

**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 “СТРАТЕГІЯ” ЗА МОТИВАМИ
ПЕРШОЇ СВІТОВОЇ ВІЙНИ: «ЩУРЯЧА ВІЙНА» (RATTENKRIEG)**

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітня програма 022.01.01. «Графічний дизайн»

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Здобувач вищої освіти:

Люлька Микола Юрійович

група ГДб-3-22-4.0д

Науковий консультант і куратор дизайн-проєкту:

Старший викладач

Задніпрський Геннадій Трохимович

Рецензент: Костянтин Чернявський. Заслужений художник України, доцент.

Київ — 2026

АНОТАЦІЯ

Люлька М. Ю. Розробка настільної гри «Щуряча війна» (Rattenkrieg)»
Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса
Грінченка, 2026. 58 с.

Кваліфікаційна робота присвячена розробці авторської настільної гри, сюжет і художнє рішення якої частково інспіроване подіями Першої світової війни та драматичним зламом епох, що прийшов їй на зміну. У дослідженні розглянуто характерні особливості проектування сучасних покрокових настільних ігор, принципи побудови ігрових механік, формування наративу гри та створення візуального образу всього проєкту. Особливу увагу приділено адаптації історичного досвіду до ігрового формату та засобам візуальної комунікації, що сприяють залученню потенційних гравців. Проаналізовано сучасні аналоги на ринку та визначено ряд актуальних тенденції у сфері дизайну та механік настільних ігор. На основі проведеного аналізу було сформовано авторську концепцію гри, проєкт поєднує історичний контекст, художню виразність та інтерактивну взаємодію між гравцями. У межах практичного етапу було створено систему ігрових механік, розроблено персонажів або ж юнітів, ігрові компоненти та візуальне оформлення. Отриманий результат є прикладом цілісного дизайнерського продукту, що демонструє можливості поєднання історичної тематики та сучасних підходів до проектування подібного роду настільних ігор.

Ключові слова: графічний дизайн, фірмовий стиль видань, ілюстрація, стилізація, стилізація ілюстрацій, псевдодокументалістика, похмура альтернативна історія, настільні покрокові ігри, варгейми, Перша світова війна.

Кваліфікаційна робота містить результати власного дослідження та авторського проектування. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів відбувалося з дотриманням академічної доброчесності та мають посилання на відповідне джерело.

Люлька М. Ю.

ANNOTATION

Liulka M. Yu. Development of the Board Game "Rat War" (Rattenkrieg). Qualification Thesis. Kyiv: Borys Hrinchenko Kyiv Metropolitan University, 2026. 58 p.

The qualification thesis is dedicated to the development of an original board game, the plot and artistic concept of which are partially inspired by the events of the First World War and the dramatic shift of eras that followed. The study examines the characteristic features of designing contemporary turn-based board games, the principles of building game mechanics, forming game narrative, and creating the visual identity of the entire project. Particular attention is paid to the adaptation of historical experience into a game format and the means of visual communication that contribute to engaging potential players. Contemporary market analogues were analysed and a number of current trends in board game design and mechanics were identified. Based on the conducted analysis, an original game concept was formed; the project combines historical context, artistic expressiveness, and interactive engagement between players. Within the practical stage, a system of game mechanics was developed, characters (units), game components, and visual design were created. The resulting product serves as an example of a cohesive design artefact, demonstrating the possibilities of combining historical subject matter with modern approaches to the design of board games of this kind.

Keywords: graphic design, publication visual identity, illustration, stylisation, stylisation of illustrations, pseudo-documentary aesthetics, dark alternative history, turn-based board games, wargames, First World War.

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ I. Концепція авторської настільної гри	11
1.1 Ідея та концепція гри.....	11
1.2 Розробка світу та наративу.....	16
1.3 Опис персонажів.....	18
Висновки до розділу 1.....	22
РОЗДІЛ II. Розробка ігрової системи	24
2.1 Ігрові механіки.....	24
2.2 Ігрові елементи.....	26
2.3 Хід гри та правила.....	28
Висновки до розділу 2.....	30
РОЗДІЛ III. Практична реалізація та перспективи	31
3.1 Візуальна стилістика та роль художнього оформлення.....	31
3.2 Можливості вдосконалення гри.....	36
3.3 Перспективи видання та популяризації.....	38
Висновки до розділу 3.....	41
ВИСНОВКИ	44
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	47
ДОДАТКИ	49
ДОДАТОК А	49
ДОДАТОК Б	54

ВСТУП

Актуальність дослідження. Актуальність представленої роботи полягає в ґрунтовному та ретельному дослідженні системної дії дизайну, в акумуляції засобів візуальної комунікації, що роблять настільну гру як фінальний продукт конкурентоспроможним на сучасному ринку. Системний підхід до дизайну дозволяє об'єднати гру, її бренд, фірмовий стиль та пакування в єдину екосистему, яка не лише привертає увагу споживача, а й забезпечує тривалу і сталу взаємодію з брендом.

Стан наукової розробки проблеми. Тема покрокових настільних ігор військової та історичної тематики активно і досить довго досліджується у сфері Game Studies та Historical Game Studies. Науковці розглядають і аналізують настільні варгейми як інструмент своєрідного моделювання або ж проєкції бойових дій, стратегічного мислення та передачі історичного досвіду через ігровий формат. Одним із напрямів дослідження є аналіз військових тактичних симуляцій. Девід Бенкс досліджував повний розвиток варгеймів від класичних «kriegsspiel» до цілком сучасних військових ігор, наголошуючи на їхній ролі у моделюванні та розвитку тактики прийняття рішень у людей. [4] Історичні настільні ігри також плідно досліджував Ксав'є Рубіо-Кампільйо, який аналізував їх як спосіб популяризації історії та формування історичної пам'яті. Автор зазначає, що значна частина таких ігор присвячена саме військовим конфліктам або заснована, натхненна ними. [13]

Важливим аспектом, якому окрему увагу приділяють науковці, це механіка настільних ігор. Девід Чіркоп досліджував взаємодію правил, механік, випадковості та ігрової тематики, підкреслюючи, що настільні ігри досі залишаються менш вивченими ніж відеоігри, що дивно. [11] Попри значну кількість досліджень у цій сфері, недостатньо уваги приділено настільним іграм, які поєднують тематику Першої світової війни, або ж посилаються на

неї, атмосферу окопної війни та механіки виживання малих піхотних загонів. Також малодослідженим залишається й використання артилерії як основного, вирішального компонента контролю поля бою у класичних настільних іграх.

Таким чином, моя настільна гра «Щуряча війна (Rattenkrieg)» частково заповнює цю прогалину та «пусту нішу», поєднуючи альтернативну історію Першої світової, тактичний геймплей та механіки боротьби за контроль над артилерією, як один з видів виграшу.

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

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

Мета дослідження. Розробити цілісну концепцію та механіки покрокової тактичної настільної гри «Щуряча війна (Rattenkrieg)», заснованої на тематиці альтернативної Першої світової війни, шляхом поєднання різних елементів притаманних затяжній та позиційній війні, тактичного управління піхотними загонами, використання артилерії та контролю над територією для створення атмосферного й стратегічного ігрового досвіду у гравця.

Відповідно до поставленої мети було визначено такі **завдання** дослідження:
– проаналізувати теоретичні та практичні підходи до проектування сучасних

покрокових настільних ігор;

– дослідити сучасні аналоги та визначити тенденції розвитку схожих авторських настільних ігор;

– охарактеризувати особливості формування і створення ігрового світу, нарративу та персонажів у структурі настільної гри;

– визначити художньо-образні, композиційні та стилістичні засади створення авторського проєкту;

– обґрунтувати цілісну концепцію авторської гри, її сюжет, атмосферу та цільову аудиторію;

– розробити систему ігрових механік, правила та базові принципи взаємодії між гравцями;

– спроектувати основні ігрові компоненти;

– створити візуальне оформлення гри та розробити художнє вирішення персонажів і середовища, що відповідало б тематиці та емоційній складовій проєкту;

– визначити перспективи вдосконалення, видання та популяризації розробленої настільної гри.

Об’єкт дослідження. Об’єктом дослідження є процес проєктування та художнього оформлення авторських покрокових настільних ігор як синтезу графічного та ігрового дизайну.

Предмет дослідження. Предметом дослідження є принципи, засоби та методи розробки концепцій, візуального оформлення та ігрових механік авторської настільної гри.

Методи дослідження. У роботі використано комплексну методіку дослідження, що поєднує загальнонаукові та спеціальні методи. Історико-мистецтвознавчий метод застосовано для вивчення історичного та культурного контексту Першої світової війни, що виступає наскрізною сюжетною основою та ідейним підґрунтям проєкту. Метод аналізу та синтезу

використано для дослідження структури ігрових механік, персонажів та візуальних рішень. Порівняльний аналіз дав змогу розглянути сучасні аналоги настільних ігор і визначити актуальні тенденції у сфері їхнього проектування. Візуально-композиційний аналіз застосовано для дослідження художньо-образних та графічних особливостей ігрових компонентів. Проектний метод використано під час розробки авторської концепції гри та її складових. Серед спеціальних методів дослідження застосовано формальний аналіз, який дав змогу охарактеризувати стилістичні особливості проекту, простежити художні процеси та визначити візуальні рішення, доречні в контексті обраної історичної тематики й такі, що узгоджуються з наративною логікою гри.

Теоретичне значення. Теоретичне значення роботи полягає в поглибленні уявлень про роль візуальної комунікації та художньо-образних засобів у процесі проектування настільних ігор. Дослідження також висвітлює можливості інтеграції історичної тематики, зокрема подій Першої світової війни, у структуру сучасної настільної гри як інструменту залучення аудиторії та формування змістовного ігрового досвіду.

Практичне значення. Практичне значення роботи полягає у створенні цілісної авторської концепції настільної гри та розробці її візуального оформлення, ігрових компонентів і дизайн-системи. Отримані результати можуть бути використані під час подальшого доопрацювання проекту для комерційного виробництва, у співпраці з видавництвами та компаніями, що спеціалізуються на створенні настільних ігор. Розроблений проект також може бути використаний як складова професійного портфоліо.

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).

Люлька М. Ю. Похмура альтернативна історія як художня концепція у настільних іграх. *Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та культурного простору під впливом війни*. Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Київ. 11 листопада 2025 року / Ред. кол. : О. В. Ковальчук (голова), М. І. Циганик, В. В. Карпов (відп. ред.) та ін. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 308 с.

Люлька М. Ю. Псевдодокументальна естетика як засіб візуальної комунікації у дизайні настільних ігор. *Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики*. Всеукр. наук.-практ. конф. (16 квітня 2026 року). Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026.

Люлька М. Ю. Участь у конкурсі студентської графіки університету Грінченка, категорія «Ігровий дизайн», назва «Щуряча війна» (Rattenkrieg). Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026.

Структура: робота складається зі вступу, трьох розділів, дев'яти підрозділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи із додатками складає 55 сторінок, основний текст – 35 сторінок, додатки – 7 сторінок.

РОЗДІЛ І

КОНЦЕПЦІЯ АВТОРСЬКОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

1.1 Ідея та концепція гри

Покрокова настільна гра «Щуряча війна» (Rattenkrieg) це тактичний настільний варгейм (воєнна настільна тактична гра) у сетингу альтернативної Першої світової війни. Основна концепція цієї гри полягає у поєднанні механік окопної війни, тактичного управління невеликим загonom юнітів, контролем над центральною лінією та артилерією ворога. Проект безпосередньо натхненний реальними подіями «Великої війни», зокрема позиційними боями, траншейною системою, масованим використанням артилерії та важкими, майже надлюдськими умовами ведення боїв.

Сюжет гри відбувається у світі де Перша світова так і не завершилася, а навпаки, триває уже багато довгих, виснажливих років. Те, що у реальній історії закінчилося у листопаді 1918-го, тут не мало ані переможців, ані переможених — лише безкінечне взаємне знищення, яке поступово перетворилося на новий, страшний спосіб існування цілих народів. Держави, що вступили у конфлікт із гордістю та патріотичним запалом, давно забули про початкові цілі війни. Залишилась лише інерція — величезна, нелюдська машина що продовжує перемелювати все живе, бо зупинити її вже не знає як ніхто. Дипломатія мовчить. Мирні переговори перетворились на привид, про який говорять пошепки і в який вже ніхто не вірить. Фронти застигли, як гній у землі — намертво, роками, десятиліттями.

Постійні бойові дії виснажили всі сторони конфлікту на всіх рівнях — від економічного до морального, від державного до особистого. Міста перетворились на тіні самих себе: заводи працюють виключно на війну, цивільне виробництво майже зникло, а продовольства катастрофічно не

вистачає ані на фронті, ані в тилу. Уряди тримаються на воєнному стані та пропаганді, яку вже давно ніхто не сприймає всерйоз — плакати вицвіли, гасла спорожніли, а герої давно лежать у безіменних ямах десь між траншеями. Суспільство зламане — покоління, що виросло під звуки гармат, не знає іншого світу і не уявляє, яким він міг би бути без війни. Для них окоп — це не надзвичайна ситуація, це буденність. Це дім. Людські ресурси стали критично обмеженими та надто цінними, щоб ними розкидатись. Масові призови вичерпали всі резерви ще багато років тому, тому кожен солдат від рядового піхотинця до досвідченого офіцера перетворився на незамінний актив, втрата якого потребує окремого обґрунтування у штабних рапортах. Про масові атаки у дусі перших років війни вже ніхто й не згадує — вони стали чимось схожим на страшну казку, яку старі сержанти розповідають молодим новобранцям, щоб ті розуміли, наскільки їм «пощастило» народитися пізніше.

Саме ця демографічна і моральна катастрофа докорінно змінила природу самої війни. Якщо у реальній Першій світовій артилерія вже відіграла серйозну, а в деяких вирішальних битвах і ключову роль — згадати хоча б Верден чи Сомму, де сотні гармат місяцями перемелювали землю і людей на однаковий бруд — то у світі гри саме вона остаточно стала головною і по суті єдиною реальною силою на фронтах. Справжнім «геймченджером», що визначає долю будь-якої позиції, будь-якого наступу, будь-якої надії на прорив. Масовані піхотні атаки «хвилями» стали недозволеною розкішшю: надто багато людей, надто мало результату. Натомість артилерія дозволяє тримати ворога під тиском без прямого контакту, контролювати великі ділянки фронту малими силами та карати будь-яку спробу противника вийти з укриття. Одна гаубиця замінює роту піхоти. Один вдалий артилерійський залп вирішує те, на що раніше витрачали цілі батальйони. Гармати та гаубиці перетворились не просто на зброю — вони стали символом влади на полі бою, своєрідною стратегічною валютою, якою вимірюється реальна сила тієї чи іншої сторони.

Хто контролює артилерію — контролює фронт. Хто втрачає гармати — втрачає все.

Саме тому знищення ворожої артилерії перетворилося на пріоритет номер один для всіх учасників конфлікту. Проте зробити це традиційними методами — масованим піхотним штурмом чи контрбатареїним вогнем — у більшості випадків неможливо або катастрофічно дорого в людських і матеріальних втратах. Артилерійські позиції добре захищені, глибоко розташовані в тилу, прикриті кількома ешелонами оборони. Дістатись до них в лоб означає залишити у ворожих окопах половину загону ще до того, як побачиш ціль. Відповіддю на цю тактичну проблему стало рішення, до якого різні сторони конфлікту дійшли незалежно одна від одної — і що цікаво, до схожих висновків приходили і реальні армії Першої світової, хай і в дещо інших умовах.

Ще у Великій війні 1914–1918 років найбільш далекоглядні воєначальники зрозуміли: майбутнє не за масою, а за якістю та маневром. Саме так з'явилися перші елітні штурмові підрозділи нового типу. Німецькі штурмовики — *Stosstruppen* — діяли малими групами, просочувались крізь слабкі місця у ворожій обороні, оминаючи укріплені вузли опору і йдучи прямо в тил. Їхня тактика була революційною для того часу: не фронтальний тиск, а гнучкий просочений удар. Італійські *Arditi* — буквально «сміливці» — були ще одним прикладом: відчайдушні штурмовики, озброєні гранатами, кинджалами та вогнеметами, яких кидали на найскладніші ділянки фронту. Вони не боялися ближнього бою, навпаки — він був їхньою стихією. Австро-угорські *Sturmtruppen*, британські *trench raiders*, французькі *groupes francs* — кожна армія тієї епохи так чи інакше прийшла до розуміння: є завдання, які неможливо виконати звичайною піхотою. Для них потрібні інші люди.

У світі настільної гри ця логіка доведена до абсолюту. Протиборчі сторони, незалежно одна від одної, сформували особливі підрозділи нового типу —

невеликі, мобільні, жорстко відібрані штурмові загони, які отримали неофіційну, але влучну назву — «щури». Назва говорить сама за себе, і солдати прийняли її без образи, бо вона точна до болю: ці бійці справді діють як щури в окопах — непомітно, стрімко, у темряві та багнюці, прогризаючи собі шлях крізь заплутану систему ворожих траншей, підвалів зруйнованих будівель і затоплених ходів сполучення. Вони не вступають у відкритий бій там, де це можна уникнути. Вони не тримають лінію і не займають висоти. Їхня робота інша — і від неї залежить набагато більше, ніж від будь-якого фронтального наступу.

Головна мета «щурів» — здійснювати глибокі диверсійні рейди через лінію фронту, уникаючи прямих зіткнень із великими силами противника, просочуючись крізь проломи в обороні та діючи там, де ворог найменше їх очікує. Кінцева ціль — створення так званого «клинку», вузького коридору прориву крізь ворожі позиції, який дає змогу вийти у тил і знищити вже беззахисні артилерійські батареї. Гаубиця без піхотного прикриття, до якої дістались ці загони — це купа металобрухту. Такий удар не лише позбавляє противника основної вогневої сили, а й деморалізує його глибоко і надовго — бо він руйнує найголовніше, відчуття безпеки за власними лініями оборони, ілюзію того, що тил недосяжний. Коли солдати у другому ешелоні починають озиратись через плече замість того щоб дивитись вперед — це вже перемога ще до жодного пострілу.

У світі «Rattenkrieg» загони «щурів» — це не герої у звичному розумінні. Їх не зустрічають оваціями, про них не пишуть у газетах, їхні імена не карбують на меморіальних дошках. Це прагматична, холодна відповідь на жорстоку реальність нескінченної війни: коли людей залишилось мало, а гармати вирішують усе, саме вони — брудні, виснажені, морально зношені до краю — стали найціннішим і найнебезпечнішим інструментом у руках командирів по обидва боки фронту. Інструментом, який використовують, поки він не зламається. А потім беруть наступний.

Візуальний стиль гри базується на сам перед на естетиці Першої світової війни: окопах, вирвах від снарядів, колючому дроті, газових атаках, зруйнованих деревах, брутальних кривавих боях та похмурих військових ландшафтах. Хотілось би також підкреслити, що не малий вплив на створення атмосфери мали й реальні історичні фотографії Західного, Південного та по меншій мірі Східного фронтів, військова форма та спогади чи то пак мемуари солдат початку ХХ століття, не лише з Першої світової а й інших подібних конфліктів тих часів. Провідні у цій галузі дослідники Historical Game Studies зазначають, що історичні ігри дозволяють створювати інтерактивне переосмислення минулих подій та військових конфліктів. Підкреслюю, що одним із джерел натхнення для створення моєї гри став проєкт Iron Harvest,[8] який також використовує схожу альтернативну історію та атмосферу війни початку ХХ століття, проте зі своєю специфікою. А також серйозно вплинули на мене й роботи сучасного польського художника Якуба Ружальського[12]. Подібно до цього проєкту та робіт Ружальського, «Щуряча війна» поєднує історичну основу Першої світової із власним оригінальним художнім стилем, механіками та елементами альтернативної історії. За жанром гра належить до класичних тактичних покрокових «стратегій» або варгеймів. Основний акцент зроблено на плануванні ходів, використанні особливостей місцевості та правильному застосуванні і розташуванні юнітів. При цьому, елемент випадковості мінімізований, кубик використовується переважно під час стрільби, лише це уже доволі сильно відрізняє даний проєкт від класичних «настолок».

Цільовою аудиторією гри є усі, кому цікава Велика війна та її неповторна хоч і похмура естетика, переважно це не діти а підлітки та дорослі гравці, які цікавляться історією, військовою тематикою та тактичними настільними іграми. Практична частина дипломного проєкту звісно включає створення повноцінного фізичного прототипу, у який можна повноцінно зіграти. Склад фізичної частини проєкту це: арт-бук з правилами та концепт-артами, двадцять

3D-друкованих моделей персонажів та велика інтерактивна ігрова карта, стилізована під поле бою часів Першої світової війни.

1.2. Розробка світу та наративу

Ігровий всесвіт «Rattenkrieg» побудований навколо концепції альтернативної Першої світової війни, яка досі не завершилася ба більше набула похмурішого виду. Світ у грі перебуває в стані постійного виснаження: економіка знищена, більшість міст занепала або зазнала руйнувань, а населення роками живе в умовах війни, голоду та страху. За основу візуального та атмосферного стилю взято центральну та західну Європу 1910–1920-х а також трохи 30-х років (період Першої світової та до початку Другої) — із окопами в багнюці та вузькими проходами, військовими заводами, що вкрились нагаром, попелом та сажею, зруйнованими, покинутими селами та похмурими індустріальними пейзажами міст. Окрім значного впливу на створення атмосфери мали фотографії Західного, Центрального, та в меншій мірі Східного фронтів Першої світової, а також дослідження мистецтва того періоду: плакати, часто агітаційні або ж навпаки анти-воєнні.

Основою наративу гри є тема виснаження людства вести нескінченну війну у якій уже не може бути переможців. Людей, що в тилу, що на фронтах залишилось критично мало, війни, хвороби, беззаконня та бідність забрали левову частку, тому кожен солдат від рядового до офіцера став цінним ресурсом. Великі наступи з використанням великої кількості піхоти та масові «м'ясні» хвилі майже зникли, головну роль у війні почала відігравати далекобійна зброя, а саме артилерія. Це й послугувало причиною по якій всі сторони конфлікту намагаються знищити або захопити ворожі гармати та гаубиці за допомогою невеликих елітних загонів названих «щурами». Назва гри відсилає до реально існуючого терміну «Rattenkrieg», який широко використовувався солдатами «Осі» в першу чергу німецькими та австрійськими для опису жорстоких та хаотичних боїв у руїнах і траншеях, що

нагадувало їм бої голодних щурів у болоті їх окопів, буденність на війні. Конфлікт у світі гри побудований далеко не лише на фізичному протистоянні, а й на психологічному виснаженні. Атмосфера світу навмисно пронизана депресивною та похмурою естетикою: солдати виглядають втомленими, пораненими та морально вигорілими від безкінечної війни, сенс якої вони уже давно не розуміють. Концепт-арти персонажів «щурів» створені зі спеціальним акцентом на не охайний, пошарпаний та брудний одяг, імпровізоване спорядження та втому на обличчях. Такий художній підхід допомагає передати емоційний стан, їх моральну втому та задає потрібну похмурість світу, у якому надія на завершення війни майже втрачена.

Хочу звернути увагу, що у проєкті відіграє велику роль символізм та візуальні образи. Основними елементами стали шансі, багно, колючий дріт, вирви від артилерійських снарядів, брудні ганчірки, дим і зруйновані дерева. Візуально гра тяжіє до приглушених сірих, коричневих та темно-зелених кольорів, характерних для воєнної естетики Першої світової та й не тільки. Також при створенні атмосфери враховувались художні особливості експресіонізму та так званого мистецтва «з окопів» тих часів, ці твори часто передавали внутрішню тривогу, страх, втому та руйнування, спричинені війною. Таким чином, світ гри «Щуряча війна» поєднує як історичні мотиви Першої світової війни так і елементи альтернативної історії та похмуру але досить впізнавану військову естетику, формуючи цілісний ігровий всесвіт та більш повне сприйняття у потенційного гравця.

1.3. Опис персонажів

Основними персонажами настільної гри «Щуряча війна» (Rattenkrieg) стали спеціалізовані піхотні юніти, які входять до складу елітних штурмових

загонів, створених і навчених для ведення боїв в умовах жорстокої окопної війни, виснаження та ешелонованої оборони. Усі персонажі на полі бою виконують свої, конкретно визначені тактичні ролі, що можуть як доповнювати один одного, так і мають власні функції та можуть працювати автономно. Саме така структура підрозділу — де кожен незамінний, але ніхто не всесильний — найточніше відображає реальну логіку елітних штурмових груп тієї епохи.

Візуально юніти виконані у стилі таких собі пошарпаних бідняків, що підкреслюється рваним, потертим одягом — саме так і виглядали солдати на фронтах Першої світової після місяців, а то й років у траншеях. І це не художня гіпербола, а історична реальність: уніформа на передовій зношувалась катастрофічно швидко, ремонтувалась чим попало — клаптями, мішковиною, дротом, — а постачання нерідко затримувалось на тижні. Фотографії солдатів Західного фронту 1916–1917 років рясніють саме такими образами: люди у геть стоптаних чоботах, із латками на шинелях, з імпровізованим спорядженням, що складалось із всього, що вдалось роздобути. (Рисунок А.1) До цього додані елементи альтернативної історії та похмурої військової естетики, що підкреслюють унікальність ігрового всесвіту. Основою зовнішнього вигляду більшості персонажів є звичайна сіра шинель — популярна в арміях того часу через її практичність і нейтральний колір, що давав певну природну маскувальну функцію в умовах зруйнованих сірих пейзажів Західного фронту, штани кольору хакі, важкі чоботи та військове спорядження, характерне для європейських армій початку ХХ століття. Частина юнітів має рожево-червоні пов'язки, які використовуються як елемент візуального розпізнавання загону — аналог того, що існувало і в реальній війні у різних формах: кольорові нашивки, пофарбовані каски, розпізнавальні знаки на рукавах. Це своєрідна імпровізована система «свій-чужий», актуальна на будь-якій війні в будь-яку епоху. Одяг та спорядження на персонажах навмисно зроблені потертими, забрудненими та пошкодженими, щоб краще

передати атмосферу довгого перебування й навіть життя в окопах та постійних боїв.

Почнемо із досить ключового юніта — це сапер.(Рисунок А.2) Його роль полягає у встановленні мінних загороджень та знешкодженні ворожих, а також у подоланні колючого дроту, що уповільнює рухи. У реальній Першій світовій саперні підрозділи були на вагу золота: саме вони прокладали шляхи для штурмових груп, різали дріт Бруно під вогнем, встановлювали міни у нічних вилазках між траншеями. Британські «піонери» та французькі sapeurs нерідко йшли першими — і гинули першими. Візуально сапер у грі має на собі додаткові інструменти — сумки з вибухівкою, кусачки та інженерне спорядження. Через специфіку своєї роботи його форма виглядає ще більш пошкодженою та забрудненою, ніж у інших — адже значну частину часу він проводить буквально лежачи у бруді нічійної землі.

Снайпер виконує роль далекобійного бійця, головною особливістю якого є можливість ураження цілей далі, ніж це можуть зробити інші юніти.(Рисунок А.3)Снайперська справа у Першій світовій пережила справжній розквіт — особливо після того, як позиційна війна перетворила кожен зайвий сантиметр над бруствером на смертельну помилку. Саме тоді з'явилися перші систематизовані школи снайпінгу, розроблені маскувальні костюми та тактика парної роботи «стрілець — спостерігач». Британці масово використовували ghillie suits — прообраз того гілі-костюму, що з'явився ще у шотландських егерів. Візуально персонаж має більш закритий та маскувальний вигляд: масивний гілі-костюм із пошарпаних клаптів тканини, також відомий як «кікімора», кавер на шолом та мінімум спорядження, щоб нічого не перешкоджало прихованому веденню бою. Його силует майже зливається з навколишнім пейзажем — і це не випадковість, а ціль.

Радист відповідає за зв'язок, виклик артилерії та координацію підтримки. (Рисунок А.4) У реальній Першій світовій проблема зв'язку між піхотою та

артилерією була однією з найгостріших — і однією з найдорожчих у буквальному сенсі. Кабельні лінії обривались під обстрілами за лічені хвилини, посильні гинули між траншеями, сигнальні ракети часто просто не бачили крізь дим. Поява польових радіостанцій стала революцією, але ранні апарати були масивними, ненадійними та вимагали підготовленого оператора. Радист у грі несе на спині саме таку конструкцію — громіздку, але безцінну. Дроти, телефон та додаткові сумки з обладнанням також входять у його образ. Через велику кількість спорядження його силует може здатись навіть перенавантаженим, проте це чи не єдиний персонаж з відкритим обличчям, що додає йому певної людяності порівняно з іншими юнітами — він координатор, а не вбивця, і це відчувається навіть у позі.

Вогнеметник є напевне одним із найбільш небезпечних і психологічно важких персонажів — як для ворога, так і для самого носія. (Рисунок А.5) Вогнемет з'явився на фронтах Першої світової у 1915 році і відразу став зброєю жаху: Німецькі *Flammenwerfer* вперше масово застосували його під Іпром, і враження від нього на противника було настільки руйнівним, що всі основні армії прискорено розробили власні версії. Проте носити на спині резервуари з рідким паливом під артилерійським вогнем — це особлива форма хоробрості, що межує з відчаєм. Візуально вогнеметник у грі виразно вирізняється перемотаним лицем, двома горизонтально розташованими паливними балонами за спиною, пошарпаним одягом та грубими елементами екіпірування. Він виглядає як людина, що давно змирилась із тим, що робить, і давно перестала задавати питання.

Кулеметник виконує роль основної вогневої підтримки підрозділу. (Рисунок А.6) Важко переоцінити, яку роль кулемет відіграв у Першій світовій — саме він більш за будь-яку іншу зброю визначив характер цієї війни як позиційної. Один добре встановлений MG 08 або Vickers міг зупинити цілий батальйон, що йде в атаку по відкритій місцевості. Саме кулемети перетворили нічийну землю на справжню зону смерті. Кулеметні розрахунки були елітою піхоти —

добре навчені, дисципліновані, зі своїм особливим, важким різновидом хоробрості. Персонаж у грі несе цей тягар буквально: через вагу кулемета та броньові плити він має найважче спорядження серед усіх юнітів, додаткові підсумки для боєприпасів, листи броні та характерну масивну, приземлену позу людини, що звикла стояти на місці й тримати лінію.

Гренадер — юніт переважно ближнього бою, що спеціалізується на використанні ручних гранат для знищення укриттів і груп противника. (Рисунок А.7) Ручна граната у Першій світовій пережила справжнє відродження — про неї майже забули після наполеонівських воєн, але траншейна війна повернула їй центральне місце. Німецька «колотівка» Stielhandgranate, британська «ананасова» Mills bomb — кожна армія мала свій варіант, і гренадери виділялись в окремі штурмові групи, які першими йшли у ворожі траншеї. У грі гренадер несе гранатні сумки та декілька масивних осколкових гранат, закріплених прямо на торсі — так само, як це робили реальні штурмовики, що йшли «набиті» гранатами під дощем і брудом. Візуально він виглядає легшим та мобільнішим, ніж кулеметник чи вогнеметник, але не менш втомленим.

Кістяком, основним і найбільш масовим юнітом, як і в реальному світі, є піхотинець. (Рисунок А.8) Він виконує роль універсального солдата із середньою дальністю бою та використовується як самостійна одиниця або ж для підтримки інших персонажів. Якщо всі інші юніти — це спеціалісти, то піхотинець — це сама війна у своєму найчистішому, найнещаднішому вигляді. Tommy, Poilu, Landser — у кожній армії він називався по-своєму, але виглядав однаково: сіра або хакі шинель, стоптані чоботи, болтова гвинтівка зі штиком, яку чистять кожен вечір незважаючи ні на що. Його зовнішній вигляд у грі є найбільш наближеним до класичного образу солдата Першої світової — саме він є точкою відліку, від якої відштовхуються всі інші персонажі своїм більш спеціалізованим виглядом.

Усі персонажі гри створювалися виключно вручну у вигляді концепт-артів та 3D-моделей для подальшого друку. (Рисунок А.9) Основний акцент у дизайні було зроблено на передачі атмосфери виснаження: постійна війна у важких умовах та психологічна втома відзеркалюються у зовнішньому вигляді кожного солдата на полі бою. Пошарпаний одяг — це не стилістичний прийом заради оригінальності, це документ. Документ про те, скільки часу ці люди провели там, де їх не мало б бути, і скільки ще проведуть.

Висновки до розділу 1

У першому розділі було сформовано основну концепцію настільної гри «Щуряча війна», визначено її унікальні жанрові особливості, ігровий світ та ключові елементи його нарративу. Встановлено, що основою проєкту є тематика альтернативної Першої світової війни, у якій головний акцент зроблено на атмосфері окопної війни, жаху, бруду, виснаженні людських ресурсів як фізичних так і моральних, та на головній цілі гри — боротьбі за контроль над артилерійськими позиціями противника.

Було розроблено похмурий ігровий світ, натхненний європейською естетикою 10–20-х років минулого століття, історичними образами Західного фронту та візуальними особливостями військової культури Першої світової. Значну увагу приділено тому, щоб передати депресивну атмосферу нескінченної війни, що проявляється у візуальному стилі, дизайні персонажів та загальному художньому оформленні мого проєкту. Було визначено основних персонажів гри, їхні функції, ролі, можливості на полі бою та візуальні особливості. Кожен юніт виконує окрему визначену тактичну задачу та має власний впізнаваний образ, створений із розумінням того, що різні спеціальності потребують різних інструментів для виконання завдання, а час в окопах безумовно повпливав на їх одяг та зовнішній вигляд в цілому, особливу увагу при розробці було

приділено деталям спорядження, пошарпаний вигляд передається: рваними краями, латками, дірками тощо.

У результаті було сформовано цілісну концепцію настільної гри, яка поєднує елементи історичного варгейму, альтернативної історії та авторського художнього стилю, а також створює основу для подальшої розробки механік, візуального оформлення та уже практичної реалізації проєкту.

РОЗДІЛ II

РОЗРОБКА ІГРОВОЇ СИСТЕМИ

2.1. Ігрові механіки

Базується настільна гра «Щуряча війна» (Rattenkrieg) на системі тактичної взаємодії протиборчих гравців, побудована на популярному та зрозумілому покроковому принципі. Гравці керують невеликими піхотними загонами, переміщуючи юнітів по клітинкам на ігровому полі та використовуючи їхні ідентичні особливі можливості для досягнення тактичної переваги і в кінці кінців перемоги над суперником. Основний акцент сфокусовано не на випадковості, а на правильному плануванні дій, оперативному контролі території, переміщенню та ефективному використанні спеціалізованих юнітів, кожен з яких виконує свою роль, де втрата одного неодмінно примушує перебудовувати цілу стратегію.

Ігрове поле або ж карта поділена на великі квадрати з координатами, що використовуються для переміщення та орієнтації на карті. Усередині кожного такого квадрата розміщена додаткова, менша сітка розміром 3×3 клітинки, яка дозволяє більш точно розташовувати юнітів та створює можливості для тактичних маневрів. Оскільки переміщення здійснюється покроково, а кожен юніт має власну роль і функцію у бою. Однією з головних механік гри є взаємодія між унікальними юнітами. Частина персонажів здатна посилювати інших бійців або виконувати спеціальні дії на одинці. Приведу приклад, снайпер у зв'язці з піхотинцем може вести стрільбу без використання кубика, а кулеметник у взаємодії з піхотою отримує перевагу одночасно вести вогонь по більшій кількості квадратів. Таким чином, ефективність загону залежить від грамотного комбінування юнітів, грамотного використання їх

особливостей та їхнього розташування на карті. Для вирішення бойових ситуацій використовується система так званої «мінімальної випадковості». Кубик застосовується переважно лише під час стрільби: результати 1, 2, 3 означають промах, а 4, 5, 6 — влучання. Інші бойові механіки, зокрема артилерійські удари, працюють без використання кубика, що дозволяє зробити гру більш тактично орієнтованою.

Важливу роль у геймплеї відіграє певна система ресурсів, обмежень та противаг. Основним стратегічним ресурсом є артилерія, яка стає доступною через певну кількість ходів. Кількість артилерійських снарядів залежить від від радиста у вашій команді а також контролю «червоної лінії» — центральної ділянки карти. Чим більше юнітів гравця перетинає цю умовну межу фронту, тим більше артилерійської підтримки він отримує. Таким чином, гра пасивно заохочує гравців постійно просуватись вперед та боротись за контроль території, адже стояння на місці це зазделегідь провальна стратегія.

Окремі юніти звісно й мають власні обмеження. Кулеметник наприклад, стріляє через хід бо має необхідність у довгій перезарядці, гренадер ж обмежену кількість гранат, а вогнететник ефективний лише на короткій дистанції. Радист, у свою чергу, забезпечує швидший виклик артилерії, а його втрата тимчасово обмежує доступ до артилерійських ударів. Така система плюсів і мінусів створює необхідність постійно зберігати баланс між атакою, обороною та підтримкою ключових юнітів. Система перемоги та поразки побудована лише навколо двох основних умов. Перший варіант — повне знищення всіх юнітів противника, адже він уже не зможе загрожувати вашій позиції. Другий — прорив до протилежного краю карти та захоплення ворожої артилерії, у такому варіанті вам навіть не потрібно зберігати юнітів та відволікатись на повне знищення загону противника. Така система дозволяє гравцям обирати різні стилі ведення бою: обережне виснаження противника, для його повного знищення чи створення «пролому» в обороні, або ж агресивний, стрімкий наступ який дасть можливість обійти противника та

швидко закінчити гру, однак з ризиком великих втрат, аж до повного програшу шляхом втрати всіх фігурок.

Не слід забувати, що великий вплив на ігровий процес має система укриття, колючий дріт, відкриті зони для стрільб та заражені ділянки поля бою після вогнемета чи хімічної зброї. Укриття — невеликі зони в окопах та не тільки, дозволяють пережити артилерійський обстріл, стрільбу або хімічну атаку, однак роблять юніта по суті неактивним, відкриті зони дають вам можливість вести вогонь, але водночас роблять солдата вразливим адже і ви «виглядаєте», заражені квадрати тимчасово ускладнюють переміщення гравцям, що змушує змінювати плани оборони чи атаки.

Таким чином, система механік гри «Щуряча війна» побудована на поєднанні тактичного планування, контролю території, взаємодії спеціалізованих юнітів та обмежених ресурсів, що формує фірмовий напружений і стратегічно орієнтований ігровий процес.

2.2. Ігрові елементи

Головним робочим елементом гри є ігрове поле — велика карта формату ватману та не тільки, на якій безпосередньо зображено фронт, у форматі аерофотознімку, та цій мапі й відбувається ігровий процес. Карта стилізована під поле бою часів Першої світової з її окопами, вирвами від снарядів, колючим дротом, укриттями й відкритими ділянками місцевості. Ігрове поле поділене на квадрати з координатами, що використовуються для контролю юнітів, артилерійських ударів, залпу вогнемета чи кидку гранати а також тактичного планування. Усередині кожного квадрата додатково присутня менша сітка 3×3 для більш точного і детального розташування персонажів, їх ходів, стрільби та маневрів.

Безумовно невід'ємною частиною гри є 3D-моделі юнітів, надруковані на 3D-принтері, з використанням спец-засобів таких як специфічний пластик та тонке «сопло». Загалом у коробці є 20 фігурок (це 7 унікальних персонажів) — по 10 для кожного гравця. Усі моделі та концепт-арти персонажів були відмальовані та створені вручну.

Дизайн юнітів витриманий у єдиній стилістиці: сіра шинель, польові штани кольору хакі, елементи військового спорядження та пошарпаний зовнішній вигляд, що підкреслює атмосферу виснаження та тривалої війни. Для вирішення окремих бойових ситуацій у грі використовуються «рандом» а саме кидок грального кубика. Його застосування навмисно зведене до мінімуму, щоб зробити акцент саме на тактичних рішеннях гравця, прибрати не потрібну цій грі вдачу. Кубик використовується переважно під час стрільби або ж атаки: результати від 1 до 3 означають промах, а від 4 до 6 відповідно влучання.

Додатковими компонентами гри є маркери мін, заражені зони, артилерійські удари та інші тимчасові ефекти. Важливою а насправді «фірмовою» частиною проєкту є арт-бук, у якому міститься вся потрібна покупцю і потенційному гравцю інформація: правила гри, опис ігрового світу, концепт-арти персонажів та короткі описи юнітів, лор тобто історія світу. Арт-бук виконує одночасно інформаційну та художню функцію, допомагаючи розкрити атмосферу й візуальний стиль проєкту незнайомому гравцю.

Таким чином ми маємо, що усі ігрові елементи настільної гри «Щуряча війна» створюють цілісну робочу систему, у якій механіки, фізичні компоненти та художнє оформлення доповнюють одне одного, створюють глибину та формують єдиний ігровий досвід, що змушує гравця повірити в цей світ.

2.3. Хід гри та правила

Перед безпосереднім початком ігрової сесії умовне поле бою, себто карта розміщується між двома гравцями. Кожен гравець отримує набір із десяти фігурок юнітів: сапера, снайпера, радиста, вогнеметника, кулеметника, гренадера та чотирьох піхотинців. Юніти розставляються на стартовій стороні карти відповідно до обраної гравцем тактики. Після цього визначається між собою черговість ходів. Гра відбувається у покроковому форматі, тож якщо гравцям не подобаються довгі партії, вони сміло можуть обмежувати свої ходи часом. Під час кожного ходу гравець може переміщувати юнітів, атакувати, використовувати спеціальні здібності персонажів або всіляко взаємодіяти з інтерактивними елементами поля бою. Переміщення здійснюється по міні клітинках карти, це додаткова сітка 3×3 , що використовується для точнішого розташування персонажів які розташовані у квадратах що мають координати для зручності орієнтації.

Лева частина ігрового процесу побудована навколо тактичної взаємодії юнітів з використанням їх спеціальних можливостей та їх руху по сітці. Кожен персонаж має власну ідентичну роль і спеціалізацію. Сапер може знешкоджувати міни, встановлювати власні та перекушувати колючий дріт без витрати окремого ходу. Снайпер веде вогонь на великій дистанції, але не здатний ефективно діяти у ближньому бою. Радист відповідає за швидший виклик артилерійської підтримки та використання хімічного арт-снаряда. Вогнеметник атакує на короткій дистанції та вражає одразу весь квадрат. Кулеметник ладен вести вогонь по декількох цілях, але стріляє через, умовність яка імітує довге перезарядження у реальних кулеметів особливо старих. Гренадер використовує гранати для знищення квадратів без використання кубика, однак має обмежений боєзапас своїх гранат та дальність кидка. Піхотинець є універсальним в якійсь мірі допоміжним юнітом із середньою дальністю бою.

Для стрільби використовується звичайний шестигранний гральний кубик. Результати 1, 2, 3 означають промах, а 4, 5, 6 — влучання. Кубик використовується лише під час атак окремих юнітів. Артилерія, гранати та вогнемет діють без застосування системи випадковості.

Однією з основних у грі механік є артилерія. Артилерійський обстріл стає доступним кожні п'ять ходів. Після виклику снаряд прилітає через один хід та вражає вибрані квадрати, тобто на п'ятий хід гравець викликає арт-удар а на шостий він прилітає і тоді заново. Кількість артилерійських снарядів залежить від контролю тої самої умовної «червоної лінії» — центральної ділянки карти. Чим більше юнітів гравця перетнули цю лінію, що символізує лінію фронту, тим більше артилерійських залпів він отримує. На карті також присутня система схованок, від відкритих зон та обстрілів. Укриття дозволяють пережити артилерійський удар, хімічну атаку або ж атаку вогнемета, однак не захищають від гранат гренадера і не дають змоги вести вогонь і рухатись юнітам. Відкриті зони у свою чергу дають можливість вести прицільний вогонь, але роблять юніта вразливим для атак противника. Після використання хімічного арт-снаряда або вогнемета атакований квадрат стає зараженим або по іншому неактивним на три ходи. Перемога у грі досягається двома способами: повним знищенням усіх юнітів противника або проривом до протилежного краю карти із захопленням ворожої артилерії. Поразка настає у випадку втрати всіх доступних гравцю юнітів або ж якщо ворожі солдати дістались ваших артилерійських позиції (вийшли до протилежного краю карти).

Таким чином маємо систему де правила гри побудовані своєрідному поєднанні покрокової тактики, контролю ресурсів, взаємодії спеціалізованих юнітів та боротьби за стратегічно важливі ділянки поля бою.

Висновки до розділу 2

Підсумуємо, у другому розділі були пояснені основні елементи ігрової системи настільної гри «Щуряча війна» (Rattenkrieg). Було сформовано власну структуру ігрових механік, систему взаємодії між гравцями, правила використання юнітів та особливості ігрового процесу бою. Основний акцент зроблено на тактичному плануванні, контролі території та ефективному використанні вкрай обмежених ресурсів. Також було описано основні ігрові елементи, серед яких: ігрове поле, інтерактивна карта, 3D-моделі персонажів, кубики та додаткові компоненти. Окрему увагу приділено правилам, не від'ємній частині будь-якої гри, послідовності ходів, системі перемоги та взаємодії між різними типами юнітів.

У результаті було сформовано цілісну ігрову систему, яка поєднує механіки тактичного варгейму, атмосферу окопної війни та візуальну стилістику альтернативної похмурої Першої світової війни.

РОЗДІЛ ІІІ

ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

3.1. Візуальна стилістика та роль художнього оформлення

Художнє оформлення моєї настільної гри «Щуряча війна» є обов'язковою частиною загальної концепції цього проєкту та виконує одночасно декілька важливих функцій: передає атмосферу ігрового світу, забезпечує візуальну ідентифікацію гри як продукту, що формує емоційний зв'язок між гравцем і всесвітом гри. Візуальна мова проєкту побудована на принципі повної цілісності — кожен елемент оформлення, від концепт-артів персонажів до дизайну коробки та пакування, підпорядкований єдиній стилістиці та працює на розкриття центральної теми втоми від нескінченної війни.

Основою колірної палітри проєкту є темні, приглушені кольори, характерні для військової естетики початку 20-го століття: темно-коричневий (#a14a2a), оливковий (#5d8665), «ranger green» (#7f7f7f), хакі (#7c4b4c) та «coyote» (#998553). Вибір конкретно такої кольорової гамми не є випадковим — він продиктований як художньою логікою, так і наративною складовою. Приглушені, брудні, землісті відтінки передають стан постійного занепаду та вигорання, у якому постійно емоційно перебуває ігровий світ. Відсутність яскравих, насичених кольорів підкреслює атмосферу тотальної безнадії та втоми від затяжної війни, що є домінуючим та всеохопним настроєм всесвіту гри та й самої Першої світової. Такий підхід до кольору перегукується з традицією воєнного мистецтва та експресіонізму початку минулого століття, де художники — зокрема мій особистий фаворит Отто Дікс та Ернст Людвіг

Кірхнер свідомо використовували похмуру, десатуровану палітру для передачі психологічного стану людини на межі можливостей через війну. [5]

Єдиним можна сказати акцентним елементом у дизайні персонажів є рожево-червона пов'язка, що зустрічається на декількох юнітах, яка виконує роль елемента візуального розпізнавання загону, нахшталт популярної у всі роки імпровізованої системи «свій-чужий» у нашому світі, водночас це є символічним нагадуванням про кров і рани — невід'ємну частину окопної буденності солдат на будь якій війні.

Концепт-арти персонажів є стартом, відправною точкою всього візуального процесу проєкту. Кожен юніт розроблявся з урахуванням його тактичної ролі у грі та характеру, що знайшло безпосереднє відображення у їх зовнішньому вигляді. Піхотинець у потертій сірій шинелі з рваними краями чи латками, укутаний у капюшон і зі старою гвинтівкою з багнетом, є уособленням виснаженого, але незламного солдата. Снайпер вкритий масивним гілі-костюмом із пошарпаних клаптів тканини — його силует майже зливається з навколишнім пейзажем, що підкреслює роль прихованого мисливця. Вогнеметник із рожево-червоними ганчірками, якими перемотане обличчя, захисними окулярами, та балонами із рідким паливом за спиною передає образ солдата-спеціаліста, що працює на межі можливостей та стикається з постійним ризиком. Кулеметник у пошкоджених масивних лицарських обладунках — один із найбільш виразних образів проєкту: поєднання свого роду середньовічного захисту із сучасною на той момент зброєю створює відчуття альтернативної історії, у якій традиційне і сучасне поєдналось у хаосі безжальної нескінченної війни. Радист — чи не єдиний персонаж із відкритим обличчям, та геть без зброї він виглядає дещо людянішим на тлі інших, що підкреслює його роль зв'язківця та координатора, а не бійця передньої лінії. Усі концепт-арти виконані у форматі «вид спереду — вид ззаду», що забезпечує повне уявлення про зовнішній вигляд персонажа з усіх боків та

служує по своїй суті технічним завданням для подальшого створення 3D-моделей.

Процес переходу від концепт-арту персонажа до фізичної ігрової фігурки є одним із ключових і напевно найважчим етапом практичної реалізації проєкту. На основі готових концепт-артів у програмі Blender створюються тривимірні моделі юнітів. Програма дозволяє точно відтворити деталі спорядження, фактуру тканини та характерні елементи зовнішнього вигляду кожного персонажа, розроблені на етапі ілюстрації, звісно вигляд бійців дещо спрощено, через не досконалість наявної техніки. Після завершення роботи над 3D-моделлю вона передається на 3D-принтер, де за допомогою спеціального тонкого сопла і матового пластику виготовляється а правильніше сказати, друкується фізична фігурка. Загалом для гри використовуватиметься 20 фігурок — по 10 для кожного гравця. Відмінною особливістю проєкту є те, що розфарбовування надрукованих персонажів залишається завданням самого гравця. Такий підхід має низку суттєвих переваг: він забезпечує варіативність та унікальність кожного набору, адже два різних гравці можуть розфарбувати абсолютно однакові моделі зовсім по-різному, відповідно до свого смаку, створивши власні колірні рішення конкретно його загону. Крім того, процес розфарбовування стає окремим цікавим творчим досвідом, який залучає гравця до світу гри ще до початку самого ігрового процесу. Гравець отримує можливість сформувати власний візуальний стиль загону, обрати кольори фракції та додати індивідуальні деталі, що додає унікальності і звісно значно підвищує емоційну прив'язаність до персонажів і загалом до гри. Подібна практика також широко використовується у варгеймінговій культурі, зокрема в таких відомих на увесь світ проєктах, як Warhammer 40,000, де розфарбовування мініатюр є повноцінною частиною ігрового досвіду, а для окремих фанатів це стало повноцінним видом хобі.[14]

Важливою складовою художнього оформлення проєкту є арт-бук — видання, що поєднує в собі функції правил гри, такого собі художнього альбому та

короткого путівника по ігровому світу.(Рисунок Б.1) Арт-бук містить концепти персонажів у форматі «вид спереду — вид ззаду» з короткими описами та характеристиками кожного юніта, правила ведення гри, коротку історію всесвіту «Щурячої війни» та додаткові матеріали, що допомагають розкривають атмосферу проєкту. Таким чином ми маємо арт-бук, що виконує одночасно дві функції, інформаційну та «занурювальну»: гравець не просто читає правила, а занурюється у світ гри через її візуальну мову. Обкладинка арт-буку стилістично перегукується з пакуванням коробки — обидва елементи використовують єдину композицію з персонажами на темно-червоному тлі, що створює візуальну цілісність усього продукту.

Коробка гри є першим фізичним елементом, з яким стикається потенційний покупець на прилавках чи сайті, і тому відіграє вирішальну роль у формуванні першого враження про продукт.(Рисунок Б.2) На лицевій стороні коробки розміщено арт із кількома ключовими юнітами гри на тлі темно-помаранчевого, майже вогняного неба, що підсвідомо викликає асоціації з постійними обстрілами та тліючим полем бою. Фігури персонажів зображені у різних ступенях освітленості: центральна постать радиста промальована детально, тоді як інші юніти подані силуетами різної чіткості у тумані, іскрах та диму — художній прийом, що підкреслює атмосферу невизначеності та небезпеки. У верхній частині коробки розміщено логотип гри, нижче — назва «Щуряча війна» та перелік вмісту набору. Такий підхід до оформлення упаковки відповідає принципам ефективного ігрового брендингу, за яким обкладинка повинна одночасно відображати жанр, атмосферу та цільову аудиторію продукту. Усі текстові блоки на коробці а також арт-буці та карті, на початковому етапі продажів будуть українською мовою.

Хочу звернути особливу увагу на логотип гри є окремим елементом фірмового стилю проєкту і заслуговує на його детальний розгляд.(Рисунок Б.3) Він зображує щура, якого пронизує кинджал або ніж, — пряма алюзія на саму назву «Rattenkrieg» і на образ «щурів», що пробираються крізь окопи в

пошуках наживи. Логотип виконаний у грубому, деструктивному стилі, що нагадує старі татування або написи, вирізані вручну. Цей стиль є свідомим художнім вибором: він асоціюється з культурою солдатської ідентичності, саморобністю та суворою реальністю окопного побуту де немає гарних інструментів чи мольбертів. Логотип використовується як самостійний графічний елемент на коробці та арт-буці, і може відтворюватись як із текстовою частиною, так і без неї, що забезпечує гнучкість його застосування в різних контекстах. Цей логотип по сумісності є емблемою таких штурмових загонів «щурів» у світі гри, по аналогії як у нашому, реальному світі наприклад образ парашута, майже завжди зустрічається на емблемах десантних підрозділів, або ж крила на шевронах військово-повітряних сил.

Ігрова карта є ще одним ключовим елементом візуального оформлення проєкту. Вона виконана у стилістиці аерофотознімку поля бою часів Першої світової війни: темна, майже монохромна брудна поверхня, вкрита вирвами від снарядів, залишками окопів, зрубаними деревами та фрагментами колючого дроту. (Рисунок Б.4) Темно-коричнева сіра та землиста кольорова гама карти створює відчуття спустошеного, випаленого простору, у якому розгортається гра. Поверх фонового малюнку накладено координатну сітку білого або світло-сірого кольору, яка забезпечує функціональну зручність переміщення юнітів, водночас не порушуючи загальної атмосфери.

Візуальна стилістика «Щурячої війни» є системним та цілісним художнім рішенням, у якому кожен елемент, від кольорової палітри концепт-артів до графіки логотипу, підпорядкований єдиній меті: створити переконливий, атмосферний і впізнаваний ігровий всесвіт. Художнє оформлення у проєкті виконує не лише декоративну, а й наративну та комунікативну функції, перетворюючи гру на цілісний, завершений художній продукт, що занурює гравця в атмосферу альтернативної Першої світової ще до початку першого ходу.

3.2. Можливості вдосконалення гри

Підкреслюю, що настільна гра у своєму готовому вигляді є базовою версією продукту, яка закладає фундамент для подальшого масштабування, розширення та вдосконалення. Прототип, розроблений у рамках мого дипломного проєкту, охоплює основні механіки, ключових персонажів та всього один театр бойових дій. Водночас сама структура гри є цілком модульною: широка система юнітів, варіативна карта та незалежні арт-буки, свідомо побудована таким чином, щоб забезпечити можливість органічного розширення без порушення цілісності вже існуючої базової ігрової системи.

Одним із пріоритетних напрямів вдосконалення є розширення складу юнітів. Базовий набір охоплює сім типів персонажів, кожен із яких виконує конкретну тактичну роль, було визначено, що це мінімум а не можливий максимум. Адже ігровий всесвіт «Щурячої війни» передбачає значно ширший спектр можливих персонажів: медики, офіцери, розвідники, артилеристи, хорунжі, механіки, а також спеціалізовані юніти, характерні для конкретних театрів бойових дій наприклад рейдери на пустельних картах (аналог британських легких піхотинців «Пустельних Щурів» чи знаменитих «Родезійських Рейнджерів») або ж єгері на гірських (натхненні італійськими солдатами «Ардіті»). Додавання нових типів персонажів розширить тактичні можливості гравців, збільшить варіативність ігрових ситуацій та підвищить реграбельність гри. Кожен новий юніт проходитиме повний цикл розробки — від концепт-арту до 3D-моделі.

Суттєвим напрямом вдосконалення є також розробка нових ігрових карт. Базова версія гри включає лиш одне поле бою, стилізоване під Західний фронт Першої світової війни. Розширення картографічного контенту передбачає створення карт різного розміру та конфігурації: менших карт для швидких двогравцевих «бліц» сутичок, більших карт для багатогравцевих партій, а також карт із принципово іншою структурою місцевості з більшою кількістю

укриттів, відкритих зон або специфічних перешкод. Зміна розміру та конфігурації поля бою безпосередньо впливає на ігровий процес, змінюючи темп партії, тактичні пріоритети та ефективність окремих юнітів, що суттєво збагачує ігровий досвід навіть без введення нових механік.

Окремим і найбільш масштабним напрямом розвитку є створення нових тематичних повних наборів, присвячених іншим театрам бойових дій в умовах розвитку альтернативної Першої світової війни. Кожен такий набір становитиме самостійний розширений продукт із власною ігровою картою, набором юнітів, що відповідають специфіці конкретного фронту, та окремим арт-буком із лором та правилами. Наприклад, пустельний театр бойових дій передбачатиме карту з відкритою місцевістю, відповідним кольоровим рішенням, оазисами та піщаними дюнами, а юніти отримають відповідне спорядження та візуальний стиль, що відображає умови ведення бою в жаркому кліматі. Гірський театр, натомість, може акцентувати на вертикальному переміщенні, укриттях серед скель і обмеженій видимості. Кожен новий набір розширює ігровий всесвіт, зберігаючи при цьому єдину систему механік, що робить перехід між різними театрами дуже органічним і при цьому цікавим для гравця.

Важливим напрямом технічного вдосконалення є подальша робота з балансом ігрових механік. Базовий прототип, незважаючи на опрацьованість основних правил, потребує тестування на ширшій аудиторії для виявлення потенційно прогнозованих дисбалансів між юнітами, надмірно сильних або слабких тактик та ситуацій, які правила охоплюють недостатньо чітко. Регулярне плейтестування та збір зворотного зв'язку від гравців є стандартною та навіть обов'язковою практикою в індустрії настільних ігор і дозволяє поетапно вдосконалювати правила без кардинальної зміни базової системи.

Таким чином, ми маємо систему де «Щуряча війна» має чітко визначений потенціал для розвитку, закладений у саму архітектуру проєкту від самого

початку. Модульність системи юнітів, незалежність арт-буків та варіативність карт формують основу для поступового розширення гри, яке може здійснюватись як у рамках подальших розробок автора, так і у форматі повних комерційних доповнень після видання базового набору. Мобільність та співзамінність елементів ігрового набору дає безліч гнучких комбінацій ведення ходів.

3.3. Перспективи видання та популяризації

Перспективи видання настільної гри «Щуряча війна» (Rattenkrieg) безпосередньо пов'язані з особливостями сучасного ринку настільних ігор та специфікою цільової аудиторії настільної гри. Також варто згадати контекст сьогодення, період війни і відповідно зростаючої зацікавленості воєнною тематикою, тактикою та естетикою.

Тактичні варгейми з авторською естетикою та фізичними мініатюрами є стабільно затребуваним сегментом ринку, що не втрачає актуальність від самого зародження, про що свідчить тривала популярність таких проєктів, як Warhammer 40,000, а також чималий успіх краудфандингових кампаній для менших авторських варгеймів на спонсорських платформах Kickstarter та Gamefound. Такий контекст формує сприятливе середовище для повноцінного виходу «Щурячої війни» на комерційний ринок.

Одним із ключових інструментів популяризації та фінансового розвитку проєкту є створення власного вебсайту гри. Сайт виконуватиме одночасно декілька основних функцій: інформаційного ресурсу, інтернет-магазину та платформи для взаємодії зі спільнотою гравців. Інформаційна складова сайту міститиме повний розгорнутий лор ігрового всесвіту «Щурячої війни» — значно детальніший, ніж той, що представлений в арт-буках окремих наборів. Якщо арт-бук охоплює лише загальний контекст та лор конкретного театру

бойових дій, то сайт стане місцем, де гравці зможуть повноцінно розібратись та зануритися у повну хронологію подій альтернативного світу гри від політики і економіки до стратегій і особистостей, дізнатися про передісторію конфліктів, фракції та окремих визначних митей. Такий підхід до розбудови всесвіту через різні медіаформати є поширеною практикою у сучасній ігровій індустрії: він формує відчуття глибини та живого світу, що існує поза межами ігрового поля, і підвищує залученість гравців, які прагнуть більшого занурення в наратив. Також, сайт виконуватиме роль платформи для комунікації між споживачами та розробниками, прискорює зворотній зв'язок, дає відчуття згуртованості а також можливість живого онлайн спілкування у ігровому ком'юніті.

Комерційна складова сайту передбачає повноцінний інтернет-магазин із широким асортиментом продукції. Базовий набір гри, що включає ігрову карту, фігурки юнітів, арт-бук, кубики та додаткові компоненти, стане основою каталогу віртуального магазину на сайті. Однак ключовою перевагою онлайн-магазину є можливість придбання окремих елементів — як замінних, так і розширювальних. Гравці зможуть докупляти нові ігрові карти різного розміру та конфігурації: менші для швидких партій, більші для багатогравцевих сутичок або карти принципово інших театрів бойових дій — пустельних, гірських, міських руїн, зимових та навіть острівних, так і такі театри були у Першій світовій. Окремою категорією є фігурки юнітів, які можна замовляти як для поповнення втрат у вже наявному наборі, наприклад якщо гравець щось загубив чи зламав, так і для придбання нових унікальних персонажів, що не входять до базового комплекту (наприклад, приуроченими тематично до особливих дат чи подій). Це рішення є особливо важливим з огляду на те, що фігурки є фізичними об'єктами, які можуть активно пошкоджуватись або втрачатись у процесі використання, — а отже, можливість їх окремого придбання підвищує довгострокову цінність продукту для гравця.

Найбільш масштабними позиціями каталогу магазину стануть тематичні розширення — нові повноцінні набори, присвячені різним театрам бойових дій. Кожен такий набір матиме власну ігрову карту, відповідні юніти з унікальним візуальним стилем та окремих арт-бук із лором і правилами, адаптованими до специфіки конкретного фронту. Таким чином, гравець, який придбав базовий набір «Щурячої війни», отримує не тільки готовий повноцінний продукт, а й вхідну точку у значно ширший ігровий всесвіт. Подібна модель розповсюдження, побудована на принципі «база плюс розширення», є однією з найефективніших у сегменті настільних ігор, оскільки вона забезпечує стабільне повторне залучення вже існуючої аудиторії та створює тривалий комерційний цикл продукту.

Окрім онлайн-продажів, перспективним каналом розповсюдження є співпраця з українськими офлайн-магазинами та видавництвами настільних ігор. Видавництво WOODCAT, яке спеціалізується на локалізації та виданні настільних ігор в Україні і декларує своєю місією «українізацію ігрового настільного контенту», є потенційним партнером для фізичного розповсюдження гри через спеціалізовані магазини.[3] Поява авторської української настільної гри у роздрібних точках продажу значно розширить охоплення аудиторії та підвищить впізнаваність продукту серед гравців, які не шукають ігри цілеспрямовано в інтернеті а натрапили випадково.

Для первинного фінансування виробництва проєкту та тестування ринкового попиту доцільним і напевне, єдино правильним варіантом буде використання краудфандингових платформ. Кампанія на Kickstarter або Gamefound дозволить не лише зібрати кошти на перший тираж, а й сформувати початкову спільноту прихильників гри і спонсорів, отримати зворотний зв'язок від потенційних гравців та підтвердити комерційний потенціал продукту ще до початку масштабування. Успішна краудфандингова кампанія також є потужним маркетинговим інструментом сама по собі: вона генерує медійне

охоплення та привертає увагу спеціалізованих ігрових видань, критиків і спільнот.

Важливу роль у популяризації гри відіграватиме присутність у соціальних мережах, форумах на сайті та взаємодія зі спільнотою. Публікація концепт-артів, відеозаписів процесу розфарбовування фігурок, матеріалів про ігровий процес та додаткового лорного контенту формуватиме постійний інформаційний потік навколо продукту та підтримуватиме зацікавленість аудиторії між виходом нових наборів, це показуватиме що проєкт «живий» та рухається. Спільнота гравців, залучена до розфарбовування фігурок та обговорення лору, не тільки сама по собі створює невичерпний діалог на форумі а й природно перетворюється на амбасадорів бренду, поширюючи інформацію про гру у власних соціальних колах, серед друзів та знайомих. У майбутньому, після виходу на ринок та масштабування кінцевий продукт може перекладатись різними мовами, залежно від попиту закордоном, інвесторів, запитів гравців та контрактів із партнерами.

Таким чином, перспективи видання та популяризації «Щурячої війни» є обґрунтованими та спираються на реальні сучасні комерційні моделі та тенденції ігрової індустрії. Поєднання власного вебсайту з функцією інтернет-магазину та розширеним лором, системи тематичних доповнень, співпраці з вітчизняними і зарубіжними видавництвами та краудфандингових інструментів формує комплексну стратегію виходу продукту на ринок, яка враховує як потреби гравців, так і фактичні реалії сучасного ринку настільних ігор в Україні та за її межами.

Висновки до розділу 3

Тож підсумуємо, у третьому розділі було розглянуто практичну реалізацію проєкту настільної гри «Щуряча війна» (Rattenkrieg) у трьох взаємопов'язаних

аспектах: візуальній стилістиці та художньому оформленні, можливостях подальшого вдосконалення та перспективах видання й популяризації.

У підрозділі 3.1 нами було проаналізовано візуальну мову проєкту як цілісну систему, у якій кожен елемент оформлення підпорядкований єдиній художній та наративній логіці, а не «живе власним життям». Встановлено, що приглушена колірна палітра на основі темно-коричневого, оливкового, хакі та «coyote» є свідомим художнім вибором, що передає атмосферу виснаженого, похмурого, не привітного ігрового світу та перегукується з традицією воєнного мистецтва і експресіонізму початку ХХ століття. Розглянуто роль концепт-артів як стартової точки всього виробничого процесу — від ілюстрації через 3D-моделювання у відповідних програмах таких як Blender до друку фізичних ігрових фігурок на принтерах.

Підкреслено, що практика самостійного розфарбовування фігурок гравцем є не лише технічним рішенням, а й дуже важливим елементом ігрового досвіду, що забезпечує варіативність, творчу залученість та формування унікального стилю власного загону, що додає глибини. Також було розкрито роль арт-буку, ігрової карти, дизайну коробки та логотипу як складових єдиної фірмового стилю продукту, що забезпечують візуальну цілісність гри на всіх рівнях її взаємодії з гравцем.

У підрозділі 3.2 було визначено основні напрями вдосконалення гри. Встановлено, що модульна архітектура проєкту — незалежність арт-буків, варіативність карт та розширюваний склад юнітів — свідомо закладає можливості для перспективного органічного розвитку без порушення цілісності базової системи. Окреслено перспективи розширення шляхом додавання нових типів персонажів, карт різного розміру та конфігурації, а також повноцінних тематичних наборів, присвячених новим театрам бойових дій з власними унікальними картами, юнітами та арт-буками. Наголошено на

необхідності регулярного плейтестування та відбалансування механік як обов'язкової складової подальшого розвитку продукту.

У підрозділі 3.3 було обґрунтовано комерційні та комунікаційні перспективи проєкту. Визначено, що створення власного вебсайту з функцією форуму, інтернет-магазину та розширеним лором всесвіту є ключовим інструментом як комерційного розвитку, так і формування залученої й активної спільноти гравців. Встановлено, що так звана модель «база плюс розширення», реалізована через систему тематичних наборів і можливість окремого придбання компонентів, відповідає сучасним стандартам і тенденція індустрії настільних ігор і забезпечує тривалий комерційний цикл життя продукту.

Розглянуто потенціал співпраці з українськими видавництвами настільних ігор, краудфандингових платформ в тому числі міжнародних як інструменту первинного фінансування та формування аудиторії спонсорів і фанатів, а також роль обговорення на форумі сайту та соціальних мереж у побудові спільноти «фанбази» навколо бренду.

У результаті третій розділ сформував цілісне уявлення про «Щурячу війну» не лише як про дипломний проєкт студента, а як про повноцінний комерційний продукт із розробленою візуальною ідентичністю, чітким потенціалом для розширення та обґрунтованою сталою стратегією виходу на ринок.

ВИСНОВКИ

Отже у підсумку дипломний проєкт настільної гри «Щуряча війна» (Rattenkrieg) є комплексним авторським дослідженням, у якому теоретична розробка концепції, проєктування ігрової системи та практична реалізація продукту об'єднані в єдину цілісну та системну роботу. Результати, отримані в ході виконання всіх трьох розділів, підтверджують досягнення поставленої автором мети проєкту — розробки повноцінної концепції тактичного покрокового настільного варгейму в сетингу альтернативної Першої світової війни.

У першому розділі сформовано ідейну та концептуальну основу проєкту гри. Було встановлено, що центральною темою гри є нескінченна позиційна війна, у якій людські ресурси вичерпані, а артилерія стала головною силою на фронтах. Саме ця концепція визначила таку назву проєкту — «Rattenkrieg», термін, що виник серед солдатів для позначення жорстокого ближнього бою у руїнах та траншеях, — і став смисловим ядром, навколо якого будується увесь ігровий всесвіт. Розроблений альтернативний світ, натхненний естетикою Європи 10–20-х років минулого століття, фотографіями Західного, Центрального і в меншій мірі Східного та Південного фронтів та традицією воєнного експресіонізму, сформував цілісну похмуру атмосферу, що пронизує кожен найменший аспект проєкту. Визначення семи спеціалізованих юнітів із чіткими тактичними ролями та авторським візуальним образом заклало основу як для ігрової системи, так і для фірмового стилю.

У другому ж розділі було розроблено повну ігрову систему, побудовану на принципах тактичного планування, контролю території та взаємодії спеціалізованих юнітів між собою. Встановлено, що свідомо мінімізація елемента випадковості (кубик застосовується переважно лише під час стрільби) забезпечує стратегічну глибину гри та відрізняє її від інших

подібних ігор, побудованих на домінуванні рандомізації тобто вдачі. Ключовою механікою, що визначає темп і напрям ігрової сесії, є боротьба за контроль умовної «червоної лінії» — центральної ділянки карти, від якої залежить доступ до артилерійських залпів. Описані ігрові елементи — карта, 3D-друковані фігурки, арт-бук та маркери — формують єдину фізичну екосистему проєкту, у якій механіки й оформлення органічно доповнюють одне одного.

І на кінець у третьому розділі доведено, що художнє оформлення «Щурячої війни» є не допоміжним, а рівноцінно головним елементом проєкту, що виконує наративну, комунікативну та комерційну функції. Приглушена колірна палітра, виразні концепт-арти персонажів, процес переходу від ілюстрації до повноцінної 3D-моделі та фізичної фігурки, дизайн логотипу, коробки та арт-буку — усі ці складові підпорядковані єдиній візуальній ідентичності, що забезпечує впізнаваність продукту. Практика самостійного розфарбовування фігурок гравцем визначена як рішення, що свідомо розширює ігровий досвід гравця за межі самої партії та формує творчу залученість. Окреслено стратегію подальшого розвитку через модульне розширення набору юнітів, карт і тематичних наборів нових театрів бойових дій, а також обґрунтовано перспективи майбутнього комерційного видання через власний вебсайт із функцією інтернет-магазину, форуму та повноцінним лором всесвіту, краудфандингові платформи, співпрацю з вітчизняними видавництвами та побудову спільноти гравців у соціальних мережах.

Таким чином, «Rattenkrieg» є завершеним авторським проєктом, у якому концепція, механіки та візуальне оформлення утворюють цілісну, збалансовану і внутрішньо узгоджену систему. Проєкт підтверджує, що настільна гра як продукт може одночасно бути предметом дизайн-дослідження, авторським художнім висловлюванням та комерційно дуже перспективним продуктом із чітко визначеною стратегією розвитку. Подальша реалізація проєкту передбачає плейтестування, балансування

механік, розробку розширень, доповнень та вихід на вітчизняний і міжнародний ринок — як свіжа перспективна настільна гра, з уже готовим лором, правилами, механіками та художніми вирішеннями.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Варгейм жанр: історія, типи та популярні настільні ігри [Електронний ресурс] // Ігромаг. — 2025. — URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/varheimy-istoriia-typy-ta-populiarni-nastilni-ihry.html> (дата звернення: 01.05.2026).
2. Як воєнні ігри допомагають вигравати справжні битви — від крігшпіля до Рамштайна [Електронний ресурс] // Українська правда. — 2023. — 19 берез. — URL: <https://www.pravda.com.ua/articles/2023/03/19/7393793/> (дата звернення: 01.05.2026).
3. Некрасов К. Як створюють настільні ігри українською — розповідає видавництво WOODCAT [Електронний ресурс] / К. Некрасов // Громадське радіо. — 2023. — URL: <https://hromadske.radio/publications/yak-stvoriuiut-nastilni-ihry-ukrainskoiu-rozpovidaie-vydavnytstvo-woodcat> (дата звернення: 02.06.2026).
4. Banks D. Wargaming: Playing out uncertainty with Dr David Banks [Електронний ресурс] / D. Banks // War Studies : podcast. — King's College London, 2024. — 2 трав. — (46 хв). URL: <https://open.spotify.com/episode/4Tycki07HrBLh4hvccutdC> (дата звернення: 05.05.2026).
5. German Expressionism Themes: War [Електронний ресурс] // The Museum of Modern Art (MoMA). — New York, 2016. — URL: https://www.moma.org/s/ge/curated_ge/themes/war.html (дата звернення: 18.05.2026).
6. Gudmundsson B. I. Stormtroop Tactics: Innovation in the German Army, 1914-1918 : Передрук. Bloomsbury Academic, 1995. 210 с.

7. Hunicke R. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research [Електронний ресурс] / R. Hunicke, M. LeBlanc, R. Zubek // Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. — 2004. — URL: <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> (дата звернення: 7.05.2026).
8. Iron Harvest [відеогра] / KING Art Games. — 2020. — URL: https://store.steampowered.com/app/826630/Iron_Harvest/ (дата звернення: 10.05.2026).
9. Jakub Różalski [Електронний ресурс] // Wikipedia. — URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Jakub_Różalski (дата звернення: 11.05.2026).
10. Keegan J. The First World War : Книга. London : Random House, 2014. 516 с.
11. Pzehoski B. Jr. Meeple Mountain's Six Questions with David Chircop [Електронний ресурс] // Meeple Mountain. 2023. 26 May. URL: <https://www.meeplemountain.com/interviews/six-questions-with-david-chircop/> (дата звернення: 06.05.2026).
12. Różalski J. Офіційний портфоліо художника [Електронний ресурс] / Jakub Różalski. — ArtStation, 2016. — URL: <https://www.artstation.com/jakubrozalski> (дата звернення: 10.05.2026).
13. Rubio-Campillo X. What History are we playing today? An analysis over 50 years of historical board games [Електронний ресурс] / X. Rubio-Campillo // Cogent Arts & Humanities. — 2024. — Vol. 11, No. 1. — DOI: 10.1080/23311983.2024.2417503. — URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/23311983.2024.2417503> (дата звернення: 6.05.2026).
14. Warhammer 40,000 [Електронний ресурс] // Warhammer. — URL: <https://www.warhammer.com/en-US/explore/warhammer-40000> (дата звернення: 29.05.2026).

15. Балабуха Н.М., Здор О.Г., Радько К.В. Дизайн книги як проєктна робота студентів спеціалізації графічний дизайн університету Грінченка. АРТ-платФОРМА, 2024. 9 (1). с. 304-323.
16. Белікова А. В., Здор О. Г., Лихолат О. В. Артбук як інструмент збереження та популяризації локальної культурної спадщини (на прикладі проєкту «Проскурів. Дні і ночі»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 4. С. 17–32.
17. Брильов С. В. Ігровий дизайн для графічних дизайнерів: структура, методика, компетенції. АРТ-платФОРМА. 2025. С. 268–281. DOI: 10.51209/platform.2.12.2025.268-281 \
18. Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Трансформація образотворчого мистецтва та дизайну в умовах цифрової епохи (на прикладі Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless). Теорія та практика дизайну. 2026. № 2 (40). С. 327–333. DOI: 10.32782/2415-8151.2026.40.31
19. Брильов С. В., Кочубей М. С., Сотник Л. І. Академічна художня школа як основа формування візуальної культури та національної ідентичності: український досвід в образотворчому мистецтві та дизайні. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2026. № 3. С. 47–51.
20. Брильов С. В., Кочубей М. С. Роль академічної школи в розвитку образотворчого мистецтва та дизайну в сучасних умовах. Актуальні питання гуманітарних наук. 2026. Вип. 97, т. 1. С. 106–111. DOI: 10.24919/2308-4863/97-1-15
21. Гаркін, П. В. Афішна тумба в історії київської реклами. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 2026. С. 64–73.
22. Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. *Арт-простір*. 2024. Вип. 4. С. 228-231.
23. Єфімов Ю.В. Комп'ютерні технології в дизайні або Adobe двома руками : навч. посіб. Київ : КСУБГ, 2024. 120 с.

- 24.Єфімов Ю. В., Синявська Н. В., Рибінський Б. А. Національні кольори в рекламних макетах як елемент візуального опору та національної самоідентифікації. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 2026. С.118–123.
- 25.Задніпрятий Г. Т. Каліграфія–прекрасна гілка на дереві шрифтів. АРТ-ПРОСТІР, КУБГ, 2018. Вип. 3. с. 13-18.
- 26.Задніпрятий Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. АРТ-ПРОСТІР, КСУБГ, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118.
- 27.Карпов В., Сиротинська Н. Neuroart: мистецтво пізнання людини. К. НАКККіМ, 2019. 80 с.
- 28.Карпов В.В. Теорія і практика авангарду українського митця Давида Бурлюка. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 4. С. 82-90.
- 29.Карпов В.В. Теорія українського авангардного мистецтва Олександра Богомазова. *Український мистецтвознавчий дискурс* : наук. журнал, 2024. № 3. С. 43-53.
- 30.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.
- 31.Карпов, В. В., Лихолат, О. В., Єфімов, Ю. В., Волгін, Ю. Є., Штрамило, О. В. Розвиток ідей українського художнього авангарду першої третини ХХ століття в сучасній графіці Анни Миронової. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (1), 2026. С. 134–147.
- 32.Карпов, В. В., Марченко, А. А., Мельник, М. Т. Сторителінг як інструмент візуально-комунікативних стратегій сучасного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 2026. С.173–179.
- 33.Корж-Радько Л. А., Радько К. В. Живописний світ натюрмортів володимира радька: від академії до авангарду. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 2026. С. 176–185.

34. Кошка А. Д., Здор О. Г., Лихолат О. В. Ілюстрована книга в українському культурному просторі: між традицією та сучасністю (на прикладі авторського дизайну до твору Івана Франка). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 3. С. 60–69.
35. Лихолат О. В., Миронова Г. А., Єлисеєва, В. В. Сучасні тенденції в дизайні дитячої книги: від класичної ілюстрації до цифрової інтерактивності (на прикладі «Чарівника країни ОЗ»). *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 5. С. 82–98.
36. Лихолат, О. В. Стратегічні вектори професійної підготовки магістрів графічного дизайну в Україні в контексті європейської інтеграції та технологічної трансформації. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2026. № 27.
37. Лихолат, О. В., Здор, О. Г., Беспала, М. А. Ілюстрована енциклопедія як форма візуалізації знань: на прикладі міфологічного образу дракона. *Український мистецтвознавчий дискурс*, 2026. (2), С. 261–276.
38. 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.
39. Скорич, М.-Д. В., Лихолат, О. В., & Миронова, Г. А. Дизайн книжкового видання як засіб актуалізації класичної літератури в сучасному культурному просторі України. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 2026. С. 434–446.
40. Лихолат О. В., Миронова Г. А., Овдійчук Т. В. Дизайн бренду музичного лейблу як інструмент візуальної комунікації у цифровому музичному середовищі (на прикладі розробки бренду DM.MEDIA). *Український мистецтвознавчий дискурс*, 2026. (3), С.200–211.
41. Снігур В. І. Віртуальна й доповнена реальність в образотворчому мистецтві Європи, Азії та Америки 1960–2020-х років : дис. ... д-ра філософії в галузі мистецтвознавства : 023. Київ, 2026. 349 с.

42. Туркотенко, П. О., Волгін, Ю. Є., & Карпов, В. В. (2026). Айдентика мотиваційного мобільного застосунку «ТТОГ». *Український мистецтвознавчий дискурс*, (3), 139–149.
43. 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.
44. 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.
45. Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: НАКККиМ, 2018.
46. 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.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Огляд персонажів



Рисунок А.1 – Ілюстративне фото солдат Британської співдружності.
URL: https://www.istpravda.com.ua/articles/2013/08/4/132525/view_print/



Рисунок А.2 – Концепт-арт «сапер».



Рисунок А.3 – Концепт-арт «снайпер».



Рисунок А.4 – Концепт-арт «радист».



Рисунок А.5 – Концепт-арт «вогнетчик».



Рисунок А.6 – Концепт-арт «кулеметник».



Рисунок А.7 – Концепт-арт «гренадер».



Рисунок А.8 – Концепт-арт «піхотинець».



Рисунок А.9 – 3D-моделі персонажів гри, в процесі розробки.

ДОДАТОК Б
Складові настільної гри



Рисунок Б.1 – Обкладинка гайд-бука до гри.



Рисунок Б.2 – Лицева сторона коробки до гри.



Рисунок Б.3 – Логотип до гри.

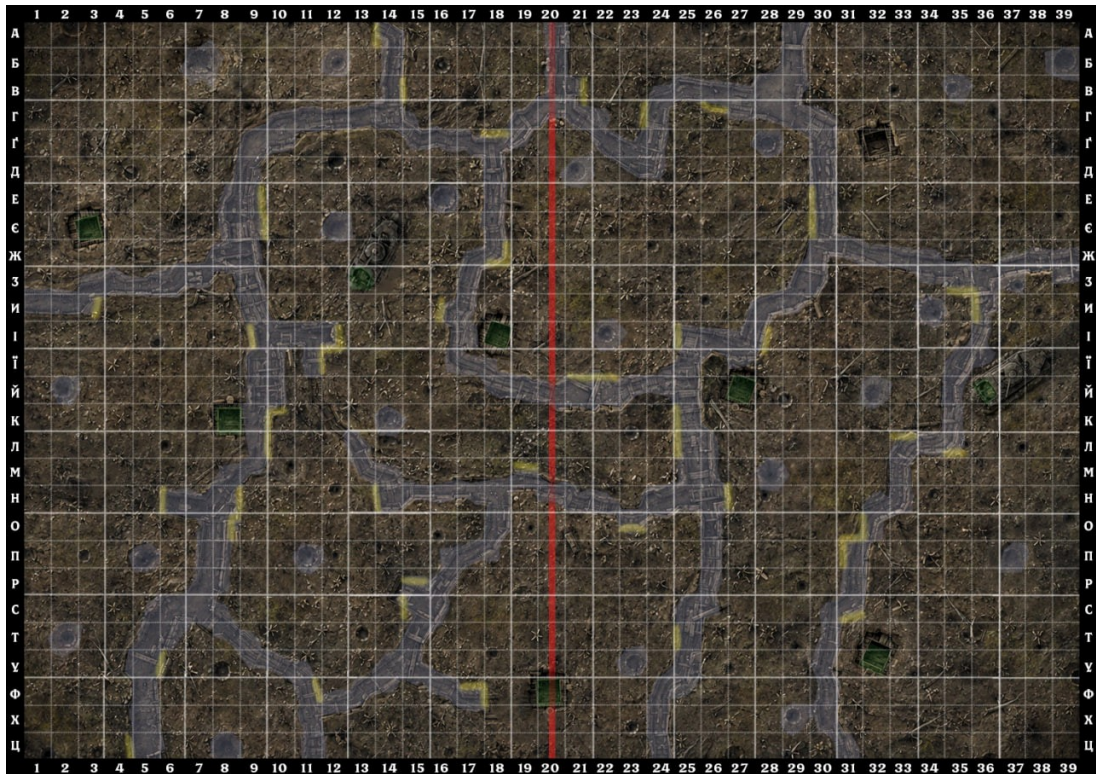


Рисунок Б.4 – Ігрова карта.

