють «картки пам'яті», які інтегрують сюжетний компонент у механіку гри та слугують індикатором прогресу гравця у розкритті історії світу.

Концепт розвитку гри побудований на поступовому розширенні ігрового простору та нарощуванні складності взаємодій. У міру просування гравців світ не лише фізично розширюється за рахунок відкриття нових локацій, але й ускладнюється через появу нових подій, об'єктів взаємодії та варіативних сценаріїв. Такий підхід забезпечує відчуття еволюції ігрового середовища та підтримує інтерес до дослідження протягом усієї партії. [12]

Окремим рівнем розвитку виступає сюжетна складова, яка інтегрується в ігровий процес через систему пам'яті персонажів. Збирання відповідних карт дозволяє гравцям поступово відновлювати інформацію про світ та власних персонажів, що формує додаткову мотивацію до дослідження та взаємодії. Таким чином, механіка гри поєднує стратегічні, дослідницькі та наративні елементи, утворюючи комплексну систему, спрямовану на створення глибокого та варіативного ігрового досвіду. У процесі подальшого уточнення механіки гри «Світ забуття» особливу увагу було приділено узгодженню ігрових компонентів із загальною логікою розвитку партії та темпом ігрового процесу. Ігрові елементи проєктувалися таким чином, щоб кожен фізичний компонент виконував не лише утилітарну функцію, але й був інтегрований у загальну систему взаємодії та наративного розгортання. Це дозволило сформувати цілісну структуру, у якій картки локацій, предметів і подій не існують ізольовано, а є взаємопов'язаними елементами єдиного ігрового середовища.

Модульна система ігрових локацій стала базовим елементом просторової організації гри. Її впровадження дозволило відмовитися від статичного ігрового поля на користь динамічної структури, яка формується безпосередньо в процесі партії. Такий підхід забезпечує високу реіграбельність, оскільки розташування локацій, їх типи та взаємозв'язки щоразу змінюються. При цьому зберігається загальна візуально-логічна структура світу, що досягається за рахунок продуманого композиційного та кольорового зонування. [12]

Механіка взаємодії з ігровим середовищем побудована на принципі вибіркового дій, що залежать від ресурсного стану персонажа та ситуації на полі. Гравець постійно перебуває в умовах обмежених можливостей, що стимулює стратегічне планування та оцінку ризиків. Таким чином, кожне рішення набуває ваги, оскільки впливає не лише на поточний стан, але й на подальший розвиток ігрової сесії. [8]

Важливим аспектом механіки є інтеграція випадковості через систему карт подій. Випадкові події виконують функцію динамічного регулятора складності, змінюючи умови гри та створюючи нові сценарії взаємодії. Вони можуть як ускладнювати проходження, так і відкривати додаткові можливості для гравців, що формує баланс між контрольованими та неконтрольованими факторами ігрового процесу.

Окремо варто відзначити розвиток концепції персонажів як носіїв прогресії. Кожен персонаж у грі має індивідуальну траєкторію розвитку, яка безпосередньо пов'язана з накопиченням «пам'яті» та взаємодією з ігровим світом. Це дозволяє поєднати механічний прогрес із сюжетним, створюючи ефект персональної історії в межах спільного ігрового простору.

Загальний концепт розвитку гри базується на поступовому розкритті інформації та ускладненні взаємозв'язків між елементами системи. На початкових етапах гравці мають обмежений доступ до ресурсів і знань про світ, однак у процесі гри відбувається розширення як просторових, так і інформаційних можливостей. Це формує відчуття еволюції ігрового світу, де кожна нова дія відкриває додаткові рівні розуміння загальної структури.

## **Висновки до Розділу II**

Таким чином, розроблені ігрові компоненти та механіки утворюють взаємопов'язану систему, у якій фізичні елементи, правила та сюжетна складова працюють синхронно. Це забезпечує цілісність ігрового досвіду та дозволяє досягти основної мети проєкту - створення динамічного, варіативного та нарративно насиченого ігрового середовища.

У межах другого розділу було здійснено комплексну розробку концепції настільної гри «Світ Забуття», що охоплює формування проблематики, визначення цільової аудиторії, створення творчої ідеї, а також проєктування візуально-графічного рішення, пакування, правил гри та її механічної структури.

У процесі аналізу було визначено ключові проблеми дизайн-проєктування настільних ігор, зокрема обмеженість фізичних компонентів у передачі складної ігрової інформації та необхідність балансу між атмосферністю й функціональністю. Для вирішення цих завдань у проєкті «Світ Забуття» запропоновано систему чіткої графічної організації, модульну структуру ігрового поля та продуману іконографічну мову, що забезпечує інтуїтивну взаємодію гравців з компонентами гри.

Було сформовано концептуальну основу гри, яка базується на дослідженні феномену синдрому нав'язливих мрій, як динамічного, фрагментованого та суб'єктивного процесу. Це дозволило створити наративно орієнтовану систему, у якій гравець виступає не лише учасником, а й інтерпретатором та співтворцем історії. Важливим результатом стало визначення принципів символічного та психоемоційного дизайну, що формують унікальний імерсивний досвід. [9]

Окремо було уточнено цільову аудиторію гри, яка визначається не лише віковими межами, а насамперед рівнем рефлексивності, емоційної відкритості та готовності до інтерпретаційного мислення. Це дозволяє позиціонувати гру як продукт для користувачів, зацікавлених у глибоких, нестандартних і наративно насичених ігрових досвідах. [15]

У межах візуально-композиційного рішення розроблено цілісну дизайн-систему, що поєднує графічні, кольорові та типографічні елементи в єдину структуру. Вона підпорядкована концепції поступового занурення та візуальної нестабільності, що відображає основну тематику гри. Пакування розглядається як інтегрована частина ігрового досвіду та виконує функцію «порталу» у світ гри, підсилюючи первинне емоційне сприйняття.

Розробка правил і механіки гри базується на принципах модульності, дослідницького геймплею, обмежених дій та інтеграції нарративних елементів через систему «карт пам'яті». Запропонована структура забезпечує варіативність ігрових ситуацій, нелінійність розвитку подій та баланс між кооперативними й конкурентними взаємодіями. [10]

Окрему увагу приділено концепції ігрових компонентів, які поєднують функціональне та символічне навантаження. Фізичні елементи гри забезпечують тактильну взаємодію, підсилюють занурення та сприяють кращому розумінню ігрових механік.

Узагальнюючи, можна стверджувати, що в межах другого розділу сформовано цілісну концепцію настільної гри «Світ Забуття», у якій гармонійно поєднано нарративну ідею, ігрові механіки, візуальну систему та фізичні компоненти. Результат практичної роботи представлено на презентаційних планшетах (рис. Г 1.9). Це створює підґрунтя для подальшої реалізації дизайн-проєкту як комплексного інтерактивного продукту з високим рівнем імерсивності та художньої виразності. [11]

## РОЗДІЛ ІІІ

### ТЕХНОЛОГІЧНЕ ТА ЕКОНОМІЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ

#### 3.1. Матеріали та технологія виготовлення

Реалізація настільної гри «Світ Забуття» передбачає використання комплексу поліграфічних та виробничих рішень, що забезпечують функціональність, довговічність та відповідність художньо-концептуальній моделі проєкту. Оскільки гра базується на інтенсивній взаємодії з фізичними компонентами, ключовою вимогою є стійкість матеріалів до багаторазового використання та збереження якості візуального оформлення.

Основним носієм ігрової інформації виступають картки розміром 10×7 см, які використовуються для локацій, подій, предметів і «карт пам'яті». Для їх виготовлення застосовується багатошаровий картон щільністю 300–350 г/м<sup>2</sup>, що забезпечує оптимальне співвідношення жорсткості та зручності використання. Додаткове покриття у вигляді матової ламінації або soft-touch шару підсилює тактильні властивості та зменшує відблиски, що є важливим для складної темної візуальної стилістики гри. [38]

Поліграфічне відтворення здійснюється за допомогою цифрового або офсетного друку у кольоровій моделі СМҮК з високою роздільною здатністю, що дозволяє передати багатошарові градієнти та дрібні графічні елементи. Особлива увага приділяється стабільності кольору, оскільки візуальна система гри побудована на тонких переходах між світлими та темними зонами.

Жетони, маркери та ресурси виготовляються з щільного картону або акрилу залежно від функціонального значення. Для ключових елементів можливе використання напівпрозорих матеріалів, що створюють ефект «світіння» та підсилюють концепцію матеріалізованої пам'яті. Модульні локації виготовляються з картону підвищеної щільності (до 400 г/м<sup>2</sup>) та можуть доповнюватися системами фіксації для стабільності ігрового поля.

Коробка гри виконується з палітурного картону товщиною 2–3 мм із повнокольоровим друком та захисним покриттям. Внутрішня організація

передбачає використання ложементів для впорядкування компонентів та запобігання їх пошкодженню. [38]

Конструктивне проектування компонентів гри базується на принципі ергономічності та інтуїтивної взаємодії користувача з ігровою системою. Усі елементи розробляються з урахуванням тривалих ігрових сесій, що потребують швидкого зчитування інформації та мінімізації когнітивного навантаження. Картки формату 10×7 см мають оптимальні пропорції для розміщення графічної та текстової інформації без перевантаження композиції. Закруглені кути зменшують зношування, а чітка ієрархія візуальних елементів забезпечує швидке сприйняття ігрових даних.

Жетони та маркери розрізняються за формою, кольором і фактурою, що дозволяє легко ідентифікувати їх без необхідності звернення до правил. Тактильна диференціація матеріалів сприяє покращенню навігації у фізичному просторі гри. Модульна структура ігрового поля передбачає можливість динамічного компоновання елементів, що формує нелінійну просторову систему. Це забезпечує високу реіграбельність та унікальність кожної партії.

Виробництво настільної гри «Світ Забуття» здійснюється за багатоступеневою технологічною схемою, яка охоплює повний цикл виготовлення поліграфічної продукції від підготовки цифрових макетів до фінального складання та пакування готового виробу. Така структура виробничого процесу дозволяє забезпечити стабільну якість компонентів, точність відтворення дизайнерського задуму та відповідність фізичних елементів загальній концепції гри. [32]

На першому етапі допечатній підготовці здійснюється комплекс робіт, спрямованих на адаптацію дизайнерських матеріалів до умов поліграфічного виробництва. Сюди входить професійна верстка всіх ігрових компонентів із дотриманням технічних вимог до обрізних полів, припусків під висічку та точного розташування важливих графічних елементів. Особлива увага приділяється кольорокорекції, оскільки візуальна концепція гри базується на

складних градієнтах, темних тональних переходах та контрастних світлових акцентах. Для уникнення втрати глибини кольору проводиться попереднє тестування виводу на різних типах паперу та пробні відбитки (proof), що дозволяє скоригувати баланс кольорів ще до основного друку. [15]

Додатково на цьому етапі створюються висічні контури для карток, жетонів та модульних елементів. Ці контури мають високу точність, оскільки навіть мінімальні відхилення можуть вплинути на сумісність компонентів під час ігрового процесу. Паралельно готуються технічні специфікації для постобробки, включаючи місця нанесення лаку, тиснення або фольгування.

Другий етап основний друк є ключовим у формуванні візуальної якості продукту. Залежно від тиражу застосовується офсетний або цифровий друк. Офсетний друк використовується для великих тиражів, оскільки забезпечує високу стабільність кольору та точність передачі дрібних деталей, тоді як цифровий друк є доцільним для малих партій або тестових серій. Усі елементи друкуються у колірній моделі СМУК з високою роздільною здатністю, що дозволяє зберегти складну багат шарову графіку та плавні тональні переходи, характерні для художнього стилю гри. [38]

Після завершення друку виконується етап постобробки, який включає нанесення захисних та декоративних покриттів. Найчастіше використовується матова або soft-touch ламінація, яка не лише захищає поверхню від механічного зношування, але й формує приємні тактильні відчуття, що відповідають концепції фізичного занурення у світ гри. Для окремих елементів застосовується вибіркоче УФ-лакування, яке дозволяє виділити ключові графічні деталі, створюючи ефект світлових акцентів або «проявлення пам'яті» на поверхні карток.

Наступним технологічним етапом є висічка компонентів, яка виконується за допомогою штампів або лазерного різання залежно від складності форми та вимог до точності. Картки формату 10×7 см вирізаються з високою точністю для забезпечення однакових геометричних параметрів у всіх елементів набору. Жетони та інші дрібні компоненти висікаються окремо

з урахуванням зручності їх подальшого використання. На цьому етапі також контролюється якість країв, відсутність дефектів різу та відповідність розмірів технічним вимогам.

Після завершення висічки здійснюється фінальне складання комплекту. Усі компоненти проходять сортування відповідно до ігрових наборів: картки, жетони, модульні елементи, правила гри та допоміжні матеріали групуються в єдину систему. Важливою складовою є логічна організація внутрішнього простору коробки, що забезпечується використанням ложементів або роздільних вкладок. Це дозволяє не лише зберігати порядок у наборі, але й підвищує зручність підготовки гри до використання. [23]

Фінальним етапом є пакування та контроль якості. Готові комплекти перевіряються на відповідність повноті набору, якість друку, точність висічки та відсутність фізичних дефектів. Контроль здійснюється як вибірково, так і на етапі фінального складання. Лише після проходження всіх перевірок продукція упаковується у зовнішню коробку, яка додатково захищає компоненти під час транспортування та зберігання. [24]

Таким чином, виробничий процес настільної гри «Світ Забуття» є багаторівневою системою, у якій кожен етап - від допечатної підготовки до фінального пакування - спрямований на забезпечення високої якості, точності виконання та відповідності кінцевого продукту авторській дизайнерській концепції.

### **3.2. Орієнтовна вартість виробництва**

Орієнтовна вартість виробництва настільної гри «Світ Забуття» формується на основі комплексу факторів, що включають вибір матеріалів, технології друку, складність постобробки, кількість і тип ігрових компонентів, а також масштаб тиражу. Оскільки проєкт передбачає створення багатокомпонентної настільної гри з модульним ігровим полем, великою кількістю карток та додатковими фізичними елементами, загальна

собівартість виробництва визначається як середньо-висока у сегменті інді-настільних ігор із художньо-наративним акцентом. [1]

Основну частку витрат становить виготовлення карткових компонентів, які є ключовим елементом ігрової системи. Картки формату 10×7 см друкуються на щільному картоні з подальшим ламінуванням або нанесенням захисного покриття, що суттєво підвищує їх довговічність та впливає на кінцеву вартість. Додаткові витрати формуються за рахунок складної багат шарової графіки, що потребує високоякісного друку та точного кольорокоригування, оскільки візуальна концепція гри базується на тонких градієнтних переходах і детальній ілюстративній системі. [38]

Вартість також суттєво залежить від постобробки компонентів. Використання матової або soft-touch ламінації, вибіркового УФ-лакування, а також можливого тиснення або фольгування для окремих елементів підвищує собівартість, однак є необхідним для досягнення запланованого художнього ефекту та тактильного сприйняття гри. Окрему статтю витрат становить висічка карток, жетонів і модульних елементів, оскільки висока точність різання та використання індивідуальних штампів або лазерного обладнання збільшують виробничі витрати порівняно зі стандартною поліграфічною продукцією.

Додаткові компоненти гри, такі як жетони ресурсів, фішки персонажів та елементи модульного поля, виготовляються з картону підвищеної щільності або акрилу, що також впливає на загальну вартість. Використання альтернативних матеріалів, зокрема напівпрозорого пластику або декоративних вставок, може підвищувати собівартість, але водночас додає продукту унікальності та підтримує концепцію матеріалізованої пам'яті, закладену в дизайн-проекті.

Важливим фактором формування ціни є тиражність виробництва. У разі невеликого тиражу (до кількох сотень примірників) вартість одного комплекту є значно вищою через відсутність ефекту масштабування та необхідність покриття фіксованих витрат на підготовку друкарських форм, налаштування

обладнання та тестові відбитки. При збільшенні тиражу собівартість одного екземпляра знижується за рахунок розподілу цих витрат на більшу кількість одиниць продукції. [25]

Окрему частину витрат становить пакування, яке у випадку «Світу Забуття» виконує не лише захисну, але й презентаційну функцію. Жорстка коробка з палітурного картону, внутрішні ложементи та повнокольоровий друк з постобробкою значно впливають на кінцеву вартість, однак є важливими для формування цілісного користувацького досвіду та першого враження від продукту.

### **Висновки до Розділу III**

Таким чином, орієнтовна вартість виробництва настільної гри «Світ Забуття» визначається як сукупність витрат на високоякісні матеріали, складні поліграфічні технології, постобробку та пакування. Загалом проєкт належить до сегменту художньо-орієнтованих інді-ігор із підвищеними вимогами до візуальної та тактильної якості, що безпосередньо впливає на собівартість, але водночас забезпечує високий рівень естетичної та ігрової цінності кінцевого продукту.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У результаті виконання дипломної роботи було реалізовано ідею створення дизайну авторської настільної гри «Світ Забуття», яка поєднує дослідницькі механіки, нарративний підхід та емоційно орієнтований ігровий досвід. Основна увага в проєкті приділялася не лише створенню гри як розважального продукту, а формуванню середовища, у якому гравець може інтерпретувати події, взаємодіяти з іншими учасниками та проживати унікальний досвід.

У ході роботи було проведено як теоретичне, так і практичне дослідження. Аналіз історії настільних ігор і сучасних тенденцій показав, що навіть у цифрову епоху цей формат не втрачає актуальності, а навпаки -розвивається у напрямку більш глибоких, атмосферних і візуально продуманих продуктів. Важливу роль у цьому відіграє саме дизайн, який не лише оформлює гру, а й безпосередньо впливає на сприйняття та взаємодію гравця з нею.

Було сформовано концепцію гри, що базується на ідеї пам'яті як нестабільного та фрагментованого явища. Завдяки цьому ігровий процес будується не навколо чіткої «перемоги», а навколо інтерпретації, дослідження та створення власних сенсів. Такий підхід дозволив відійти від класичних моделей настільних ігор і зробити акцент на емоційному досвіді та взаємодії між гравцями.

У процесі проектування було розроблено візуальну систему гри: кольорову палітру, композицію, типографіку та ілюстрації. Усі ці елементи працюють разом і підтримують загальну атмосферу гри, пов'язану з темою забуття та поступового занурення у внутрішній світ. Водночас було важливо зберегти баланс між атмосферністю та зрозумілістю, щоб гравцю було зручно орієнтуватися у процесі гри.

Практична частина роботи включала розробку механік, правил та ігрових компонентів. Було створено систему модульних локацій, карт пам'яті,

ресурсів і предметів, які взаємодіють між собою та формують цілісний ігровий процес. Окрема увага приділялася фізичності компонентів, оскільки тактильна взаємодія є важливою частиною занурення в гру.

Також було розглянуто матеріали та технології виготовлення, що дозволило оцінити можливість реального виробництва гри. Це підтверджує, що проєкт може бути реалізований не лише як концепція, а і як повноцінний продукт.

Практична цінність роботи полягає у створенні завершеного проєкту настільної гри, який має потенціал для подальшого розвитку та комерційної реалізації. Крім того, отримані результати можуть бути використані у сфері графічного дизайну, геймдизайну та освітніх проєктів.

Підсумовуючи, можна сказати, що поставлені цілі були досягнуті. Настільна гра «Світ Забуття» є цілісним проєктом, який поєднує дизайн, механіку та наратив і відповідає сучасним підходам у створенні настільних ігор. Вона має потенціал зацікавити аудиторію та може розвиватися далі як у творчому, так і в практичному напрямку.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Карпій О. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку. Менеджмент та підприємництво в Україні: етапи становлення та проблеми розвитку. 2022. Т. 2022, № 2. С. 244–252.
2. Вовненко А. О. Психотерапевтичні особливості настільно-рольових ігор. 2025. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/54238> (дата звернення: 06.04.2026).
3. Брильов, Сергій Володимирович (2025) Від аналогового до цифрового: порівняльний аналіз дизайну настільних ігор та ігрового дизайну АРТпростір, 2 (6). с. 28-45. ISSN 3041-1505 <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/55483>
4. Anderson C. A., Dill K. E. Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life // *Journal of Personality and Social Psychology*. 2000. Vol. 78, No. 4. P. 772–790.
5. Noda S., Shirotaki K., Nakao M. The Effectiveness of Intervention with Board Games: A Systematic Review // *BioPsychoSocial Medicine*. 2019. Vol. 13. Article 22. DOI: <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
6. Martinez L., Gimenes M., Lambert E. Video Games and Board Games: Effects of Playing Practice on Cognition // *PLOS ONE*. 2023. Vol. 18(3). e0283654. DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0283654>
7. Horváth R. et al. Role Models in Gaming: Wishful Identification and Maladaptive Daydreaming Mediate the Association Between Desire for Fame and Game Engagement // *Comprehensive Psychiatry*. 2024. Vol. 135. Article 152538. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2024.152538>
8. Мілютіна К. Л., Мокроусова А. А. Потенціал впливу гри в настільні ігри на показники когнітивних здібностей та прийняття рішень // *Психологічні перспективи*. 2021. № 38. С. 177–191.
9. *Behavioral Sciences*. 2025. Vol. 15, No. 4. URL: <https://www.mdpi.com/2076-328X/15/4/441/> (дата звернення: 19.10.2025).
10. Daniel Solis. *Graphic Design for Board Games*. CRC Press. 2024. p 302

11. Deus Lo Vult: The Board Game of Rampage, Betrayal and Ambition. URL: <https://www.kickstarter.com/projects/deusvult/deus-lo-vult-the-board-game-of-rampage-betrayal-an> (дата звернення: 18.04.2026).
12. Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest : комп'ютерна гра в жанрі покровокої стратегії з елементами RPG. URL: [https://mightandmagic.fandom.com/ru/wiki/Heroes\\_of\\_Might\\_and\\_Magic\\_III](https://mightandmagic.fandom.com/ru/wiki/Heroes_of_Might_and_Magic_III) (дата звернення: 19.04.2026).
13. Діксіт А. К., Налебафф Б. Мистецтво стратегії: теорія ігор у бізнесі та житті / пер. з англ. Київ : Наш Формат, 2019. 608 с.
14. Гришко О. Історія настільних ігор: види, характеристики, величезний вибір, цікаві факти і теорії, створення, розвиток і створення нових ігор URL: [https://joy.co.ua/istoriia-nastilnykh-igr-vid-starodavnioho-senetu-dosuchasnosti?srsltid=AfmBOooA17q6P79a2Xr-X89vA3jvMi0\\_hNrGhGHsys3XJPQv25uewc2](https://joy.co.ua/istoriia-nastilnykh-igr-vid-starodavnioho-senetu-dosuchasnosti?srsltid=AfmBOooA17q6P79a2Xr-X89vA3jvMi0_hNrGhGHsys3XJPQv25uewc2) (дата звернення: 19.04.2026).
15. Бліндюк М. Особливості розвитку ринку настільних ігор в Україні: локалізація, вартість та конкуренція URL: <https://suspilne.media/culture/136653-osoblivosti-rozvitku-rinku-nastilnih-igor-v-ukraini-lokalizacia-vartist-ta-konkurencia/> (дата звернення: 19.04.2026).
16. Найдавніші настільні ігри [Електр. ресурс] // Lord of Boards. 2019. URL: <https://lordofboards.com.ua/samye-drevnie-nastolnye-igry/?srsltid=AfmBOoqVd2PwC0ekzdyVVzt6klnGTWhhkZcES103C4oML-mxXjNjZNaz> (дата звернення: 18.04.2026)
17. Гаврутенко В. М. Шрифт як об'єкт графічного дизайну / В. М. Гаврутенко // Час мистецької освіти. Мистецька освіта: пошуки та відкриття : зб. ст. VIII Всеукр. наук.-практ. конф., 22–23 жовт. 2020 р. : [у 2-х ч.] / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди ; [редкол.: В. В. Фомін (голов. ред.) та ін.]. – Харків : ХНПУ, 2020. – Ч. 2. – С. 30–34.
18. The effectiveness of intervention with board games: a systematic review [Електр. ресурс] // URL: <https://link.springer.com/article/10.1186/s13030-019-0164-1> (дата звернення: 18.04.2026)

19. Relationships Between Board Game Play and Pattern Recognition Ability  
[Електр. ресурс] //URL:  
[https://www.researchgate.net/publication/394938514\\_Relationships\\_Between\\_Board\\_Game\\_Play\\_and\\_Pattern\\_Recognition\\_Ability](https://www.researchgate.net/publication/394938514_Relationships_Between_Board_Game_Play_and_Pattern_Recognition_Ability)
20. Вплив настільних ігор на психічне здоров'я та зниження стресу  
[https://gavial.com.ua/chy-pravda-shcho-nastilni-ihry-pokrashchuiut-psykholohichne-zdorovia/?srsltid=AfmBOorWpZ1bSNFDyJrEa2n1aT9VtK1Pi\\_Zmyqv4SZf1Xj9Wd1AKkwXs](https://gavial.com.ua/chy-pravda-shcho-nastilni-ihry-pokrashchuiut-psykholohichne-zdorovia/?srsltid=AfmBOorWpZ1bSNFDyJrEa2n1aT9VtK1Pi_Zmyqv4SZf1Xj9Wd1AKkwXs)
21. Восковський, А. (2025). ДОСЛІДЖЕННЯ КОРЕКЦІЙНОГО ПОТЕНЦІАЛУ НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР В КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ СОЦІАЛЬНОГО ІНТЕЛЕКТУ ОСОБИСТОСТІ. Вісник Національного університету оборони України, 87(5), 44–51.  
<https://doi.org/10.33099/2617-6858-2025-87-5-44-51>
22. Scudder S. Reflections: The Positive Effects of Cooperative Roleplaying Games on Anxiety Disorders [Senior Theses, Scripps College]. 2018. URL: [https://scholarship.claremont.edu/scripps\\_theses/1241](https://scholarship.claremont.edu/scripps_theses/1241) (дата звернення: 31.04.2026).
23. Smith, C. W., & Renter, S. G. (1997). The Play Is the Thing. *Journal of Family Psychotherapy*, 8(3), 67–72. [https://doi.org/10.1300/J085V08N03\\_07](https://doi.org/10.1300/J085V08N03_07)
24. Williams, J. P., Kirschner, D., Mizer, N., & Deterding, S. (2018). Sociology and Role-Playing Games. *Role-Playing Game Studies*, 1(12), 227–244. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-12>
25. Childhood traumatization and dissociative experiences among maladaptive and normal daydreamers in a Hungarian sample [Електр. ресурс] //URL: <https://blog.acton.org/archives/125552-the-smartphone-generation> (дата звернення: 13.04.2026)

26. The daydreamer: Exploring the personality underpinnings of daydreaming styles  
[Електр. ресурс] //URL:  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1053810016302057>  
(дата звернення: 17.04.2026)
27. Губа, Н. О. (2024). РЕФЛЕКСІЯ: ПРОБЛЕМАТИКА ФОРМУЛЮВАННЯ КОНЦЕПТУ. *Наукові записки. Серія: Психологія*, (3), 13–19.  
<https://doi.org/10.32782/cusu-psy-2024-3-2>
28. 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/> (дата звернення: 16.04.2026)
29. Настільні ігри народів світу (різних країн) – ТОП кращих всіх часів  
[Електронний ресурс] // Nosorog.net. URL: <https://nosorog.net.ua/nastolniiigrinarodiv-svitu/> (дата звернення: 12.04.2026)
30. Психологія шрифтів [Електронний ресурс] // Dissidend. URL:  
<https://dissidend.org/psychology-of-fonts/> (дата звернення: 12.04.2026)
31. 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> (дата звернення: 15.04.2026)
32. Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. Дизайн книги як проектна робота студентів спеціалізації «графічний дизайн» університету Грінченка. АРТ-платФОРМА, 2024. 9 (1). с. 304-323.
33. Які є настільні ігри? [Електронний ресурс] // Видавництво настільних ігор Kilogames. 2024. URL: <https://kilogames.com.ua/yaki-ie-nastilni-igry/> (дата звернення: 13.04.2026)
34. Коротка історія настільних ігор [Електронний ресурс] // Світ настільних ігор Nastolka. 2023. URL: <https://nastolka.com.ua/articles/korotka-istoriyanastilnikh-igor> (дата звернення: 13.04.2026)
35. The Oldest Board Games Ever Discovered: A Journey Through Time  
Markos Tatas Archaeologist & Ancient Game Historian Published Apr 15,

- 2026 URL: <https://www.ancientgames.org/the-oldest-board-games-ever-discovered-a-journey-through-time/> (дата звернення: 13.04.2026)
36. Board Games in Ancient Art: Visual Evidence of Play Across Civilizations Dr. Elena Vasquez Ethnographic Game Scholar & Cultural Anthropologist Published Mar 8, 2026 URL: <https://www.ancientgames.org/the-history-of-ancient-board-games/> (дата звернення: 19.04.2026)
37. Parlett, David. The Oxford History of Board Games. Oxford University Press, 1999. [https://archive.org/details/oxfordhistoryofb0000parl\\_h4x4](https://archive.org/details/oxfordhistoryofb0000parl_h4x4) (дата звернення: 02.04.2026).
38. Єфімов Ю. В. Комп'ютерна графіка: Adobe двома руками : навч. посіб. / Ю.В. Єфімов. — К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2018. — 120 с. ISBN 978-617-658-053-9
39. Відьмак. Старий світ (The Witcher: Old World) <https://geekach.com.ua/vidmak.-stariy-svit> (дата звернення: 01.04.2026).
40. Настільна гра Ктулху: Смерть може вмерти (Cthulhu: Death May Die). URL: <https://geekach.com.ua/ktulkhu-smert-mozhe-vmerty-cthulhu-death-may-die/> (дата звернення: 31.05.2026).
41. Настільна гра CATAN (Settlers of Catan). URL: <https://geekach.com.ua/catan.-nastilna-hra-settlers-of-catan/> (дата звернення: 03.03.2026).
42. Карпов В., Сиротинська Н. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККіМ, 2019. 80 с.
43. Karpov V. Eidetics of the human art in the context of the neuroart // Cultural and Arts Studies of National Academy of Culture and Arts Management. Lviv-Torun, Liha-Pres, 2019. P. 117 – 133.
44. Карпов, В. В., Лихолат, О. В., Єфімов, Ю. В., Волгін, Ю. Є., & Штрамило, О. В. (2026). Розвиток ідей українського художнього авангарду першої третини ХХ століття в сучасній графіці Анни Миронової. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 134–147. <https://doi.org/10.32782/uad.2026.1.15>

45. Карпов, В. В., Марченко, А. А., & Мельник, М. Т. (2026). Сторителінг як інструмент візуально-комунікативних стратегій сучасного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 173–179. <https://doi.org/10.32782/uad.2026.2.19>
46. Карпов В.В. Тоталітарне мистецтво та мистецтво спротиву в Україні ХХ століття за дослідженням Олексія Роготченко. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 118-125.
47. Миронова Г. А., Карпов В. В., Романішина В. О.. Секвенційне мистецтво та дизайн коміксів у жанрі вестерн. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2025. № 1. С. 138-146.
48. Карпов В.В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 3. С. 43-53.
49. Карпов В.В. Теорія і практика авангарду українського митця Давида Бурлюка. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 4. С. 82-90.
50. Karpov Viktor. Theory and practice of pictorial avant-garde in the creation of the ukrainian artist David Burlyuk. *Studiul Artelor Şi Culturologie: istorie, teorie, practică*. 2024, nr. 1 (46). P. 103-111.
51. Штрамило, О. В., Волгін, Ю. Є., Єфімов, Ю. В., Рибінський, Б. А., & Миронова, Г. А. (2026). Типологія знаків в контексті візуального брендингу: дійсна і хибна. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 556–562. <https://doi.org/10.32782/uad.2026.2.61>
52. Лихолат, О. В., Здор, О. Г., & Беспала, М. А. (2026). Ілюстрована енциклопедія як форма візуалізації знань: на прикладі міфологічного образу дракона. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 261–276. <https://doi.org/10.32782/uad.2026.2.28>
53. Скорич, М.-Д. В., Лихолат, О. В., & Миронова, Г. А. (2026). Дизайн книжкового видання як засіб актуалізації класичної літератури в сучасному культурному просторі України. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 434–446. <https://doi.org/10.32782/uad.2026.2.49>



## ДОДАТКИ

### Додаток А

Вигляд настільних ігор у минулому та у сучасному світі.

Матеріали та їх вигляд.



рис. А 1. «гральні кості з глини, кісток та каменю»



рис. А 2. «Патоліп»



рис. А 3. «Каркассон»



рис. А 4. «Колонізатори»



рис. А 5. «Діксіт»



рис. А 6. «Манукхана»



рис. А7.1 «Heroes of Might and Magic» компьютерна версія 2D



рис. А7.2 «Heroes of Might and Magic» компьютерна версія 3D



рис. А7.3 «Heroes of Might and Magic» настільна гра



рис. А8.1 «The Witcher» настільна гра вигляд



рис. А8.2 «The Witcher» настільна гра картки



рис. А9.1 «Ктулху» настільна гра



рис. А9.2 «Ктулху» настільна гра картки

KLAUS TEUBER

# CATAN

SIMPLE RULES & ENGAGING SOCIAL PLAY

VARIABLE BOARD — NEVER PLAY THE SAME GAME TWICE!

THE GAME

AGE 10+   PLAYERS 3-4   MINUTES 60+

Welcome to the uninhabited island of Catan, where you and your fellow explorers will harvest resources, trade, and build settlements into flourishing communities.

This new edition of CATAN is not compatible with previous editions. For more information, visit [catan.com/compatibility](http://catan.com/compatibility)

**Use the App!**

Scan to download

Art by Quentin Begnes & Eric Hibbard

CA Attention: CATAN 1100 North Zeeb Road, Suite 100 Columbus, Ohio 43240-1099 Canada	DE Distribution 22 Bielefelder Straße 33611 Bielefeld, Germany 1990, Austria	FR Editions Corno Lambert Rue de la République, 10 92000 Nanterre Cedex, France 1990, Germany 1990, Italy 1990, Japan 1990, Korea 1990, Mexico 1990, Poland 1990, Portugal 1990, Spain 1990, Switzerland 1990, Taiwan 1990, Thailand 1990, USA 1990, UK
--	--	---

Copyright © 2025 CATAN GmbH and CATAN Studio. CATAN, the "CATAN Sun" logo, the CATAN Brand logo, and the CATAN Has logo—and all other marks herein—are trademarks of CATAN GmbH (Ludwig.com). In various territories of the world and are used under license from CATAN GmbH. "Simple" and the "Simple" logo are TM & Copyrighted Goods. Germany. All rights reserved. Published by CATAN Studio, 1995 W. County Rd. 82, Roseville, MN 55113 USA, Phone +1 651 839 1905.

рис. А10.1 «Catan»настільна гра



рис. А10.2 «Catan»настільна гра картки

**Додаток Б**

## Ескізні пошуки концепції проєкту

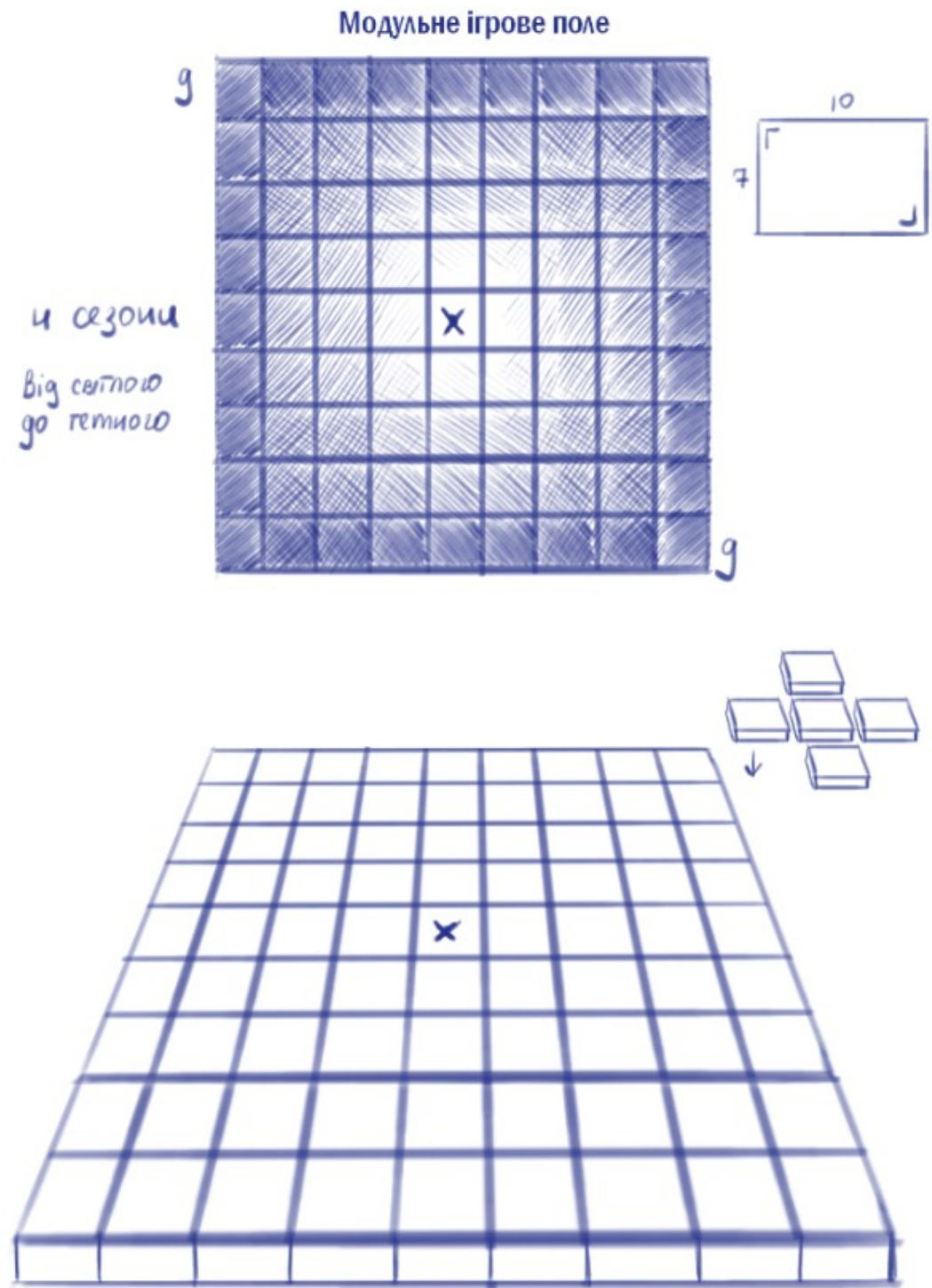


рис. Б1.1 Початкові пошукові ескізи

## Пакування

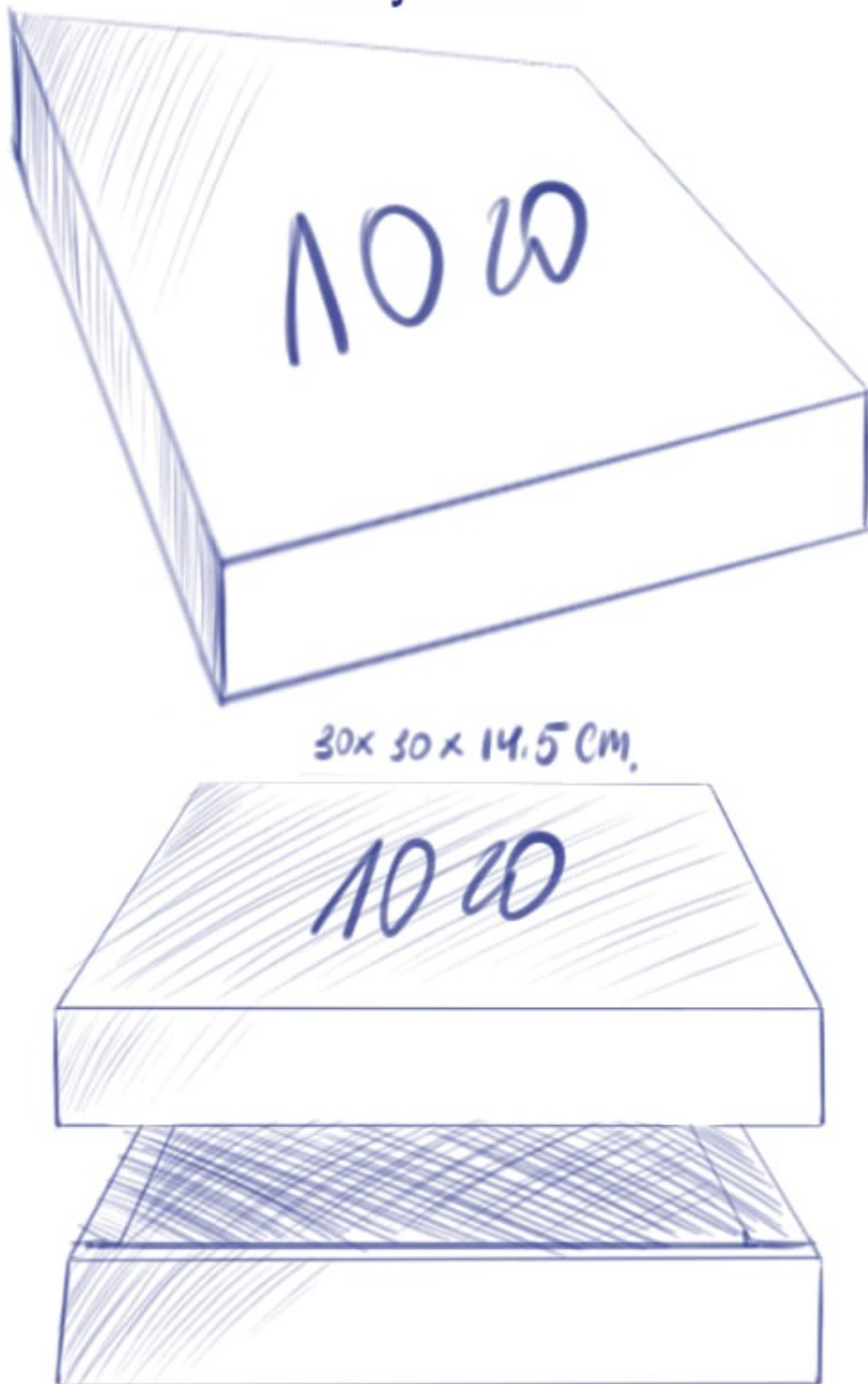


рис. Б1.2 Початкові пошукові ескізи

## Картки персонажів

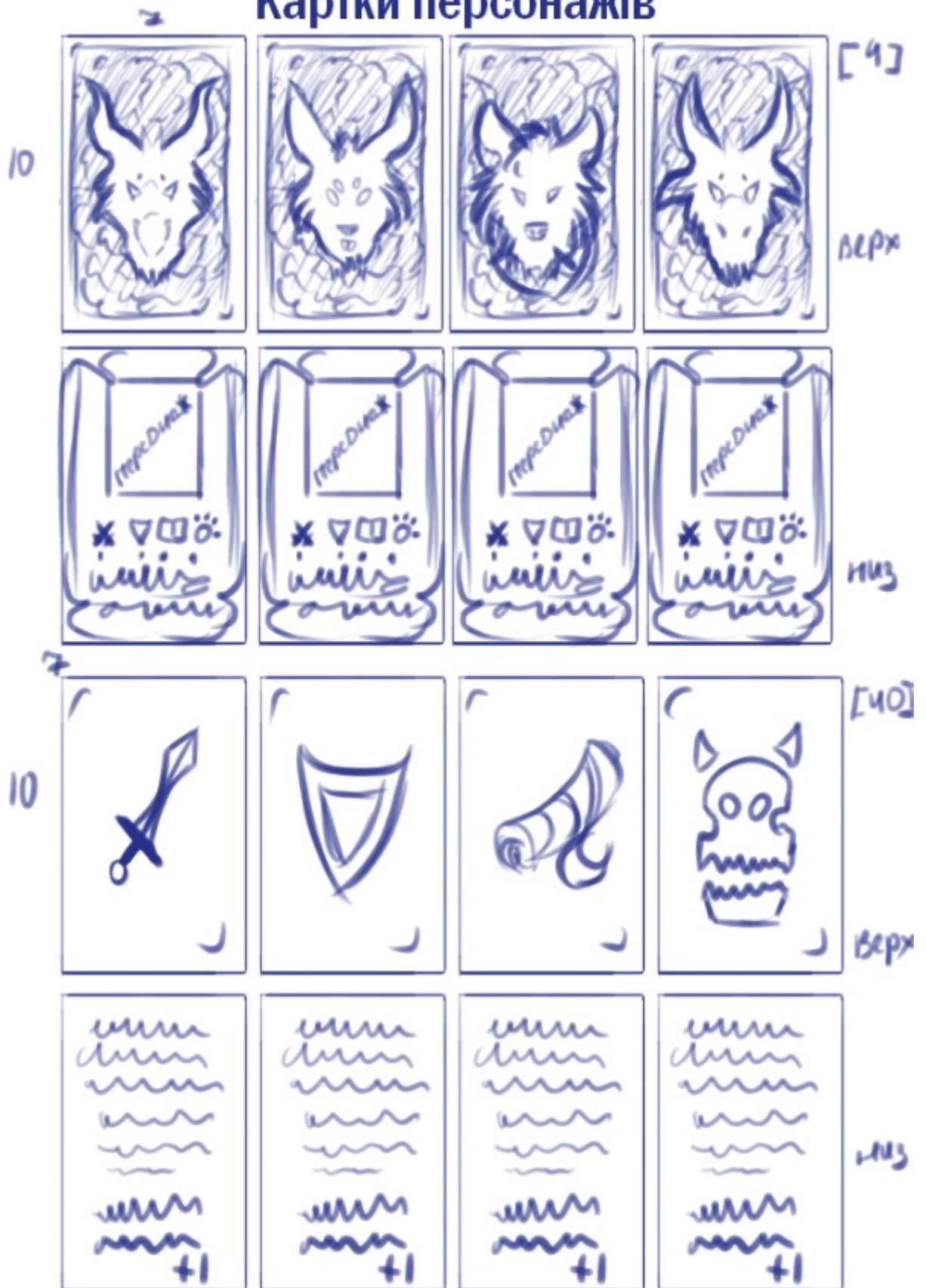


рис. Б1.3 Початкові пошукові ескізи

## Додаток В

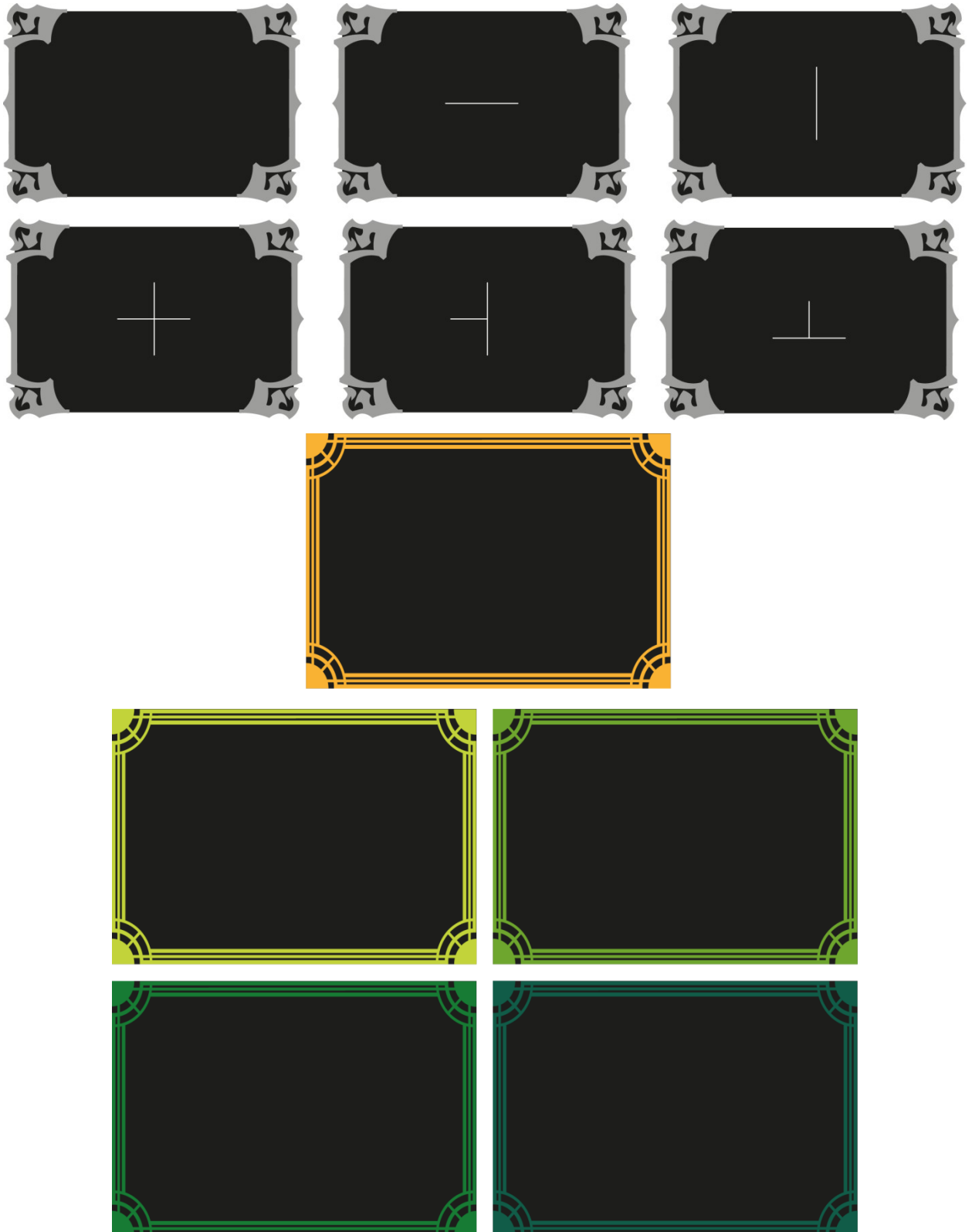


рис. В1.1 Векторні варіанти рішення модульної карти

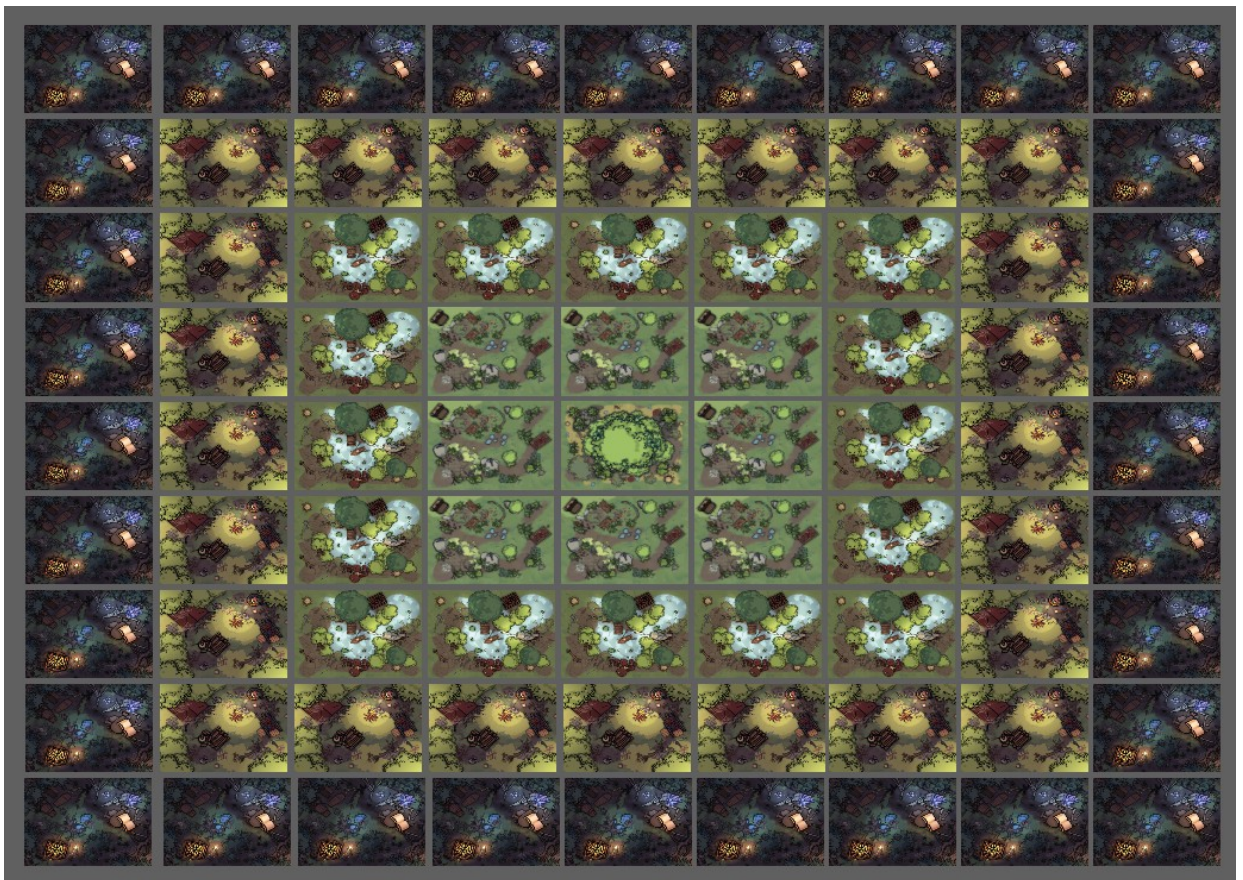
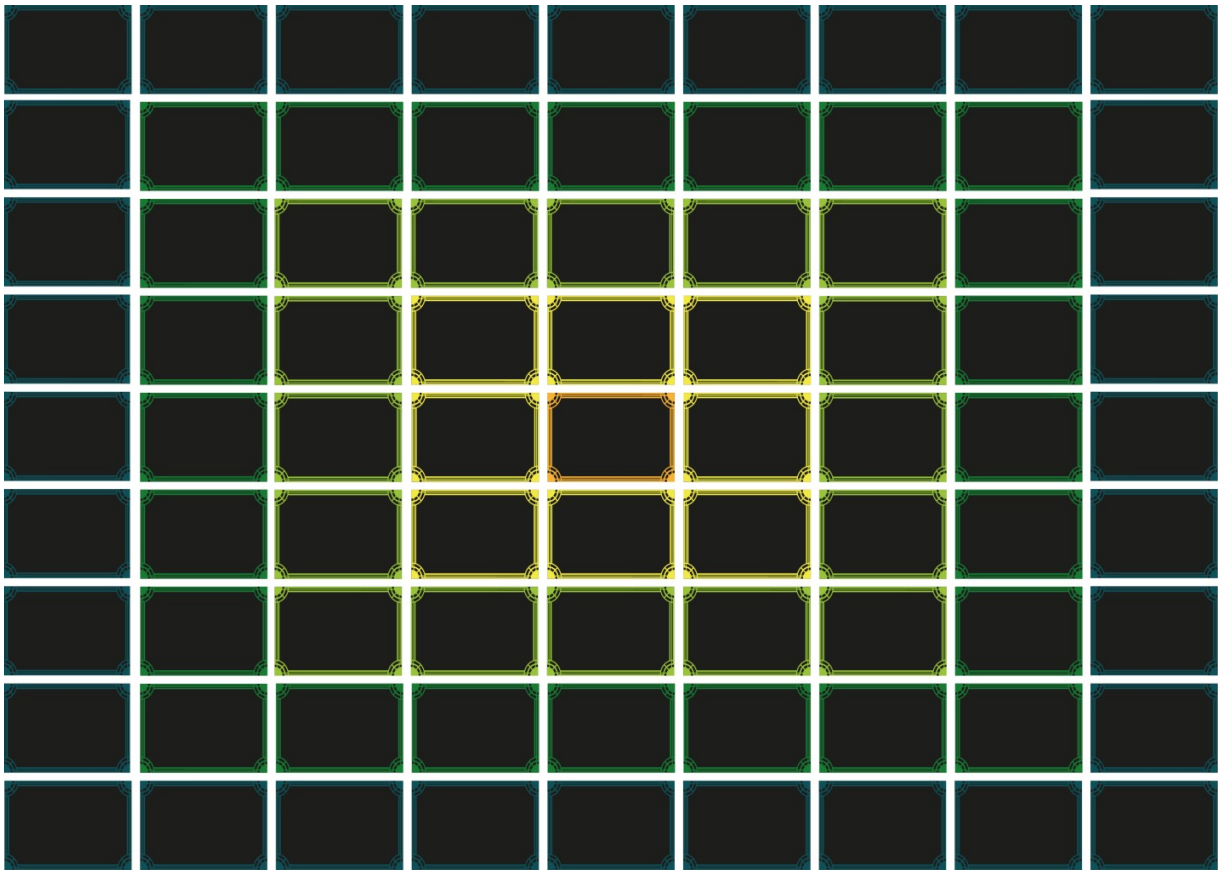


рис. В1.2 Векторні варіанти рішення модульної карти



рис. В1.3 Векторні варіанти рішення фішок персонажів та карток



рис. В1.4 Векторні варіанти рішення карток подій

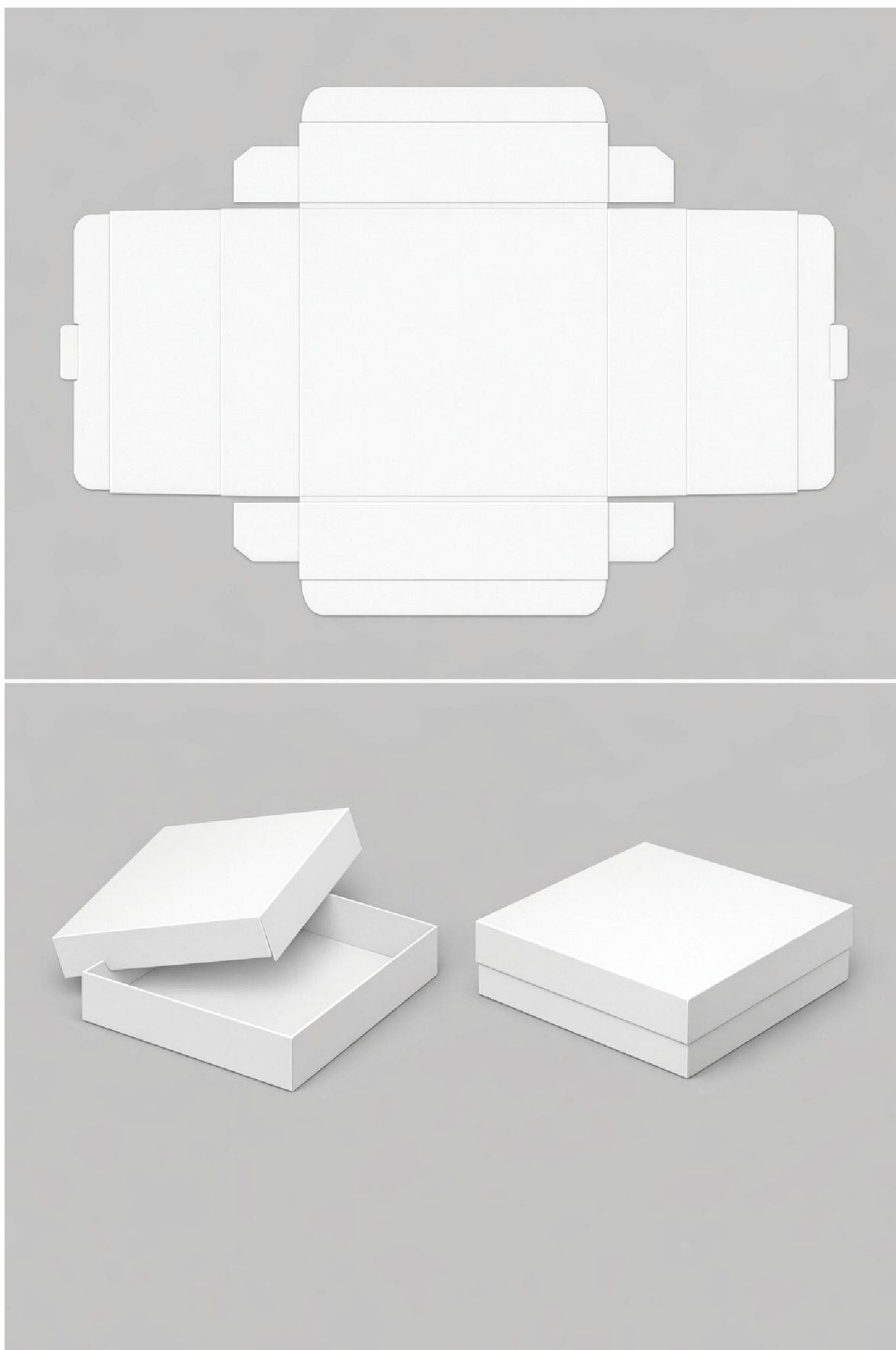


рис. В1.5 Варіант конструкції коробки

## Додаток Г

## Фінальні варіанти рішень

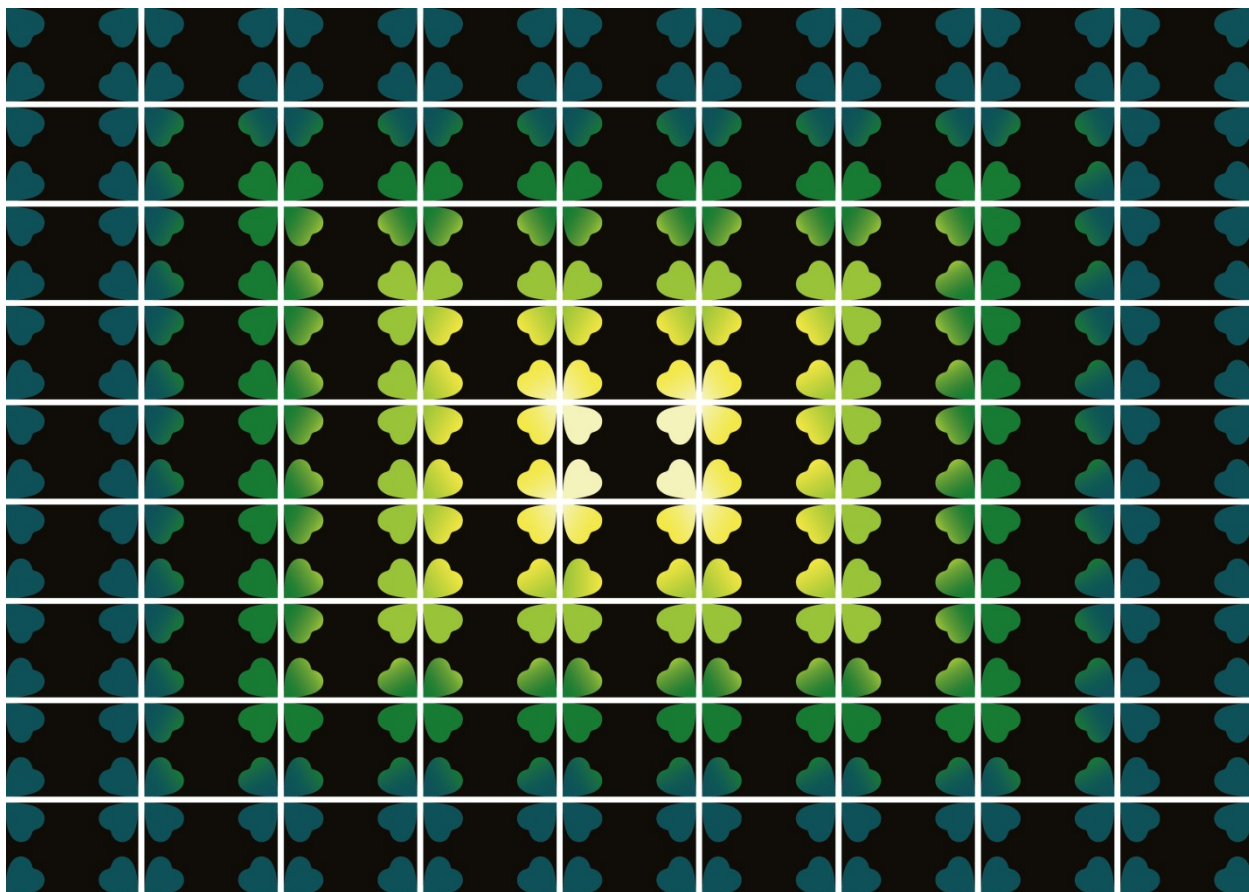
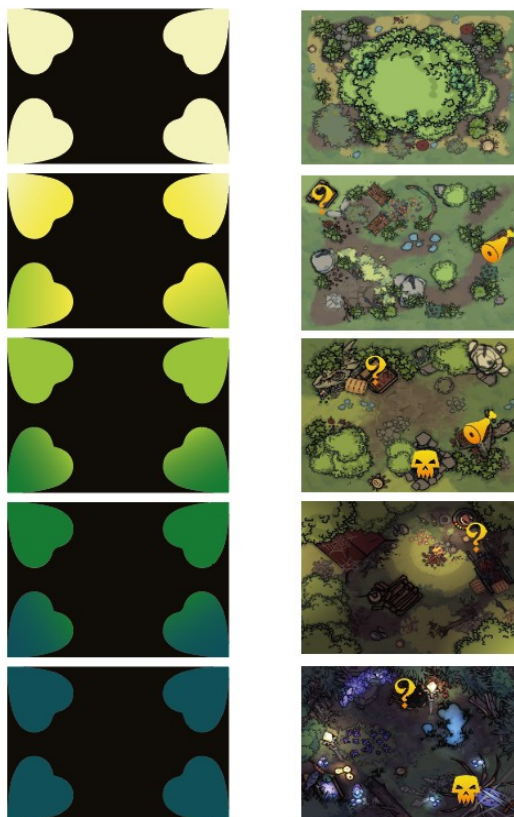


рис. Г1.1 Фінальний вигляд модульної карти



рис. Г1.2 Фінальний вигляд фішок

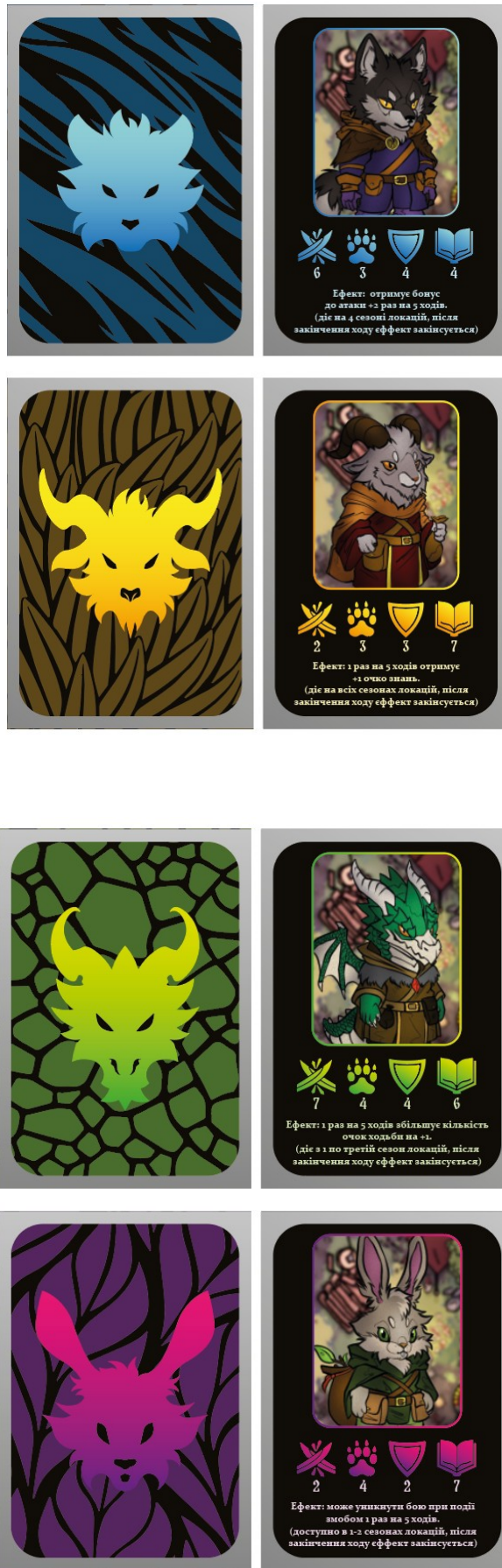


рис. Г1.3 Фінальний вигляд карток персонажів







рис. Г1.4 Фінальний вигляд карток подій



рис. Г1.5 Фінальний вигляд гральних фішок та кубиків



# СВІТ ЗАБУТТЯ

## ПРАВИЛА ГРИ

### КОМПОНЕНТИ ГРИ

картки локацій (модульна карта)  
картки персонажів  
фішки персонажів  
кубики  
картки предметів  
картки подій  
жетони монет та кристалів  
маркери дій  
(заглушки для позначки використаної дії на карті)






### МЕТА ГРИ

Вийти зі світу забуття, зібравши якомога більше «шматочків пам'яті» досвого персонажа, дізнавшись більше за всіх інформації про себе та цей світ.

### КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ


4 гравці.






### ТРИВАЛІСТЬ ПАРТІЇ

Приблизно 40-90 хвилин.





### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- обрати персонажа (на вибір, або випадково)
- перемішати колоду карток локацій та викласти її по схемі (орієнтир зворотня сторона від світлого до темного)
- відкрити центральну стартову локацію
- усі гравці розміщують свої фішки на стартовій локації
- перемішати колоди карт предметів та подій
- покласти стопки закритими біля поля
- розмістити жетони ресурсів і предметів поруч із полем
- кожен гравець отримує стартовий набір ресурсів (5 монет, 5 кристалів)
- визначити першого гравця
- після завершення можна починати гру




# СВІТ ЗАБУТТЯ

## ПРАВИЛА ГРИ

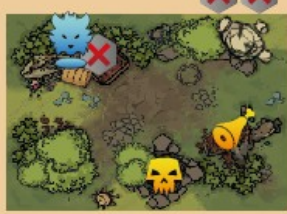

**ХІД ГРАВЦЯ**



Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. Під час свого ходу гравець виконує такі етапи:



**ПЕРЕМІЩЕННЯ**


Гравець після початку ходу, відкриває одну локацію на свій вибір. Після цього може перемістити свого персонажа на значок однієї з подій на карті, або переміститися на іншу локацію.





**ДОСЛІДЖЕННЯ**

Після переміщення гравець може дослідити локацію. На локації є помітки можливих дій та відповідні картки до них. Кожна досліджена помітка закривається заглишкою.


**ВЗАЄМОДІЯ** 


Гравець може взаємодіяти:


- з відмітками подій
- іншими гравцями
- локаціями

**Наприклад:**

- обмін ресурсами
- використання предметів
- активація подій







**ПОДІЯ** 

Деякі події можуть відтворити несподівані повороти такі як:

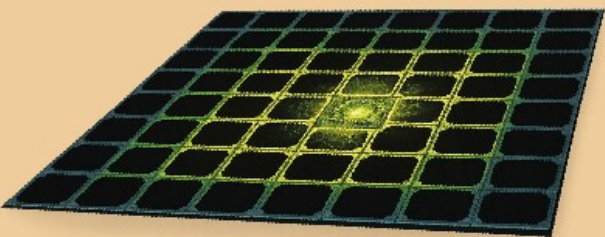
- створити нову загрозу -
- відкрити нову можливість -
- змінити ситуацію на полі -

**Наприклад:**

Можливо вам випаде додаткова карта подій, а можливо на одну стане менше.


**ІГРОВЕ ПОЛЕ**


Вигляд поля з початку гри.  
Коли персонаж досягає краю карти від вибуває з гри, та стає першим, хто пройшов шлях.



Переможе той, хто збере більше «шматочків пам'яті», роз'яже більше за всіх подій, та першим вийде за карту.

рис. Г1.6 Фінальний вигляд правил до гри



рис. Г1.7 Загальний вигляд



рис. Г1.8 Пакування

# ДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «СВІТ ЗАБУТТЯ»



ЛОГОТИП



ІГРОВІ ФІШКИ



КАРТКИ ПЕРСОНАЖІВ

## ШРИФТИ

### Cambria

АБВГГДЕЄЖЗИІЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЬ  
ЮЯабвгдежзиіїйклмнопрстуфхцчшщью  
яABCDEFGHIJKL MNOPQRSTUVWXYZabcdefg  
huklmnopqrstuvwxyz

0123456789.,:;!?"[]{}«»'"---\_...@#%&\*^/+-

### Constantia

АБВГГДЕЄЖЗИІЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЬ  
ЮЯабвгдежзиіїйклмнопрстуфхцчшщью  
яABCDEFGHIJKL MNOPQRSTUVWXYZabcdefg  
huklmnopqrstuvwxyz

0123456789.,:;!?"[]{}«»'"---\_...@#%&\*^/+-



ГРАЛЬНІ ФІШКИ ТА КУБИКИ



КАРТКИ ПОДІЙ



Київський національний університет імені Бориса Грінченка  
Факультет образотворчого мистецтва і дизайну  
Кафедра дизайну  
Освітній рівень парший (бакалаврський)  
Дипломний проєкт: Тузінська Карина Євгенівна  
Дизайн настільної гри «Світ Забуття»  
Керівник: Здов Олександр Григорійович



рис. Г 1.9 Планшети