

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

«Допущено до захисту»
Завідувач кафедри дизайну
Віктор КАРПОВ
Протокол засідання кафедри
№16 від « 17 » травня 2025 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на тему:
ДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «ЗМІЙКИ ТА ДРАБИНКИ»

Спеціальність 022 Дизайн
Освітня програма 022.00.01. Графічний дизайн
Перший (бакалаврський) освітній рівень

Здобувач
Демченко Анна Максимівна
група Гдб-1-21-4.0д
Науковий керівник та куратор дизайн-проєкту
Старший викладач кафедри дизайну
Балабуха Наталія Миколаївна
Рецензент _____

Київ – 2025

АНОТАЦІЯ

Демченко А. М. Дизайн настільної гри «Змійки та драбинки». Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 92 с.

Ця кваліфікаційна робота присвячена розробці дизайну настільної гри «Змійки та драбинки». Результатом дослідження є створення настільної гри «Котолоз», яка відзначається новою концепцією та сюжетною основою. Ключовими особливостями розробленої гри є: актуальний сюжет для населення України, оптимізація ігрового процесу шляхом застосування магнітної взаємодії між елементами; унікальне конструктивне рішення для реалізації задуму ігрового поля; комплекс дизайнерських рішень, використаних в оформленні, ілюстраціях та створенні фірмового стилю ігрового набору.

На початку дослідницької частини було обґрунтовано актуальність обраної теми, описано стан наукової розробки проблеми, визначено мету, завдання, об'єкт і предмет дослідження, а також окреслено методи дослідження й теоретичну цінність отриманих результатів.

У межах пояснювальної записки здійснено: короткий огляд історії настільних ігор із переміщенням ігрових елементів по полю; аналіз культурного значення гри «Змійки та драбинки» у різних культурних контекстах; дослідження сучасного стану ринку настільних ігор в Україні; аналіз цільової аудиторії; порівняльний аналіз аналогів і конкурентів у відповідному сегменті українського ринку. Крім того, детально описано механіку гри, створено її сюжет та концепцію, визначено технології реалізації проєкту, а також розроблено фірмовий стиль із характерними візуальними особливостями.

Ключові слова: настільна гра; дизайн; аналіз; аудиторія; розробка; стилістика; ілюстрація; механіка гри.

Демченко Анна

ANNOTATION

Demchenko A. M. Board Game Design: "Snakes and Ladders". Qualification Paper. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2025. 92 pages.

This qualification paper is dedicated to the development of a board game design based on "Snakes and Ladders". The result of the research is the creation of an original board game titled "Kotolaz", which features a new conceptual and narrative foundation. The game stands out due to its topical theme, relevant to the Ukrainian population, the optimization of gameplay through the use of magnetic interaction between elements, a unique structural solution for implementing the game board design, and a comprehensive set of design choices used in visual presentation, illustrations, and brand identity.

At the beginning of the research section, the relevance of the topic was substantiated, the current state of academic development of the issue was described, and the aim, objectives, object, and subject of the research were defined, along with the research methods and the theoretical value of the obtained results.

Within the explanatory part of the paper, the following were carried out: a brief historical overview of board games involving the movement of elements across the playing field; an analysis of the cultural significance of "Snakes and Ladders" in various cultural contexts; a study of the current state of the board game market in Ukraine; an analysis of the target audience; and a comparative review of analogues and competitors in the relevant segment of the Ukrainian market. Furthermore, the game's mechanics are described in detail, its concept and storyline are developed, the technologies for project implementation are identified, and the brand identity with its characteristic visual features is presented.

Keywords: board game; design; analysis; audience; development; style; illustration; game mechanics.

Demchenko Anna

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ I. ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ	
1.1. Історія настільних ігор з переміщенням ігрових елементів по ігровому полю.....	10
1.2. Історія та культурне значення гри «Змійки та драбинки».....	15
1.3. Дослідження ринку настільних ігор України.....	17
1.4. Аналіз аудиторії настільних ігор.....	20
1.5. Аналіз аналогів та конкурентів.....	25
Висновки до Розділу I.....	32
РОЗДІЛ II. ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ ТА ВІЗУАЛЬНЕ ВТІЛЕННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ	
2.1. Механіка настільної гри «Котолаз»	34
2.2. Концепція та сюжет	39
2.3. Технології втілення	43
2.4. Стилiстичне вирiшення елементiв гри.....	49
Висновки до Розділу II	54
ВИСНОВКИ	56
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	60
ДОДАТКИ.....	67
Додаток А. Фотоматеріали експонатів історії настільних ігор з переміщенням ігрових елементів по ігровому полю за допомогою кубика.	67
Додаток Б. Варіації настільної гри «Змійки та драбинки».....	69
Додаток В. Конкуренти механіки настільної гри «Змійки та драбинки» ..	70
Додаток Г. Технології втілення проєкту	75
Додаток Д. Ескізни пошуки концепції проєкту	80
Додаток Е. Стилiстичне вирiшення елементiв гри «Котолаз».....	84
Додаток Ж. Графічні презентаційні планшети	91

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Гейм-індустрія розвивається стрімкими темпами, і з кожним роком її вплив на суспільство зростає. Завдяки популярності соціальних мереж, онлайн-платформ та вебсайтів, користувачі все більше звертають увагу не лише на комп'ютерні та мобільні ігри, а й на сегмент настільних ігор. Дана тенденція розповсюджується як на представників молодших поколінь, так і старших. У зв'язку з цим, оновлення стандартної механіки гри з полем, кубиком та фішками за допомогою нової концепції та дизайну, а також адаптація її до сучасних тенденцій є важливим і доцільним кроком.

З появою пандемії COVID-19 у 2019 році відбулося різке перенесення різних аспектів життя в онлайн-формат: роботи, навчання, спілкування. Кількість очної комунікації значно скоротилась, хоча потреба людей у ній залишилася високою. У цьому контексті, спільне проведення часу з родиною, близькими та друзями, саме в очному форматі, є важливою складовою реабілітації здатності людей до комунікації в реальному часі. Настільні ігри сприяють покращенню взаєморозуміння та налагодженню соціальних зв'язків між учасниками.

Дітям змалечку важливо допомагати розвивати логічне мислення, дрібну моторику рук, навички читання та рахунку, а також підвищувати здатність оцінювати об'єкти візуально. Окрім цього бажано сформувати у дитини вміння розуміти правила та вміння дотримуватися умов та домовленостей. Настільні ігри є ефективним засобом для розвитку цих навичок.

Таким чином, зазначені аспекти підтверджують актуальність обраної теми кваліфікаційної роботи.

Стан дослідження проблеми. На сьогоднішній день на ринку спостерігається стрімке зростання популярності настільних ігор. Вони орієнтовані на приємне дозвілля у колі сім'ї близьких та друзів, а також на розвиток різноманітних соціальних навичок у дітей. Попит на ці ігри значною мірою обумовлений розвитком маркетплейсів та інтернет-магазинів, які надають

можливість обрати гру за прийнятною ціною. Проте, незважаючи на активізацію галузі настільних ігор в останні роки, аналіз ринку свідчить про наявність значної кількості продуктів, які є недостатньо продуманими з точки зору механіки та практичності ігрового процесу. Вони можуть бути незручними у використанні, позбавленими чіткої концепції та унікального стилю. Таким чином, на ринку бракує цілісних, оригінальних та впізнаваних проєктів, здатних зацікавити представників будь-якого віку та статі.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Робота пов'язана з науковими планами та темами, які стосуються досліджень аудиторії настільних ігор, впливу настільних ігор на аудиторію, впливу аудиторії на дизайн та механіку настільних друкованих ігор, впливу кольорових рішень пакування настільних ігор на споживчий вибір, дизайн-проєктування графічних елементів фірмового стилю бренду, вимог до пакувань як комунікативних об'єктів і шляхів їх втілення, економічної психології, психології торгівлі, важливості доречного стилістичного та ілюстративного оформлення, впливу ілюстрації на візуальне сприйняття та успішність продукту і т.д.

Мета дослідження. Метою роботи є створення нової концепції та сюжету для настільної гри "Змійки та драбинки", розробка повного ігрового набору з цілісною візуальною складовою, унікальними конструктивними рішеннями, зручним ігровим процесом, якісним дизайном та універсальним підходом, орієнтованим на всі категорії потенційної аудиторії.

Завдання дослідження. Поставлена мета обумовила необхідність виконання таких завдань:

- дослідити історію настільних ігор;
- проаналізувати історію та успіх настільної гри «Змійки та драбинки»;
- розглянути ситуацію на ринку настільних ігор в Україні;
- охарактеризувати цільову аудиторію настільних ігор, зокрема потенційних споживачів механіки типу «Змійки та драбинки»;

- дослідити тенденції розвитку настільних ігор, особливості їх розробки та виготовлення;
- виявити закономірності вдалих проектів на ринку, їх переваги та недоліки;
- створити продуману концепцію та актуальний сюжет, який відповідатиме інтересам більшості потенційних покупців;
- розробити унікальні конструктивні рішення елементів ігрового набору;
- визначити технології втілення проєкту;
- дослідити тенденції у сфері дизайну та ілюстрації, а також їхній вплив на аудиторію;
- обрати оптимальне стилістичне рішення та задіяти його у розробці ігрового набору для практичної частини кваліфікаційної роботи.

Об'єкт дослідження. Об'єктом дослідження виступає індустрія настільних ігор.

Предмет дослідження. Предметом дослідження виступає настільна гра "Змійки та драбинки".

Методи дослідження, теоретичне значення результатів дослідження. У процесі написання роботи використовувалися такі дослідницькі методи: спостереження, порівняння, ознайомлення з науковими фактами, вимірювання, абстрагування, аналіз та синтез.

Метод спостереження забезпечив планомірний збір даних, вивчення об'єкта та предмета дослідження, що дозволило розробити способи розв'язання визначених проблем. За допомогою методу порівняння було проведено аналіз конкурентів, їхніх переваг і недоліків, а також обрано оптимальні рішення для створення концепції, конструктивних елементів, вибору стилю гри та матеріалів для виготовлення макету тощо.

Ознайомлення з науковими фактами, пов'язаними з психологією споживача, технічними вимогами до виготовлення настільних ігор та

принципами дизайну, стало основою для практичної частини кваліфікаційної роботи.

Метод абстрагування дозволив глобалізувати проблему, узагальнити виниклі питання та забезпечити глибокий аналіз для пошуку оптимальних рішень. Аналіз та синтез забезпечили комплексний підхід до вивчення предмета дослідження. Аналіз допоміг розчленувати цілісну проблему на складові частини, а синтез – поєднати ці частини у єдину систему, виявити взаємозв'язки та забезпечити максимально ефективне вирішення поставлених завдань.

Практичне значення результатів дослідження. Результати, отримані під час проведення досліджень, сприяють підвищенню рівня якості подальшої роботи над кваліфікаційною роботою. Вони забезпечили вагоме підґрунтя у вигляді виявлення та аналізу проблеми, формування конкретних завдань, а також чіткого розуміння мети дослідження.

Отримана інформація стала основою для створення якісного та добре продуманого проєкту, який у перспективі виготовлення та виведення на ринок матиме конкурентні переваги завдяки врахуванню сильних і слабких сторін існуючих аналогів.

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 «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 16 квітня 2025 року).

Демченко А. М. Розвиток індустрії настільних ігор в Україні. Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики. Всеукр. наук.-практ. конф. (16 квітня 2025 року). Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. С. 52-55.

Структура та обсяг кваліфікаційної роботи. Випускна кваліфікаційна робота складається зі вступу, розділу 1, розділу 2, висновків, списку використаних джерел і додатків. Основний текст роботи становить 55 сторінок. Список використаних джерел містить 60 найменувань, розміщених на 7 сторінках. Робота містить 52 додатки, розміщені на 26 сторінках.

РОЗДІЛ І. ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ

1.1. Історія настільних ігор з переміщенням ігрових елементів по ігровому полю за допомогою кубика

Зародження настільних ігор сягає ще часів до появи писемності. Відомо, що прообрази сучасних гральних кубиків (дайсів) існували ще в доісторичну епоху. Так, під час археологічних досліджень у кургані Başur Höyük, якому понад п'ять тисяч років і який розташований на території сучасної південно-східної Туреччини, було знайдено набір із 49 дрібних кам'яних артефактів з різьбленням та розфарбуванням. Ці об'єкти вважаються частиною найдавнішої настільної гри, яка наразі відома людству [46; 22].

Додаткові археологічні свідчення, зокрема з районів поблизу Нілу, свідчать про те, що витоки настільних ігор беруть свій початок на теренах Близького Сходу. Первинні гральні кості виготовляли з різноманітних матеріалів: дерева, каменю, обробленої кістки чи навіть з плодів, як-от насіння африканського баобаба [39]. У низці ігор використовувалися палички, які виконували роль аналогічну сучасним гральним кубикам (Рис. А. 1). Це дає підстави вважати, що гра в кістки стала одним із найперших форматів настільних розваг.

Із розвитком людських цивілізацій матеріали, що використовувались для виготовлення гральних кісток, істотно еволюціонували, набуваючи дедалі витонченішого та вишуканішого вигляду. Серед них найбільш поширеними стали бронза, агат, онікс, гірський кришталь, гагат, алебастр, мармур, бурштин і порцеляна [45]. Саме в епоху Римської імперії з'явилися знайомі сучасному користувачеві шестигранні гральні кубики, що створювалися з дорогоцінних матеріалів – таких як скло, мармур, кристали, слонова кістка тощо [22].

Близько 3100 року до н. е. настільні ігри почали набувати сакрального значення. Їхня популярність у Стародавньому Єгипті, зокрема серед фараонів,

сприяла цьому процесу. Найвідомішою з таких ігор була сенет, яку вважають найдавнішою настільною грою, відомою людству. Її ігрове поле складалося з трьох рядів по десять квадратів і передбачало переміщення фішок за результатами кидків. Виявлені у гробницях артефакти та настінні розписи свідчать про її значну популярність у представників еліти. Єгиптяни вважали, що божества Ра, Тот і Осіріс покровительствують тим, хто здобуває перемогу в цій грі. Зокрема, про це згадується у «Книзі мертвих», зокрема в XVII розділі (Рис. А. 2). Утім, чіткі правила цієї гри досі залишаються невідомими [28].

Мехен — це єдина з відомих настільних ігор, що існували в Стародавньому Єгипті, яка була орієнтована на участь значної кількості гравців і тісно перепліталася з релігійними уявленнями тогочасного суспільства. Ігрове поле мало форму бога Мехена — гігантського змія, що по колу огортає божество сонця Ра. На підставі наявних археологічних і письмових свідчень неможливо остаточно визначити, чи то саме релігійний культ вплинув на виникнення гри, чи, навпаки, гра стала джерелом формування певних елементів міфології. Під час гри учасники використовували фігурки левів і шість мармурових кульок, якими вони пересувались від хвоста до голови змія, долаючи перешкоди, що символізувались левами. Передбачається, що механіка гри могла відображати метафору подорожі душі померлого через загробний світ у напрямку до возз'єднання з богом Ра [36, 22].

Ще однією ранньою настільною грою, що набула історичного значення, була «Королівська гра Ур», датована приблизно 2650 роком до н. е. (Рис. А. 3). Через кілька тисячоліть вона трансформувалася в ранню форму гри в нарди або ж була поступово витіснена нею. Свою назву гра отримала завдяки розкопкам у Королівських гробницях міста Ур (територія сучасного Іраку), які проводила британська археологічна експедиція під керівництвом Леонарда Вуллі. Завдяки подальшим дослідженням ентузіаста настільних ігор Ірвінга Фінкеля вдалося розшифрувати правила гри, які були висічені на стародавній глиняній табличці. Вчений здійснив переклад і запропонував інтерпретацію давніх написів. У грі

використовувалися два комплекти фішок — чорного та білого кольору, кожен з яких включав по сім маркерів і три чотиригранні гральні кубики [48].

Орієнтовно у 2000 році до н. е. значного поширення набула настільна гра нарди, основним завданням у якій є проходження повного кола по дошці шляхом переміщення фішок (шашок), здійснюваного відповідно до результатів кидків гральних кісток, з подальшим виведенням усіх фішок за межі поля раніше за опонента. Дослідники вказують на існування тісного зв'язку між Королівською грою Ур та римською грою «*Ludus duodecim scriptorum*» (досл. «гра дванадцяти позначок»), яка, ймовірно, й стала безпосереднім попередником сучасного варіанта нард. Новий виток популярності цієї гри спостерігався у середині 1960-х років, значною мірою завдяки діяльності князя Олексія Оболенського, якого вважають «батьком сучасних нард». Саме він став одним із засновників Міжнародної асоціації гри в нарди, що у 1963 році оприлюднила офіційні правила. Цього ж року на Мангеттені було проведено перший міжнародний турнір з нард [22].

Приблизно у 200 році н. е. на території Стародавньої Індії виникла гра «Змійки та драбинки» (Рис. А. 4). Вона була не лише формою дозвілля, а й інструментом виховання, спрямованим на формування морально-етичних орієнтирів у дітей. За ігровою логікою, драбина символізувала позитивні дії та чесноти, що сприяють просуванню гравця вперед, тоді як змії відображали негативну поведінку, яка призводила до падіння вниз. Після розширення територій Британської імперії гра набула популярності в європейських країнах, а у 1943 році американська компанія Milton Bradley адаптувала її для масового виробництва. «Змійки та драбинки» стала однією з небагатьох традиційних індійських ігор, які зберегли актуальність у світовій ігровій культурі до сьогодні [46].

«Лудо», що спочатку мала назву «Панчісі», є настільною грою індійського походження, яка виникла у VI столітті та традиційно використовує квадратне ігрове поле. У процесі розповсюдження серед різних культур гра зазнала

спрощень і трансформацій, в результаті чого отримала сучасну назву «Лудо» та була запатентована в Англії у 1896 році [34].

Щодо маджонгу, то його припускають виниклим близько 550 року до н. е., проте перші письмові згадки про цю гру датуються кінцем XIX століття. Маджонг призначений для чотирьох гравців, і його основою є поєднання випадковості та майстерності, при якому учасники по черзі добирають і скидають плитки з метою сформувати певні комбінації (сет, чау, пон, кан) і зібрати повний набір із 14 плиток відповідно до встановлених правил. Окрім унікальної ігрової механіки, маджонг мав значний вплив і в політичному аспекті, оскільки тісно асоціювався з китайською діаспорою під час Другої світової війни [49; 46].

У 1903 році американка Ліззі Мері створила гру «The Landlord's Game», яка мала освітню мету і показувала несправедливість монополізації. У цій грі гравці могли купувати і розвивати власність, що лягло в основу її ігрової механіки. Згодом, у 1935 році, патент було викуплено компанією Parker Brothers, яка випустила версію гри під назвою «Монополія», що згодом стала однією з найпопулярніших настільних ігор у світі [46].

Серед інших важливих настільних ігор зазначеного періоду варто виділити декілька ключових розробок. У 1943 році, під час німецької окупації Варшави, професор математики Кароль Борсук розробив гру «Тваринна ферма», яка згодом отримала назву «Суперфермер». Це родинна настільна гра, що передбачає розведення тварин, обмін між учасниками, захист ферми від хижаків та використання гральних кубиків як основного елементу ігрової механіки [9].

У 1949 році була створена оригінальна детективна гра «Cluedo» (у США відома під назвою «Clue»), суть якої полягає у розкритті умовного злочину шляхом визначення винуватця, місця події та знаряддя вбивства. У 2017 році ця гра була включена до Національної зали слави іграшок. Відомо, що її автор продав права на гру видавництву Waddingtons за 5000 фунтів стерлінгів [9; 46].

Близько десятиліття потому, у 1959 році, з'явилася стратегічна гра «Risk», яка швидко набула популярності, ставши однією з найвідоміших військових

настільних ігор у світі. Уже в перший рік після виходу було реалізовано понад 100 000 примірників гри [46].

«Warhammer» (1983 р.) — це стратегічна настільна гра у стилі темного фентезі з глибоко опрацьованим сюжетом та багат шаровою історією. У ній гравці керують арміями, що складаються з фантастичних істот, таких як орки, ельфи, люди та інші. Гра передбачає використання мініатюрних пластикових фігур, кожна з яких має свої унікальні властивості та навички. Ігровий процес включає ведення тактичних боїв, розширення територій і продумане стратегічне планування. Згодом ігровий всесвіт розвинувся і породив науково-фантастичну версію «Warhammer 40,000», а також низку книжкових серій, коміксів і відеоігор [9; 46].

«The Settlers of Catan» (також відомі як "Колонізатори") — одна з перших євроігор, яка набула міжнародного визнання (Рис. А. 5). Її автор — німецький дизайнер ігор Клаус Тойбер, який у 1980-х роках працював зубним техніком у місті Дармштадт, а у вільний час створював настільні ігри з детально продуманими механіками. Гра швидко здобула популярність, із загальним накладом понад 24 мільйони примірників і перекладом більш ніж на 30 мов. Видання The Washington Post назвало її «Настільною грою нашого часу». У грі учасники змагаються за розвиток найуспішнішої колонії на вигаданому острові, отримуючи переможні очки за будівництво та торгівлю ресурсами. «Catan» вирізняється тим, що дозволяє гравцям укладати домовленості між собою під час торгівлі, що надає грі непередбачуваного та живого характеру [38; 22].

Нагорода «Гра року» (1978). Визнання настільних ігор як окремого культурного феномену було закріплено у 1978 році зі створенням у Німеччині премії «Spiel des Jahres» — найавторитетнішої нагороди у сфері настільних і карток ігор. Назва премії у перекладі з німецької означає «Гра року». Щороку експерти з Німеччини оцінюють ігри-претенденти за низкою параметрів, зокрема:

- інноваційність задуму та ігрового процесу;
- чіткість, послідовність та доступність викладу правил;

- художнє оформлення та візуальна реалізація;
- функціональність і рівень взаємодії між учасниками.

На сьогодні ця нагорода вважається мірилом якості в ігровій індустрії, а переможці конкурсу часто набувають світової популярності [46].

1.2. Історія та культурне значення гри "Змійки та драбинки"

Гра "Змійки та драбинки" належить до найдавніших настільних ігор, що використовують ігрову механіку як метафору, яка має глибокий символічний сенс, що трансформувався відповідно до культурних особливостей різних суспільств. Протягом багатьох століть ця гра передавалася з покоління в покоління, змінюючи свою символіку та інтерпретацію залежно від історичного та соціального контексту.

Походження та розповсюдження "Змійок та драбинок" пов'язане з Індією. Археологічні знахідки свідчать про існування ранніх версій цієї гри понад дві тисячі років тому. Згодом вона поширилася різними регіонами світу, набуваючи різних назв, зокрема «Ліла» («Leela»), «Мокша Патам» («Moksha Patam») та «Г'ян Чаупар» («Gyan Chaupar») (Рис. Б. 1). Незважаючи на різні назви, основна ідея гри залишалася сталою — вона служила інструментом морального та філософського виховання. Відмінності в численних варіаціях не стосувалися ігрових правил чи механіки, а були зумовлені адаптацією тематичного наповнення до релігійних і етичних уявлень різних культур [31; 24].

Особливістю "Змійок та драбинок" є сильна залежність від випадковості. Гравець не має можливості впливати на перебіг гри, оскільки немає простору для стратегічних дій чи вдосконалення навичок; основним визначальним чинником є кидок кубика. Цей елемент підкреслює головну ідею гри — неминучість долі.

На відміну від іншої відомої давньоіндійської гри — "Пачісі" («Pachisi»), де гравець міг застосовувати стратегії, "Змійки та драбинки" відображали філософію кармічного циклу. Кінцева клітинка поля символізувала Мокшу — звільнення від циклу перероджень Сансари. У цьому контексті драбини на полі

означали чесноти, що допомагають духовному розвитку, а змії — пороки, які перешкоджають людині на шляху до спасіння.

У одній із ранніх версій гри драбини символізували такі чесноти, як віра, надійність, щедрість, знання та аскетизм, тоді як змії втілювали гріхи, зокрема непокору, марнославство, крадіжку, брехню, гнів і жадібність. Визначення цих чеснот і пороків, їхнє розташування на ігровому полі, а також форма самого поля варіювалися залежно від культурного середовища, яке приймало гру.

У багатьох варіантах «Змійок та драбинок» присутні релігійні або духовні символи, що підсилювали її виховну та освітню функцію. Саме через це гра отримала такі назви, як «Драбини до спасіння» або «Гра знань». Існували окремі індуїстські, джайністські та мусульманські варіації цієї гри. Зокрема, джайністська версія була популярною під час Парюшани — десятиденного релігійного посту [31; 27].

Поширення гри у світі відбулося у XIX столітті, коли під час британського колоніального панування в Індії «Змійки та драбинки» були перенесені до Європи. При потраплянні до Англії початкові індійські чесноти й пороки були адаптовані під вікторіанські моральні цінності. Зокрема, було змінено деякі елементи гри, щоб краще відповідати етичним уявленням англійського суспільства того часу. Так, квадрати «Виконання», «Благодаті» та «Успіху» стали досяжними через драбини, які символізували «Ощадливість», «Покаяння» та «Працьовитість». Натомість змії, що уособлювали «Потурання благам», «Непокору» та «Лінощі», призводили до негативних наслідків — хвороб, ганьби та бідності (Рис. Б. 2). На відміну від індійської версії, де кількість змій перевищувала кількість драбин, англійський варіант гри був більш збалансованим і містив однакову кількість драбин і змій [41].

Адаптація гри у Сполучених Штатах відбулася після її появи там і супроводжувалася подальшими змінами. Кількість чеснот і пороків було зменшено до десяти, що, ймовірно, було пов'язано з пуританською концепцією Десяти заповідей. Наступна трансформація відбулася, коли компанія Milton Bradley адаптувала гру для американської аудиторії (Рис. Б. 3). Щоб уникнути

негативних асоціацій зі зміями, образ був замінений на гірки, що призвело до нової назви — «Chutes and Ladders» («Гірки та драбини»). Крім того, гра була спрощена: її моральний посил зосередився переважно на вихованні працьовитості та доброї поведінки. Це відображало цінності американського суспільства середини XX століття [26; 31].

Таким чином, «Змії та драбинки» є класичним прикладом настільної гри, яка віддзеркалює культурні та релігійні уявлення суспільства, в якому вона існує. Від найдавніших індійських версій, що слугували інструментом філософського виховання, до сучасних адаптацій, що підкреслюють розвиток моральних якостей, ця гра демонструє, як ігрова механіка може передавати глибокі ідеї. Її історія свідчить про те, як культура впливає на різні форми мистецтва, включно з настільними іграми, роблячи їх носіями символічного та освітнього значення.

1.3. Дослідження ринку настільних ігор України

Настільні ігри сьогодні мають вагоме значення у суспільстві, сприяючи розвитку комунікаційних навичок, соціальної адаптації та інтелектуальних здібностей. Незважаючи на бурхливе зростання популярності відеоігор і мобільних додатків, настільні ігри продовжують користуватися попитом серед різних вікових та соціальних категорій. Крім того, вони дедалі частіше застосовуються як корпоративні подарунки, що відображають унікальний стиль та профіль діяльності компаній.

На початку 1990-х років український ринок настільних ігор був значно менш розвиненим у порівнянні з Європою та США. Як зазначає у інтерв'ю для «Korali.info» Остап Гевко — автор тематичного інтернет-блогу та співзасновник Клубу настільних ігор «Гекс» [15]: «В дитинстві особливо настільними іграми не захоплювався. Здебільшого через відсутність хоч трохи цікавих. Звісно, у нас були всілякі клони «Монополії» і безліч примітивних «ходилок» (кинув кубик і походив на відповідну кількість клітинок), і, звісно, тоді вони здавалися досить цікавими. Але насправді ми просто не мали з чим порівняти. Сьогодні я вже знаю, в що грали в 90-х в країнах Європи/США. Вкотре стає сумно за наше

дитинство в умовах тотального дефіциту і відставання від тенденцій розвинутого світу.» [15].

Станом на сьогодні в Україні спостерігається активний розвиток індустрії настільних ігор. Відзначається зростання кількості видавництв, які не лише адаптують популярні зарубіжні ігри українською мовою, а й розробляють оригінальні продукти, що відображають національну культурну ідентичність та історичну спадщину. Серед провідних учасників ринку варто виокремити компанії Bombat Game, Feelindigo, Games7Days, Geekach, Igames, Kilogames та інші. Завдяки їхній діяльності настільні ігри стають доступнішими для широкої аудиторії, а інтерес до них з боку споживачів демонструє стабільну динаміку зростання.

Важливу роль у трансформації ринку відіграли події, пов'язані з війною між Україною та Росією. Раніше значна частка популярних настільних ігор в Україні була представлена саме російськими виданнями, що стримувало розвиток вітчизняних виробників. В умовах нової реальності українські компанії отримали можливість не лише налагодити прямі партнерства із закордонними правовласниками, але й розпочати випуск локалізованих версій міжнародних хітів, а також активно розвивати власні бренди.

Також війна створила низку проблем: зокрема, частина виробництв зазнала пошкоджень або повного знищення, ускладнилася логістика, а також знизилася купівельна спроможність споживачів. Проте український ринок настільних ігор продовжує демонструвати адаптивність і стійкість, що свідчить про високий потенціал галузі навіть у кризових умовах [44].

Важливим чинником у розвитку індустрії настільних ігор є їх активне просування через цифрові канали комунікації, зокрема соціальні мережі. Поширення відеооглядів, тематичних блогів і діяльність спеціалізованих онлайн-спільнот значно підвищують обізнаність споживачів і сприяють залученню нової аудиторії.

Попри позитивну динаміку зростання, український ринок настільних ігор досі поступається за масштабами європейському та глобальному. Їхня

популярність поки що не набула масового характеру, що частково зумовлено жорсткою конкуренцією з боку цифрових розваг, зокрема відеоігор. Крім того, зберігається певна упередженість: настільні ігри все ще часто асоціюються виключно з дитячими розвагами. Таке сприйняття має глибинне історико-культурне підґрунтя. У радянський період доросле населення майже не залучалося до ігрових практик, а дозвілля здебільшого обмежувалося «серйозними» формами культурного відпочинку, що не передбачали інтерактивності чи елементу гри. Як наслідок, ігрова культура не сформувалася як повноцінний соціальний феномен.

Проте останнім часом ситуація почала змінюватися. Все більше українців відкривають для себе сучасні настільні ігри, серед яких популярності набули такі назви, як «Dixit» чи «Манчкін». Зростає інтерес до ігор для компаній, що поєднують розважальну функцію з розвитком комунікативних навичок. Не менш актуальними є сімейні ігри, орієнтовані на спільне проведення часу з дітьми, які також сприяють розвитку логічного мислення та моторики у молодшої аудиторії [12].

Для подальшого розвитку ринку настільних ігор в Україні доцільно зосередити зусилля на поширенні цієї форми дозвілля серед ширших верств населення. Збільшення поінформованості щодо різноманіття доступних ігор, розширення лінійки локалізованих видань, а також проведення спеціалізованих подій і фестивалів можуть сприяти формуванню активної спільноти гравців і стимулювати зростання попиту на відповідну продукцію.

Оцінка наявних ігрових продуктів на українському ринку дає змогу виокремити низку проблем, що впливають на якість ігрового досвіду. Однією з ключових є некоректне зазначення оптимальної кількості учасників, що нерідко призводить до дисбалансу в темпі гри: вона або надмірно затягується, або, навпаки, завершується занадто швидко. Така ситуація свідчить про недостатню кількість попереднього тестування та брак ретельної оптимізації механік.

Ще одним істотним недоліком є проблеми локалізації. Часто переклад здійснюється без урахування контексту настільних ігор, що призводить до

помилки у термінології, неоднозначностей у правилах та спотворення базових принципів гри. Також нерідко зустрічаються друкарські помилки на картках, ігрових полях і в інструкціях, що суттєво впливає на користувацький досвід і загальне сприйняття гри.

Окрему загрозу для ринку становлять неофіційні видання, так звані "піратські" версії настільних ігор. Такі продукти, як правило, виготовляються без ліцензії, вирізняються низькою якістю матеріалів, неточними або спрощеними правилами, а також численними помилками у візуальному та текстовому оформленні. Попри зовнішню привабливість, що часто базується на використанні популярних елементів масової культури, ці видання формують викривлене уявлення про настільні ігри та негативно впливають на загальний імідж індустрії [23].

Ефективне розв'язання вищезазначених проблем можливе за умови дотримання структурованого процесу створення настільних ігор. До нього належать етапи аналізу існуючих аналогів, визначення цільової аудиторії, розробки ігрової механіки, створення ескізів та фінального дизайну, добору відповідних матеріалів для виготовлення, проведення комплексного тестування та підготовки пробного тиражу. Важливим чинником залишається також відповідність продукції встановленим в Україні стандартам якості [3].

1.4. Аналіз аудиторії настільних ігор

Досліджуючи індустрію настільних ігор, важливо звернути увагу на цільову аудиторію, серед якої цей вид дозвілля користується найбільшим попитом. З огляду на те, що дана галузь розвивається понад п'ять тисяч років, сьогодні існує велика кількість настільних ігор, що дозволяє кожному охочому знайти продукт відповідно до власних уподобань. Саме тому аудиторія настільних ігор є вкрай широкою та різноманітною. Прихильники цього виду дозвілля є як серед молоді, так і серед осіб похилого віку — незалежно від їхнього соціального становища чи матеріального статусу.

Попри це, можна виокремити певні закономірності у структурі споживачів. Так, за даними аналітичного огляду аудиторії настільних ігор, опублікованого на сайті «TechPenny», 55% гравців у США становлять чоловіки, а 45% — жінки. Найбільший інтерес до настільних ігор виявляють особи віком від 18 до 34 років, які складають 44% усіх гравців. Приблизно 41% становлять гравці віком від 35 до 54 років, а лише 15% — особи, старші за 55 років. Крім того, результати опитування, проведеного у США у 2020 році, засвідчили, що представники покоління Z проявляють вищий рівень зацікавленості в настільних іграх порівняно з попередніми поколіннями [50].

Завдяки дослідженню, проведеному в межах проєкту «Your Move» [42], в межах якого було опитано понад 1500 користувачів настільних ігор, вдалося визначити основні характеристики настільних ігор, які є пріоритетними для цільової аудиторії. Зокрема, більшість респондентів надають перевагу іграм, розрахованим на 3–4 гравців. Другу позицію в рейтингу популярності займають ігри для двох осіб, за ними — ігри для п'яти та більше гравців. Найменший інтерес, відповідно до результатів дослідження, викликають ігри, розраховані на одного учасника.

Оптимальною тривалістю ігрового процесу більшість гравців вважає 30–60 хвилин. Наступними за популярністю є ігри, тривалість яких становить від однієї до двох годин, потім — менш ніж 30 хвилин, а найменш бажаними є ігри, що тривають понад дві години.

Щодо ігрових компонентів, то найбільшу перевагу надають іграм, у комплекті яких наявні ігрове поле та картки. Другу позицію посідають ігри з гральними кубиками, а третє місце — гібридні формати. У розрізі типів гри перевага надається змагальним іграм за принципом «усі проти всіх», тоді як кооперативні формати користуються дещо меншою популярністю.

Серед ігрових механік найбільший інтерес викликають обмеження очок, складання колоди, формування мішка або пулу (deck, bag and pool building), а також розміщення робітників (worker placement). Найменш популярними

виявилися ігри, що ґрунтуються на механіці пам'яті або виключенні гравців із подальшої участі в грі.

У тематичному аспекті найчастіше обирають ігри у жанрах фентезі, наукової фантастики та пригод. Менш популярними залишаються ігри з військовою тематикою, елементами жахів або сюжетом, пов'язаним із залізничним транспортом. Щодо мотиваційних чинників, які спонукають до придбання настільних ігор, на першому місці перебуває бажання до соціальної взаємодії та можливість реалізації стратегічного мислення. Другорядними, проте важливими чинниками залишаються ескапізм, розвиток навичок та дух суперництва.

Якщо розглядати цільову аудиторію з точки зору соціального статусу, то, згідно з дослідженнями [12], найбільшу частку становлять студенти (44%). Далі йдуть батьки з малолітніми дітьми (31%), молоді сім'ї без дітей (17%) та дорослі особи, які не підпадають під зазначені категорії (8%).

Молодь віком від 18 до 35 років є найбільш активною соціальною групою, яка виявляє зацікавленість у настільних іграх. Згідно з даними дослідження «Games Learning Society» [32], саме ця вікова категорія становить близько 44% від загальної кількості гравців. Представники молодого покоління надають перевагу сучасним настільним іграм, які вирізняються унікальними ігровими механіками, кооперативними режимами та стратегічною складовою. Основними мотивами участі в ігровому процесі є потреба в соціалізації, інтерес до актуальних соціальних та інклюзивних тем, а також прагнення до новизни та різноманіття. Джерелами інформації для цієї аудиторії зазвичай виступають соціальні мережі (TikTok, Instagram, YouTube тощо), тематичні платформи на зразок Reddit, BoardGameGeek, Kickstarter, Gamefound та інші.

Дорослі особи віком від 35 до 54 років охоплюють приблизно 41% від загальної кількості гравців. Мотиваційними чинниками для даної категорії є зміцнення соціальних зв'язків, організація сімейного дозвілля, а також ностальгія за дитячими або юнацькими враженнями, пов'язаними з іграми. У разі наявності дітей до мотивації додаються бажання сприяти розвитку дитини та

покращенню родинної взаємодії. Інформацію про нові ігри представники цієї вікової групи здобувають через соціальні мережі (TikTok, Instagram, Facebook, YouTube), а також завдяки рекомендаціям друзів, продавців спеціалізованих магазинів і матеріалам, розміщеним на тематичних онлайн-ресурсах та батьківських форумах.

Особи старшого віку (55 років і більше) складають приблизно 15% від загальної аудиторії настільних ігор. Для цієї вікової категорії настільні ігри виступають засобом когнітивної стимуляції, що сприяє зниженню ризику розвитку деменції, а також інструментом підтримання соціальної активності. Перевага віддається класичним іграм, зокрема шахам, доміно, лото, картам, вікторинам тощо, які не потребують активного пошуку через соціальні мережі чи використання рекламних джерел.

Особливу увагу варто звернути на позитивний вплив настільних ігор на осіб із психічними розладами. У дослідженні, проведеному фахівцями Університету Едж-Гілл (Edge Hill University) [29], було опитано понад 1600 учасників, які регулярно грають у настільні ігри. Метою дослідження було зібрати дані щодо демографічних характеристик гравців, їх мотивацій та ігрових уподобань. Виявлено, що понад 25% респондентів мали психічні розлади, зокрема тривожність (12,2%), аутизм (4,7%) та синдром дефіциту уваги з гіперактивністю (СДУГ) — 3,9%. Ці показники значно перевищують середньосвітові: тривожність у 7,3% населення, аутизм — у 1%. Отже, можна зробити висновок про наявність у настільних ігор певного терапевтичного потенціалу, що може бути ефективно використаний педагогами, психологами та клініцистами в освітній та терапевтичній практиці. Як зазначає доктор Ліам Кросс, «клініцист може, наприклад, визначити зв'язок між гравцями з аутизмом, їхнім рівнем досвіду та бажаною тривалістю ігрового процесу впродовж місяця, щоб сформувати ефективну модель лікування із залученням настільних ігор». Доктор Грей Атертон додає: «Порівнюючи учасників із депресією та без неї, ми бачимо, що перші частіше грають з метою ескапізму — втечі від реальності».

Проведений аналіз цільової аудиторії, який охоплює статистичні дані за віковими, гендерними, демографічними критеріями та ігровими вподобаннями, дає змогу виокремити потенційних споживачів настільної гри, створеної на основі механіки класичної гри «Змійки та драбинки». Основною цільовою аудиторією є діти віком від 7 років, а також сім'ї з малими дітьми. Такий вибір обґрунтований кількома факторами.

По-перше, прості правила гри — кидання грального кубика і переміщення фішок по полю — роблять її доступною для молодшого віку. По-друге, ігровий процес сприяє розвитку базових навичок: рахунку (через необхідність відстеження клітинок), дрібної моторики (під час пересування фішок), розуміння послідовності дій і формування терпіння (очікування свого ходу). Третім чинником є елемент випадковості, зумовлений використанням грального кубика. На відміну від ігор із повністю стратегічним ухилом, як-от шахи, «Змійки та драбинки» мають справедливу модель гри, в якій перемога не залежить виключно від досвіду чи інтелектуальних здібностей, що є особливо важливим у грі з дітьми. Нарешті, універсальною перевагою всіх настільних ігор є покращення соціальної взаємодії, налагодження комунікації та створення позитивного дозвілля у колі родини чи друзів.

Отже, враховуючи перелічені особливості, можна стверджувати, що настільна гра на базі механіки «Змійки та драбинки» є ідеальним варіантом для дітей та привабливим продуктом для сімей з малими дітьми. Крім того, вона може бути корисною в освітньому процесі або терапевтичних практиках, зокрема для дітей із тривожними розладами, аутизмом чи СДУГ, що є досить поширеними особливостями дитячого віку [25; 43; 35]. Гра також має потенціал стати яскравим та змістовним подарунком для родин із дітьми.

Додаткові джерела, використані під час аналізу аудиторії настільних ігор: [20; 40]. На їхній основі було встановлено, що COVID-19 суттєво вплинув на трансформацію соціуму в усьому світі, зокрема й в Україні. Люди частково втратили навички комунікації, що настільні ігри можуть допомогти відновити.

1.5. Аналіз аналогів та конкурентів

На нинішньому етапі розвитку індустрії настільних ігор спостерігається широка жанрова, стилістична та механічна варіативність продукції. У межах кожної категорії споживачів можливо підібрати ігри, що максимально відповідають їхнім інтересам, уподобанням і специфіці сприйняття. У зв'язку з цим зростає потреба в чітко окреслених критеріях створення настільних ігор, які б гарантували користувачам якісний, захопливий, безпечний і комфортний ігровий досвід. Такі вимоги регулюються як міжнародним, так і українським законодавством. Україна належить до числа держав, які мають нормативно затверджені стандарти, що сприяють випуску конкурентоспроможної продукції в цій галузі [3].

Оскільки основною аудиторією гри, створеної на базі механіки «Змійки та драбинки», є діти віком від 7 років, до таких продуктів висувається низка підвищених вимог щодо безпеки, оформлення, матеріалів, комплектації та змістового наповнення. Це пояснюється характерними віковими особливостями дітей, зокрема: незрілістю когнітивної та критичної сфери мислення, нерозвиненою дрібною моторикою, можливими психоемоційними відхиленнями, а також обмеженим колом знань, що охоплюються шкільною програмою (уміння рахувати, читати, логічно мислити послідовно тощо).

Основним документом, що встановлює вимоги до розробки та виробництва настільних ігор, орієнтованих на дітей, є ДСанПін 5.5.6.012-98 «Державні санітарні правила і норми безпеки іграшок та ігор для здоров'я дітей» [5]. У ньому детально розглянуто весь життєвий цикл продукції (зокрема й настільних друкованих ігор): від етапу створення — до зберігання та експлуатації. Враховуючи вікові характеристики користувачів, у документі визначено обов'язкові вимоги, а саме:

- використання виключно тих матеріалів і сировини, що дозволені МОЗ України;
- наявність усіх необхідних компонентів (інструкція, елементи гри, пакування);

- доступність інструкції для дитячого розуміння;
- попередження про потенційні ризики (наприклад, наявність дрібних деталей);
- правильне маркування виробу відповідно до вимог;
- відсутність дефектів чи ушкоджень елементів;
- належна якість графіки, що забезпечує легкість у читанні текстів і розпізнаванні візуальних елементів (персонажів, ігрових фігур, текстів на упаковці тощо) [3].

Задля створення якісної гри, побудованої на механіці «Змійки та драбинки», доцільно проаналізувати наявні аналоги й потенційних конкурентів на українському ринку. Варто враховувати не лише прямі аналоги з класичною чи оновленою механікою «Змійок та драбинок», а й інші ігри-бродилки, які мають схожий ігровий процес, комплектацію, а також орієнтовані на розвиток та соціалізацію дітей віком від семи років.

Початком аналізу доцільно обрати класичну гру «**Змійки та драбинки**» у виконанні ТМ «**Arial**» (Рис. В. 1) - одного з провідних українських виробників настільних ігор, присутнього на ринку з 2002 року. Продукція бренду виготовляється з екологічно безпечних матеріалів і сертифікована Укрметртестстандартом та Міністерством охорони здоров'я України.

У наборі представлено дві гри: власне «Змійки та драбинки» з полем, фішками та кубиком, а також карткова гра, за принципом подібна до «Американського дурня», мета якої — позбутися всіх карт. Кількість гравців — від 2 до 4, рекомендований вік — 7+, тривалість партії — понад 20 хвилин. Наявність двох різних ігор у комплекті є перевагою, однак між ними відсутній змістовний або стилістичний зв'язок. Комплектація включає: ігрове поле, 6 пластикових фішок, стандартний білий кубик, колоду карт, інструкцію та пакування.

Візуальне оформлення загалом приємне та зрозуміле. Поле вирізняється якісною стилізацією персонажів і оточення, з чіткими силуетами та об'ємними ілюстраціями. Натомість картки виконані в енциклопедичному стилі з високою

деталізацією зображень тварин, комах тощо, що створює певний дисбаланс у сприйнятті набору як єдиного продукту.

Гра виглядає стримано: палітра коробки переважає у зелених, коричневих і жовтих тонах, що робить її менш помітною серед конкурентів.

Ще одним прикладом класичної гри є **«Змійки та драбинки 2 в 1» від ТМ «Arial»** (Рис. В. 2). До набору входять дві гри: «Змійки та драбинки — настільний квест» та «Змійки та драбинки — карткова гра». Обидві орієнтовані на дітей від 7 років. Рекомендована кількість гравців — 2–4 особи, орієнтовна тривалість партії — понад 20 хвилин. Комплектація включає ігрове поле, 6 фішок, стандартний пластиковий кубик, колоду карт та інструкцію. Гра спрямована на розвиток уважності, уяви, логічного й аналітичного мислення.

Дизайн набору вирізняється яскравими ілюстраціями, стилістично наближеними до дитячих книжок 1990–2000-х років. Однак зображення дещо застарілі з погляду сучасної візуальної культури, а палітра — надто насичена, з недостатнім контрастом між деякими кольорами (наприклад, рожевим і червоним). Ілюстративне наповнення — середнього рівня якості.

Основний матеріал виробу — картон, фішки та кубик виготовлені з пластику. З огляду на низький ціновий сегмент, продукція загалом відповідає своїй вартості та виконує базові функції навчально-розважальної гри.

Настільна 3D-гра **«Змійки та драбинки» від «BonsToys»** (Рис. В. 3) вирізняється нетиповим конструктивним рішенням. До комплекту входять об'ємне ігрове поле у вигляді п'ятиярусних сходинок, картонні драбинки, 15 напрямних елементів, 4 пластикові кульки-фішки, кубик та інструкція. Гра призначена для дітей від 6 років, передбачає участь 2–4 гравців, тривалість партії — понад 20 хвилин.

Основна ідея механіки полягає у тому, що фішки можуть просуватись угору за допомогою драбинок або падати вниз через отвори в горизонтальних поверхнях. Такий формат додає динаміки ігровому процесу й виділяє гру серед аналогів зі стандартною плоскою конструкцією. Водночас конструкція має певні недоліки: процес збирання може бути складним, а знос елементів — швидким у

разі частого використання. Зберігання гри в зібраному вигляді також викликає питання щодо довговічності та безпечності комплекту.

Візуальне оформлення яскраве й інтуїтивно зрозуміле. Загалом продукт становить інтерес завдяки інтерактивності та оригінальному підходу до класичної механіки.

Ще одним прикладом адаптації класичної механіки є **3D-гра «Змійки та драбинки» від «FUN GAME»** (Рис. В. 4). Комплект містить ігрову панель, пластикові елементи (сходи, змії, флюгер, копиця сіна), 4 фішки-кульки, кубик та інструкцію. Гра призначена для дітей від 4 років, кількість учасників — від 2 до 4.

Особливістю набору є повністю пластикове виконання, що сприяє довшому терміну використання. Ігрове поле доповнене інтерактивними елементами: рухомими драбинками, гірками, виїмками для зручного розміщення фішок тощо. Рух гравців по полю відбувається традиційно — за результатами кидків кубика.

Дизайн набору цілісний, яскравий і привабливий, а динаміка ігрового процесу — високого рівня. Завдяки інтерактивності та візуальній насиченості гра орієнтована на тривале утримання уваги дитини.

Наступним конкурентом є настільний набір **«Шахи магнітні 2 в 1 з грою Змійки-драбинки» від Vambi** (Рис. В. 5). Вікова категорія – від 6 років, середній час гри – понад 20 хвилин. Ігровий комплект виконаний у компактній металевій коробці з двостороннім ігровим полем: одна сторона — шахи, друга — «Змійки та драбинки». Всередині розміщені магнітні фігурки, кубик і інструкція.

Дизайн вирізняється мінімалізмом: векторні ілюстрації з градієнтами, поле для шахів стилізоване під дерево, поле «Змійок» — яскраве, але стилістично не узгоджене з рештою оформлення. Основною перевагою є магнітні елементи, які надійно фіксують фігурки на полі, що забезпечує зручність гри в дорозі та на природі, захищає від пошкоджень, випадання фішок та впливу зовнішніх факторів.

Отже, використання металевого поля з магнітами є ефективним конструктивним рішенням, що сприяє довговічності виробу, комфортному ігровому процесу та універсальності застосування в різних умовах.

Тепер, після ретельного аналізу представників безпосередньо механіки гри «Змійки та драбинки», можна перейти до огляду частини ринку, яка спеціалізується на жанрі ігор-бродилок загалом. Вони мають різні конфігурації, концепції, комплектації, але основна суть залишається незмінною – наявність поля, фішок та грального кубика, а також процесу гри, в ході якого гравці кидають кубик та просуваються по полю фішками на ту кількість ходів, яку показує кубик. Також правила все ще залишаються досить простими та доступними для аудиторії, яка в основному складається з дітей віком від 7 років, а візуальне оформлення читабельним, яскравим та цікавим для представників цієї вікової категорії.

Першою ля аналізу обрана дитяча настільна гра **«Ходилки-бродилки 4 в 1» від DGT** (Рис. В. 6). Набір включає комплектацію для чотирьох ігор у одній коробці: «Лудо» (переміщення фішок навколо поля до фінішу), «Доганялки» (пересування за кольоровими картками), «Сходи» (рух кубиком із підйомами та спусками) і «Перешкоди» (подолання бар'єрів та стратегічні ходи). Кожна гра має власний короткий сюжет та концепцію. Комплектація: двосторонні картонні ігрові поля (2 шт.), 25 карток, 27 пластикових фішок, кубик та правила. Гра розрахована на 2–4 гравців, час — понад 20 хвилин. Ілюстрації виконані у яскравому векторному стилі, текст — читабельний і простий для сприйняття.

Хоча основна цільова аудиторія — діти 3–6 років, набір може бути цікавим і для дітей від 7 років, залежно від індивідуальних потреб. Ця гра є прикладом вдалого поєднання кількох ігор в одному комплекті, з цілісним стилістичним оформленням та компактністю.

Настільна гра **«ЗООрегата» від Bombat Game** (Рис. В. 7) стала переможцем у номінації «Краща географічна гра» XV Національного конкурсу дитячої іграшки **«КРАЩА ІГРАШКА 2018»**. Набір включає три ігри: «Небезпечні перегони» — квест-бродилку з перешкодами, де переможцем стає

той, хто першим досягає фінішу; «Зоорегата» — подорож навколо світу, під час якої кожен гравець має доставити тварин із різних континентів у свій порт, прокладаючи власний маршрут кораблем; а також режим подорожі мапою планети, де потрібно збирати тварин і якомога швидше дійти до фінішу. У комплект входить двобічне картонне ігрове поле розміром 53×46 см, чотири збірні пластикові кораблі з кольоровими вітрилами, чотири картки кораблів, 24 фішки тварин, 8 жетонів та кубик. Гра розрахована на дітей від 4 до 12 років, тривалість партії становить 20–30 хвилин.

Візуальне оформлення гри вирізняється яскравістю та цілісністю: об’ємні фігурки, унікальна шестикутна розмітка ігрового поля та збалансовані ілюстрації без надмірної деталізації. Логотип має текстуру шерсті диких тварин, що підкреслює тематику. Поєднання цікавої ігрової механіки та якісної візуальної складової забезпечує «Зоорегаті» конкурентоспроможність на ринку настільних ігор.

Настільна гра **«Качина втеча»** від **Strateg** (Рис. В. 8) є наступною у переліку ігор-бродилок для аналізу. Сюжет гри полягає у подорожі качок навколо світу, під час якої вони відвідують найвідоміші місця планети, зокрема єгипетські піраміди, статую Свободи, італійські краєвиди та інші визначні пам’ятки. Комплектація гри включає картонне ігрове поле, чотири пластикові фішки та кубик. Вікова категорія – 5+, кількість гравців – від двох до чотирьох. Особливістю цієї гри є наявність додаткових подарунків: постера з розкладом занять та лінійки з персонажами гри, що додає приємного бонусу користувачам.

Візуальне оформлення гри вирізняється милою стилістикою, приємними ілюстраціями з характерними персонажами, а також вдало підбраною кольоровою палітрою — яскравою, але водночас м’якою для сприйняття. Єдиним потенційним недоліком можна назвати недостатній контраст елементів ігрового поля та їхню кількість, що за слабкого освітлення може ускладнити сприйняття ігрового простору. У цілому гра виглядає гармонійно, сприймається позитивно і залишає приємне враження завдяки деталям та бонусним елементам у наборі.

Четвертим представником списку конкурентів є настільна гра-бродилка **"Солодкі пригоди"** від Strateg (Рис. В. 9). Вона пропонує дітям поринути у казковий світ солодошів, морозива та цукерок. До комплектації входять ігрове поле, чотири фішки, кубик та інструкція. Гра розрахована на двох-чотирьох гравців і рекомендована для вікової категорії 5+. Її особливістю є наявність на полі завдань та підказок, що роблять процес гри цікавішим та інтерактивнішим.

Ілюстрації вирізняються яскравістю, різноманітністю та великою кількістю деталей. Проте ігрове поле, на мою думку, дещо перевантажене візуально: через відсутність достатнього тонального контрасту між предметами та фоном важливі елементи, зокрема клітинки для ходів і завдання, можуть губитися та ставати менш помітними для гравців. Як і в інших іграх цього видавництва, комплект містить додаткові бонуси — у цьому випадку це лінійка, постер розкладу занять і закладка.

Отже, гра "Солодкі пригоди" є привабливою для цільової аудиторії завдяки своїй яскравості, чарівній тематиці та візуальному багатству, але потребує певного вдосконалення для покращення читабельності та полегшення сприйняття основних ігрових елементів.

Останньою у списку конкурентів є гра **«Монстрівіль. Страшенно розумна маршрутна настільна гра»** від видавництва «Зірка» (Рис. В. 10). Героями цієї гри виступають монстрики — вчені-винахідники з різних галузей науки, серед яких є математик, географ, ботанік та інші. Вони не лише супроводжують гравців у пригодах, а й надають базові пізнавальні відомості про відповідні наукові сфери. До комплектації входять 42 картки з рухливими завданнями, 10 карток учених-монстриків, ігрове поле формату А2 (60×42 см), 10 фігурок монстриків для переміщення по полю, гральний кубик та правила гри. Рекомендований вік — від 7 років, кількість гравців — від 2 до 10, а орієнтовна тривалість гри становить від 30 до 45 хвилин.

Ця гра вирізняється вдалою та продуманою концепцією, яка поєднує навчальну складову з розважальною: наукові відомості подаються у доступній, ігровій формі через персонажів-монстриків. Персонажі кумедні, харизматичні й

різноманітні, кожен має індивідуальний характер і свою роль у грі. Візуальне оформлення відзначається грамотним використанням кольорів і тональних контрастів, що сприяє комфортному сприйняттю інформації. Дизайн є цілісним: графічні елементи повторюються, дотримано фірмового стилю, а композиції залишаються сталими та впізнаваними.

Загалом, гра «Монстрвіль» є дуже вдалим проєктом, який має безліч переваг і, згідно з відгуками користувачів, однаково подобається як дітям, так і дорослим, зокрема батькам і друзям.

Висновки до Розділу 1

Підсумовуючи результати першого розділу, слід відзначити його вагоме значення для реалізації проєкту кваліфікаційної роботи на тему «Дизайн настільної гри “Змійки та драбинки”». У процесі його написання було проведено ґрунтовні дослідження та проаналізовано ключові аспекти індустрії настільних ігор, що є необхідною передумовою для створення конкурентоспроможного продукту на сучасному ринку.

Звернення до історії настільних ігор із переміщенням елементів ігрового процесу за допомогою кубика дозволило встановити, що гральні кості є одним із найдавніших компонентів ігрової культури людства. Протягом століть було створено велику кількість варіацій таких ігор — від «Королівської гри Ур» до сучасних «Колонізаторів» — із постійним удосконаленням правил та введенням нових механік. Незмінними при цьому залишаються ключові елементи: ігрове поле, фішки гравців і кубики, які визначають динаміку гри.

Детальне вивчення історії настільної гри «Змійки та драбинки» дало змогу усвідомити її культурну та виховну цінність. Ця гра не лише розважальна, а й виконує важливу морально-філософську функцію, адже першопочатково вона була засобом кармічного виховання. Попри численні адаптації та модернізації, зумовлені культурними особливостями регіонів її поширення, ідея гри залишається незмінною та актуальною вже багато століть.

Аналіз сучасного стану ринку настільних ігор в Україні свідчить про його активний розвиток, хоча він ще не досяг масштабів, притаманних світовим тенденціям. Водночас підвищення обізнаності споживачів, розширення асортименту продукції, а також дотримання системного підходу до розроблення ігор відповідно до встановлених стандартів якості сприятимуть подальшому зростанню цієї галузі.

У результаті детального аналізу цільової аудиторії настільних ігор було сформовано статистичні дані, що демонструють різноманітність осіб, зацікавлених у цьому виді дозвілля, а також особливості їхніх вподобань залежно від віку, статі, соціального статусу та індивідуальних характеристик. Окрему увагу приділено позитивному впливу настільних ігор на осіб із психічними розладами, сприянню розвитку дитячої психіки та підвищенню рівня соціальної адаптації.

Також проведено аналіз потенційних конкурентів на ринку, що дало змогу визначити їхні сильні та слабкі сторони. Отримані результати створюють надійну основу для формування чітких критеріїв якості під час розроблення власного продукту.

Таким чином, написання аналітичного розділу є невід’ємною складовою реалізації всього проєкту. Зокрема, він забезпечує підґрунтя для практичної частини роботи, що включає створення концепції гри, її сюжету, вибір технологій реалізації, а також розроблення стилістичних рішень для ключових ігрових елементів.

РОЗДІЛ II.

ФОРМУВАННЯ КОНЦЕПЦІЇ ТА ВІЗУАЛЬНЕ ВТІЛЕННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

2.1. Механіка настільної гри «Котолоз»

Розробляючи нову настільну гру, перш за все необхідно остаточно визначити та обґрунтувати механіку, яка лежатиме в основі майбутнього проєкту. Потреба в такому чіткому рішенні зумовлена безпосереднім зв'язком між очікуваним кінцевим результатом і цільовою аудиторією, для якої створюється продукт.

У якості основної ігрової механіки для дизайну настільної гри мною було обрано одну з представниць класичного сегменту — «Змійки та драбинки», проте з модернізованою, більш ускладненою механікою та розширеним складом ігрового набору. Слід зауважити, що механіка конкретно цієї гри та її оригінальні правила не є моєю авторською розробкою. У межах кваліфікаційної роботи я зосереджуюсь на створенні дизайнерської концепції, сюжетної складової та візуального оформлення настільної гри.

Такий формат комплектації ігрового набору та рівень графічного оформлення повністю відповідають вимогам, сформованим під час опрацювання завдань, які необхідно реалізувати у практичній частині кваліфікаційної роботи. Зокрема, було поставлено за мету продемонструвати такі навички, набуті протягом навчання у КСУБГ:

- володіння графічними редакторами, зокрема Photoshop, Procreate, Illustrator, InDesign, у межах створення ілюстрацій, роботи з текстовими блоками, формування фірмового стилю;
- відчуття композиції, знання основ анатомії, вміння добирати доречну кольорову палітру та шрифти для майбутнього проєкту;
- здатність аналізувати ринок, цільову аудиторію, конкурентів, існуючі аналоги, а також актуальні й архаїчні тенденції у дизайні;

- розуміння основ конструювання та моделювання дизайн-об'єктів: створення й оформлення пакування відповідно до виробничих норм;
- здатність планувати робочий процес і дотримуватися визначених етапів та дедлайнів.

Класична механіка гри «Змійки та драбинки» належить до категорії так званих ігор-бродилок і розрахована переважно на дітей віком від 4 років. Стандартна комплектація містить ігрове поле (зазвичай 10×10 клітинок, загалом 100), гральний кубик, фішки для кожного з гравців, а також інструкцію з правилами гри.

Ігрове поле складається з кількох ключових елементів: розмітка та нумерація клітинок, змійки, драбинки. Нумерація починається з нижнього лівого кута поля (1) і веде догори, змінюючи напрям кожного наступного ряду за принципом «змійки»: перший ряд іде зліва направо, другий — справа наліво, третій знову зліва направо і т. д.

Змійки — це графічні елементи, які з'єднують дві клітинки по вертикалі: від голови (верхня точка) до хвоста (нижня точка), переміщуючи гравця вниз по полю. Драбинки функціонують протилежним чином: вони також з'єднують клітинки по вертикалі, однак дозволяють гравцю здійснити хід нагору — від нижньої до верхньої точки.

Порядок початку гри визначається шляхом почергового кидання кубика: гравець, у якого випадає найбільше число, розпочинає партію. У випадку рівного результату процедура повторюється лише між тими учасниками, які показали однаковий найвищий результат.

Хід гравця виконується за годинниковою стрілкою: відповідно до числа, що випало на кубику, фішка пересувається вперед на відповідну кількість клітинок (наприклад, якщо гравець перебуває на клітинці №1 і кидає «3», його фішка переміщується на клітинку №4).

Особливості механіки гри полягають у взаємодії з драбинками та змійками: якщо фішка потрапляє на клітинку з початком драбинки (нижня точка), вона миттєво переміщується до її верхнього краю; якщо гравець потрапляє на

середину або кінець драбинки, додаткових дій не відбувається — фішка просто залишається на поточній позиції; якщо фішка зупиняється на клітинці, де розташована голова змії, вона автоматично «зісковзує» до хвоста — на кілька рядів униз. Цей принцип повністю аналогічний драбинкам, лише з протилежним вектором руху.

Особлива умова діє при випаданні на кубіку числа «6»: гравець не лише виконує звичайний хід, а й отримує право на додатковий. У разі повторного випадання «6» процес повторюється.

Переможцем стає той гравець, який першим досягає останньої клітинки поля — №100. При цьому важливою є умова точного потрапляння: якщо гравець перебуває, наприклад, на клітинці №97, і кидає «5», його фішка переходить на клітинку №100, а далі повертається назад на кількість зайвих кроків — у цьому випадку на клітинку №98. Альтернативним варіантом є втрата ходу. Такий механізм ускладнює завершення партії та додає елемент несподіванки у фінальній фазі [37].

Отже, за основу для дизайну гри була взята класична механіка, описана раніше, проте з метою ускладнення ігрового процесу та підвищення інтересу серед аудиторії дітей старшого віку (7+) і їхніх батьків було прийнято рішення використати модернізовані правила та комплектацію класичної версії гри.

Новий комплект гри включатиме: ігрове поле, гральний кубик, п'ять фішок гравців, 75 жетонів, бланки гравців та інструкцію. Додатковими елементами порівняно з класичною версією є саме жетони та бланки гравців.

Детальніше розглянемо функціонал модернізованої версії гри. На ігровому полі відсутні зображення зміюк і драбинок — присутні лише фон, розмітка та нумерація клітинок. Переміщення гравців по полю відбувається за тим самим принципом, що і в класичних «Змійках та драбинках». Проте основний ігровий процес тепер пов'язаний із використанням фішок та бланків гравців. Усього в грі передбачено п'ять видів жетонів:

- жетони, що виконують функції зміюк (довжина може бути трьох розмірів: 2, 3 або 4 клітинки) — 15 штук;

- жетони, що виконують функції драбинок (також трьох розмірів: 2, 3 або 4 клітинки) — 15 штук;
- жетони-перешкоди, які займають одну клітинку — 15 штук;
- жетони, що протидіють жетонам-змійкам — 10 штук;
- жетони, що нейтралізують жетони-перешкоди — 20 штук.

На початку гри кожен учасник отримує персональний набір жетонів, що складається з: трьох «драбинок» (по одній кожного розміру), трьох «змійок» (також по одній кожного розміру), трьох жетонів-перешкод, чотирьох жетонів-протидії до перешкод та двох жетонів-протидії «змійкам». Разом із жетонами гравцям видаються бланки, на яких зображені всі види жетонів із набору та поряд розміщені відповідні індивідуальні таблиці з клітинками для позначення використання жетонів.

Варто зазначити, що на початку гри учасники не мають права використовувати свої жетони — їх необхідно розблокувати за спеціальною процедурою. Гра розпочинається за принципом класичних «Змійок та драбинок», коли між гравцями визначається право зробити перший хід.

Під час ходу гравець кидає кубик і виконує відповідну кількість кроків. Одночасно всі інші гравці на своїх бланках закреслюють загальну кількість клітинок, що дорівнює кількості ходів, здійснених кидаючим кубик гравцем. Закреслювати клітинки можна як у межах одного виду жетонів, так і розподіляти між кількома різними (наприклад, якщо було зроблено 3 кроки, гравець може закреслити три клітинки біля «драбинки» на 4 клітинки або розподілити їх між «драбинкою» на 4 клітинки та «змійкою» на 2 клітинки).

Особливістю є те, що кожен блок клітинок на бланках має позначки «3», «4» та «5», які відповідають кількості гравців у партії. При грі за участю двох гравців клітинки слід закреслювати до цифри «3» виключно; при трьох гравцях — до цифри «3» включно; при чотирьох гравцях — до цифри «4» включно; а за участю п'яти гравців — до цифри «5» відповідно. Гравець, що здійснює хід, не закреслює клітинки на власному бланку.

Отже, після того, як усі необхідні клітинки біля певного жетону будуть викреслені, цей жетон вважається розблокованим, і гравець може ним скористатися або зберегти для подальшого використання. Використання жетону допускається на початку, у процесі або наприкінці переміщення по ігровому полю. Важливо зауважити, що жетони можна розміщувати лише на вільних клітинках; підкладати їх під фішки інших гравців або інші жетони заборонено. За один хід дозволяється застосовувати лише один жетон.

Дія жетонів поширюється на всіх учасників гри. Розміщення жетонів можливе виключно у вертикальному напрямку, при цьому хвости «змій» не можуть займати сусідні клітинки по верхній лінії, отже їх слід розміщувати з інтервалом в одну клітинку.

Жетони виконують дві основні функції: допомагають власнику у пересуванні по полю або створюють перешкоди для інших гравців. Зокрема, жетон-перешкода, що займає одну клітинку, має особливу властивість: якщо він розташований безпосередньо перед гравцем, останній не може рухатися вперед доти, доки не застосує відповідний жетон-протидію до перешкоди. У цей час гравець повинен залишатися на попередній від перешкоди клітинці, незалежно від числа, що випало на кубуку.

Важливо зазначити, що після використання жетони не повертаються у гру й не можуть бути застосовані повторно. Також розміщення жетонів заборонено на клітинці з номером «100», а «драбинки» не можуть закінчуватися на клітинці «99». Однак інші жетони на цих позиціях розміщувати дозволено.

Окрім варіанту гри з великою кількістю правил та нюансів, описаних вище, передбачено також спрощену версію правил, що робить ігровий процес доступним для дітей віком від 5 років. На початку такої гри жетони «змійок», «драбинок» та перешкод розміщуються на ігровому полі з дотриманням основних правил їхнього розташування. Учасники кидають кубик та просуваються по ігровому полю класичним способом із одним винятком: жетон-перешкода тепер лише уповільнює рух гравця. Якщо гравець зустрічає перешкоду, він зупиняється перед нею незалежно від числа, що випало на

кубику, видаляє жетон-перешкоду з поля та чекає наступної черги, залишаючись на цьому місці.

Детально окресливши правила майбутньої гри, механіки, конфігурацію та комплектацію ігрового набору, а також визначивши всі можливості ігрового процесу і спектр цільової аудиторії, яка потенційно зацікавиться проведенням вільного часу з грою разом із друзями та сім'єю, можна переходити до подальших етапів розробки. До них належать формування концепції та сюжету, розробка конструкції елементів гри і пакування, а також паралельний вибір матеріалів для виготовлення набору, що покращать якість механіки та конструкцій. Визначається також візуальний стиль оформлення, графічні прийоми, які будуть використані для створення цілісного та якісного дизайну проєкту. Усі ці рішення мають повністю відповідати потребам і побажанням цільової аудиторії, а також державним стандартам безпеки та вимогам щодо виготовлення настільних ігор в Україні.

2.2. Концепція та сюжет

Наступним етапом у розробці дизайну настільної гри на основі механіки «Змійки та драбинки» є формування нової концепції та сюжету. Спираючись на проведений аналіз цільової аудиторії, ринку настільних ігор в Україні, конкурентного середовища та актуальних дизайнерських тенденцій, можна визначити ключові напрями проєктування. Вони мають відповідати потребам аудиторії, враховувати переваги й недоліки наявних рішень, а також відображати значущі для суспільства теми.

З огляду на базову механіку гри, що передбачає поле зі 100 клітинками, постало завдання знайти образ, який буде знайомим широкому колу гравців, емоційно значущим і водночас придатним для візуалізації в ігровому форматі. Таким чином виникла ідея стилізувати ігрове поле під дев'ятиповерховий панельний будинок, по балконах і вікнах якого гравці пересуватимуться фішками у вигляді котів.

Цей образ має низку переваг. По-перше, панельні будинки — впізнаваний архітектурний елемент, який фігурує в досвіді багатьох українців. Для когось це могло бути перше житло, орендована квартира під час навчання, місце дитинства або теперішнє помешкання. Тож ідея має високий потенціал емоційного відгуку й викликає ностальгійні асоціації. По-друге, сама структура панельного будинку з чіткою модульною сіткою чудово підходить для адаптації під ігрове поле. Шви між панелями можуть природно виконувати роль розмітки клітинок, зберігаючи візуальну цілісність і забезпечуючи зручну навігацію під час гри.

Якщо звернутися безпосередньо до дизайну ігрового поля, то завдяки ідеї зобразити фасад багатоквартирного дев'ятиповерхового будинку виникає унікальна можливість стилізувати кожну клітинку під окреме вікно або балкон з характерними деталями. У реальному житті всі фасади подібних будівель різноманітні — за склом живуть люди з різними життєвими історіями, звичками та уявленням про затишок. Саме це дозволяє надати кожній клітинці/вікну індивідуальності: балкони з рожевою підсвіткою для вирощування рослин, білизна на мотузках, мереживні фіранки, пластикові вікна з кашпо, пакети з продуктами за склом, кімнатні рослини в горщиках. Такий набір візуальних дрібниць викликає у гравців ностальгію, асоціації з дитинством, знайомими будинками або вікнами сусідів — а отже, підсилює емоційний зв'язок із грою.

Образ головного героя — kota — також має глибоке смислове наповнення. По-перше, коти — це природні дослідники, які з легкістю пересуваються навіть по найвужчих поверхнях, балконах, дахах і підвіконнях. Їхня пластичність, грація та спритність ідеально підходять для концепції руху вгору фасадом будинку. По-друге, коти — одні з найулюбленіших тварин у світі. Їх обожнюють діти й дорослі за милий вигляд, різноманітність порід, поведінку, індивідуальність характерів. Це універсальний образ, що викликає симпатію в дуже широкої аудиторії.

Окрім того, існують наукові підтвердження позитивного впливу котів на психофізичний стан людини. Так, за результатами дослідження, проведеного в Міннесотському університеті (США), серед понад 4 тисяч учасників 55% були

власниками котів. У ході спостережень було встановлено, що люди, які проживають із цими тваринами, на 30% менше схильні до інфарктів та інших серцево-судинних захворювань. Вчені зробили висновок, що фелінотерапія (метод зниження стресу через контакт із кішками) є ефективним способом профілактики низки захворювань [33]. Також коти можуть пришвидшувати одужання: їхнє муркотіння позитивно впливає на нервову систему, знижує рівень тривожності та сприяє підвищенню імунітету [17].

Таким чином, використання котів як персонажів гри є не лише візуально привабливим і популярним рішенням, а й глибоко емоційно зарядженим та навіть корисним з погляду психоемоційного комфорту гравців.

Сюжет гри - невелика історія про п'ятьох котів, які живуть на дев'ятому поверсі панельного будинку: «На останньому поверсі панельної дев'ятиповерхівки мешкають п'ятеро друзів-нерозлийвода — коти, які дуже відрізняються одне від одного як зовнішністю, так і характером, але не можуть уявити життя без спільних пригод. Щодня вони разом вирушають на прогулянку у двір, де на них вже чекають давні знайомі — компанія, з якою завжди весело проводити час. Та згодом настає пора повертатися додому — у мисках пухнастиків вже насипано улюблені ласощі. І хоч дружба між героями міцна, кожен з них мчить наввипередки до свого балкона, аби першим заволодіти найсмачнішим шматочком трапези. На їхньому шляху буде чимало перешкод та випробувань, але відважні коти-альпіністи впораються з усіма негараздами й дістануться заповітної мети — якраз вчасно!».

На мою думку, цей сюжет — простий, веселий і водночас правдоподібний у межах звичної поведінки котів (які, як відомо, не байдужі до смачної їжі та готові змагатися за найкращий шматок) — буде цікавим як дітям, так і дорослим. Адже головне завдання сюжету в настільній грі для дітей — бути універсальним і зрозумілим для максимально широкої аудиторії. Саме сюжет формує перше враження від гри, стає обличчям ідеї, тому він має бути інтуїтивно ясним і не вимагати додаткових пояснень з боку дорослих.

Назву гри було обрано як «Котолаз» — поєднання слів «кіт» і «лазити». Така лаконічна, образна назва легко передає основну ідею гри — вертикальне пересування котів фасадом будинку. Вона водночас проста й асоціативна, що сприяє швидкому розумінню змісту ще до ознайомлення з правилами. Структура слова навмисне наближена до вже знайомого слухачеві слова «скелелаз», що підсилює ефект впізнаваності й запам'ятовування — адже нові поняття краще засвоюються, якщо вони побудовані за відомими мовними моделями. Крім того, назва базується на словах, зрозумілих навіть наймолодшим гравцям, що додає їй дитячого шарму й легкості, а отже — повністю відповідає потребам цільової аудиторії.

Гральні фішки, згадані раніше у сюжеті та описані в розділі про механіку гри, тепер мають концептуально цілісне оформлення, узгоджене з дизайном ігрового поля. Кожна фішка логічно доповнює загальну ідею гри та відображає окремі аспекти головних героїв — котів — і середовища, в якому відбувається дія, тобто дев'ятиповерхового панельного будинку.

Жетон «змійки» (переміщує гравця на нижні яруси) виконано у вигляді білизни, вивішеної сушитися за вікном. Нова назва жетону — **«Білизна»**. Це знайомий багатьом елемент житлових будинків, особливо в спальних районах. Білизна може рухатися під дією зовнішніх чинників — вітру або фізичної сили — і в грі зображена як така, що зірвалася з мотузкових сушарок. Її довжина варіюється від двох до чотирьох поверхів. Коти ковзають вниз по тканині.

Жетон «драбинки» (дозволяє піднятися нагору) має вигляд дикого винограду, що обплітає фасад. Нова назва жетону — **«Дикий виноград»**. Цей рослинний мотив не тільки візуально привабливий, а й логічний: виноградні пагони стабільно тримаються на поверхні завдяки гілкам і листю, створюючи безпечний шлях угору. Їхня довжина теж може сягати 2–4 поверхів.

Жетон-перешкода (зупиняє гравця, поки не буде застосовано жетон-протидію) зображений у вигляді ворони. Нова назва жетону — **«Ворона»**. Ці птахи часто взаємодіють із котями — наприклад, чіпляються до них або провокують на гру. В умовах гри агресивна ворона виступає серйозною

перепорою, оскільки блокує вузький маршрут, прокладений карнизами, кондиціонерами й квітковими горщиками. Щоб продовжити рух, гравцю доведеться знайти спосіб її прогнати.

Жетон-протидія «змійці» має назву **«Прибрати білизну»**. Найлогічніший спосіб звільнити шлях від білизни — руки власника, який її забирає. Тому жетон містить зображення рук та відповідний напис, що дозволяє «деактивувати» білизну на маршруті kota.

Жетон-протидія воронам має назву **«Прогнати ворону»** і уособлює захисні дії з боку kota — випускання кігтів або шипіння. Активувавши цей жетон, гравець проганяє ворону та продовжує рух.

Одними з ключових критеріїв концепції гри «Котолаз» є вибір матеріалів та загальна унікальність конструкції. Усі складові гри мають спільні риси — довговічність і надійність. Елементи ігрового набору планується виготовити з металу, EVA-піни, деревини, пластику, тканини або гуми, картону та паперу.

Унікальність конструкції полягає в тому, що ігровий процес реалізується за допомогою магнітних елементів, подібно до набору «Шахи магнітні 2 в 1» з грою «Змійки-драбинки» від Vambi, який було розглянуто раніше. Завдяки магнітам ігрове поле можна розташовувати в різних положеннях, що не тільки спрощує взаємодію гравців з елементами, а й знижує ризик загублення фішок і жетонів під час гри.

Після визначення ключових елементів концепції та сюжету, формулювання основних завдань реалізації проєкту, вимог до експлуатації та особливостей ігрового процесу, можна переходити до детального опису технології виробництва — зокрема, вибору матеріалів, обґрунтування доцільності кожного з рішень, а також розгляду специфічних властивостей окремих матеріалів.

2.3. Технології втілення

Концепція настільної гри-бродилки «Котолаз» передбачає більш складну конструкцію, порівняно з типовими зразками на ринку. Таке інженерне рішення

потребує специфічного підбору матеріалів, поєднання технологій з різних галузей — як творчих, так і промислових — та нестандартного підходу до реалізації окремих елементів.

На відміну від більшості аналогів, де майже всі складові виготовляються виключно з картону, у конструкції гри «Котолаз» застосовуються більш стійкі до зношення матеріали, що дозволяє значно підвищити експлуатаційні характеристики виробу. Відомо, що картонні елементи є вразливими до ряду зовнішніх чинників: вологи, механічних пошкоджень (випадкових або навмисних), деформацій. Крім того, картонні поля потребують рівної твердої поверхні для комфортної гри: ігрові компоненти можуть зісковзувати або зміщуватися, що ускладнює процес, особливо для дітей.

Інженерне рішення з використанням магнітів у грі «Котолаз» дозволяє закріплювати фішки на ігровому полі незалежно від його положення. Це робить гру мобільною, зручною в експлуатації та менш залежною від умов простору.

Поєднання простоти базової механіки, універсального сюжету та оригінального конструктивного рішення створює додану вартість продукту, виділяючи його серед конкурентів. Завдяки цьому гра має потенціал стати впізнаваним та привабливим об'єктом інтересу для широкого кола споживачів, зокрема родин з дітьми, шкільних колективів та поціновувачів нестандартних настільних ігор.

Першим із ключових етапів у розробці настільної гри «Котолаз» стало проектування конструкції ігрового поля, яке б відповідало як функціональним вимогам гри, так і умовам зручного транспортування та зберігання. Враховуючи рішення використовувати магнітну фіксацію фішок та жетонів, оптимальним було обрано варіант із поверхнею, виготовленою з тонкого металу. У якості такого матеріалу було обрано жерсть — тонколистову сталь, покриту шаром олова, яку часто застосовують при виготовленні подарункових коробок для чаю, печива чи солодоців (Рис. Г. 1). Цей матеріал є довговічним, стійким до корозії, достатньо міцним, зручним у декоруванні та економічно доцільним для серійного виробництва. Крім того, жерсть має сталеву основу з феромагнітними

властивостями, що забезпечує надійне зчеплення з магнітами, а отже — стабільне положення ігрових елементів під час сесії [7]. Така характеристика особливо важлива у контексті забезпечення комфортного та безпечного користування грою для гравців різного віку.

Подальшим важливим аспектом стало визначення конструктивного рішення, яке дозволить згинати й розгортати поле без шкоди для його стабільності. Завдання полягало в тому, щоб забезпечити надійне з'єднання між частинами металевої поверхні, яке б залишалось міцним під час гри, не провокувало мимовільного складання і водночас дозволяло розміщувати ігрове поле у вертикальному положенні. Такий підхід відповідає не лише сюжетному образу багатопверхового будинку, але й створює можливість використовувати гру як декоративний об'єкт у домашньому інтер'єрі.

Рішення було реалізоване наступним чином: фронтальна частина поля виготовлена з жерсті, яка фіксується на основу з EVA-піни. Цей матеріал вирізняється легкістю, пружністю та здатністю амортизувати зовнішні впливи. По краях елементів з EVA-піни вмонтовано неодимові магніти, які забезпечують надійне з'єднання частин конструкції у розгорнутому стані. Для фіксації поля у складеному вигляді передбачено гнучкі стрічки з тканиноподібного матеріалу, що дозволяють формувати три секції, аналогічно до принципу книжкової палітурки. Загальна схема такої багат шарової конструкції, зокрема послідовність розміщення матеріалів і способи кріплення, представлена на ілюстрації (Рис. Г. 2).

Після опису загальної логіки побудови ігрового поля, доцільним є перехід до поетапного розгляду кожного з конструктивних елементів окремо з урахуванням їх функціонального призначення, технологій виготовлення та економічної доцільності.

EVA (Рис. Г. 3) є універсальним полімерним матеріалом, що завдяки своїм експлуатаційним характеристикам широко застосовується у різних сферах виробництва. Зокрема, його використовують у виготовленні взуття, дитячих килимків, меблів, у автомобілебудуванні та інших галузях [14]. Основними

перевагами цього матеріалу є легкість, амортизаційні властивості, зносостійкість, діелектричність, екологічність, гіпоалергенність, відсутність запаху, а також широкий вибір варіантів за кольором і товщиною. У випадку використання EVA як підкладки для ігрового поля це забезпечить довговічність, безпечність для дітей і домашніх тварин, а також стабільність у грі. Оптимальним вибором є матеріал товщиною понад 10 мм, що дозволяє вмонтувати з боків магніти шляхом попереднього створення відповідних отворів у матеріалі та фіксації їх за допомогою спеціального клею. Крім того, EVA забезпечує захист від можливого прищемлення пальців між металевими елементами і магнітами, оскільки останні будуть розміщені в амортизуючому матеріалі, що значно підвищує загальний рівень безпеки конструкції.

Для реалізації функціональної фіксації окремих частин поля та надійного закріплення жетонів і фішок обрано неодимові магніти з нікельованим покриттям (Рис. Г. 4). Вони відзначаються компактністю, високою силою притягання, а також тривалим терміном служби: їхнє розмагнічування відбувається лише на 1% за 10 років [18]. Найбільш доцільною формою для реалізації проекту є видовжені прямокутні магніти, які можна розмістити у кількості 3–4 штук з одного боку бокової частини поля. Приблизне їх розташування в структурі EVA-підкладки представлено на ілюстрації (Рис. Г. 5).

Особливу увагу також слід приділити способу поділу площини ігрового поля. З огляду на те, що воно має непарну кількість клітин як по вертикалі, так і по горизонталі, оптимальним рішенням стало поділ поля на три сегменти: дві бокові частини однакової ширини та центральну більшу за розміром (Рис. Г. 6). Це дозволяє уникнути розташування ліній згину безпосередньо посеред клітинок, що могло б ускладнити розміщення жетонів і фішок, знижуючи якість ігрового процесу. Складання площини передбачено всередину, як зображено на ілюстрації (Рис. Г. 7), а для фіксації конструкції у складеному положенні передбачено додаткову м'яку стрічку з гнучкого матеріалу, аналогічну корінцю книги, яка виконує функцію утримання частин конструкції.

Незважаючи на те, що загальні габарити поля при складанні зменшуються незначно (Рис. Г. 8) — лише на 4 клітинки завдяки складанню бокових частин, кожна з яких має ширину 2 клітинки, — це рішення забезпечує не тільки часткову економію простору, а й додатковий захист. Амортизуючий матеріал EVA забезпечує м'яке обрамлення зі всіх боків, тим самим знижуючи ризик пошкодження металевої частини під час транспортування. Також особливої уваги потребує якісна обробка країв металевої основи ігрового поля: вона повинна відповідати усім вимогам безпеки, виключаючи ймовірність травматизму. Бажаний розмір одної клітинки поля – 40-50 мм.

На наступному етапі розробки варто зосередитись на елементах гри, таких як фішки та жетони. Виходячи з особливостей механіки настільних ігор-бродилок, а також специфіки гри, що розробляється в межах даної кваліфікаційної роботи, можна виокремити низку характеристик, які визначають вибір відповідних матеріалів для виготовлення зазначених компонентів. Одним з головних чинників виступає частота взаємодії гравців із цими елементами. Жетони, як елементи, що розміщуються на ігровому полі лише один раз за ігрову сесію, після чого прибираються, не потребують такої ж високої зносостійкості, як фішки. Водночас вони повинні мати магнітні властивості та бути максимально інтегрованими у площину ігрового поля, адже функціонують як його складова. Це означає, що жетони мають бути плоскими, малопомітними за висотою, з можливістю розміщення інших елементів поверх них без втрати функціональності. Фішки, навпаки, є динамічними ігровими елементами. Вони активно пересуваються впродовж гри, утримуються в руках гравців та виконують ключову роль у просуванні по полю. Відповідно, до них висувуються вищі вимоги щодо міцності, ергономічності та довговічності. Саме тому матеріал фішок має бути більш стійким до механічного впливу, зручним для тривалого використання та екологічно безпечним.

З огляду на зазначене, для виготовлення жетонів було обрано тонкі плоскі магніти з поліграфічним покриттям, подібні до тих, які використовуються у виготовленні сувенірних магнітів для холодильників або декоративних закладок

(Рис. Г. 9). Така форма відповідає вимогам до висоти, естетики та функціональності жетонів. Щодо фішок, основним матеріалом було обрано тонку фанеру, яка вирізатиметься за формою персонажів за допомогою лазерного верстата, із нанесеним поліграфічним зображенням. Такий варіант забезпечує екологічність, візуальну привабливість та механічну надійність. Альтернативним матеріалом може виступати пластик, якщо постане потреба в додатковій зносостійкості. На зворотній стороні кожної фішки буде закріплено магніт відповідного розміру, який виступатиме за площину фігурки на декілька міліметрів, що забезпечить більш легке та зручне пересування фішки по ігровому полю (Рис. Г. 10). Також було попередньо перевірено взаємодію елементів — при накладанні одного магніту на інший їхні функціональні властивості не втрачаються, що дозволяє безперешкодно розміщувати фішки поверх жетонів (Рис. Г. 11). Що стосується жетонів, які не повинні фіксуватися на ігровому полі (наприклад, «Прибрати білизну», «Прогнати ворону»), доцільним вибором матеріалу для їх виготовлення є картон, фанера або пластик.

У наборі присутній такий елемент, як бланк для гравців. Він призначений для багаторазового використання, оскільки заповнюється під час кожної партії кожним гравцем. Для того, щоб на бланках можна було писати безліч разів та стирати написане без слідів, було знайдене оптимальне рішення. Це використання в якості основи для бланків планшетів з тонкої фанери, на які буде наклеєно матеріал нахталт плівки для ламінування. Таким чином буде отриманий легкий планшет, який можна витерти від написів та використовувати багаторазово.

Інструкція до гри, відповідно до усталеної практики комплектування ігрових товарів, буде виготовлена з паперу. Це забезпечує доступність інформації для користувачів та не потребує ускладнення виробничого процесу.

Гральний кубик, як обов'язковий елемент гри, також розглядалося з точки зору загальної концепції використання довговічних, екологічно безпечних і приємних на дотик матеріалів. У цьому контексті дерев'яний варіант кубика було визнано найбільш доречним. Він має привабливий зовнішній вигляд,

відрізняється від стандартних пластикових аналогів, додає набору стилістичної завершеності та відповідає загальній концепції виробу (Рис. Г. 12).

Щодо пакування настільної гри, то вибір зупинився на класичному варіанті – картонній коробці. Це універсальне рішення, що забезпечує належний рівень захисту вмісту, зручне транспортування та компактне зберігання. Враховуючи вимоги до довговічності та простоти конструкції, обрано варіант упаковки з двох частин – окремої кришки та основи, за аналогією з коробками для електронних пристроїв, таких як телефони чи планшети (Рис. Г. 13). Такий тип пакування мінімізує кількість потенційно вразливих елементів, які можуть зношуватись або деформуватись з часом, і дозволяє ефективно організувати зберігання компонентів гри, зокрема у складеному вигляді.

2.4. Стилiстичне вирiшення елементiв гри

Стилiстичне оформлення є невід’ємною складовою всiх настiльних iгор. Прийоми та засоби, що використовуються у дизайнi елементiв iгрового набору, безпосередньо залежать вiд тематики гри, цiльової аудиторiї, її цiнового сегмента та позицiонування на ринку серед конкурентiв.

Пiд час роботи над практичною частиною квалiфiкацiйного проєкту основним завданням було сформувати вiзуальну стилiстику, яка б повнiстю вiдповiдала характеру настiльної гри «Котолоз». Вона має вiдображати високий рiвень якостi продукту, сучаснi тенденцiї у дизайнi та iлюстрацiї, а також вiглядати актуальною, впiзнаваною, унiкальною та цiкавою. Окрему увагу було придiлено виразностi вiзуального стилю на фонi конкурентiв — адже саме вiдчутна вiдмiннiсть вiд середньостатистичної настiльної гри є ключовою ознакою проєкту, що має потенцiал для популяризацiї серед широкого кола споживачiв.

Першочергово необхідно було визначитися зi стилем iлюстрацiй, якi будуть присутнi на кожному елементi гри «Котолоз». Було обрано мультиплiкацiйно-реалiстичну стилiстику — iлюстрацiї, що поєднують реалiстичнi графiчнi прийоми з художнiми вiдступами вiд фотографiчного

реалізму. Така стилістика передбачає більш виразну експресивність персонажів, характерні силуети, пози та міміку, з одночасним дотриманням реальних пропорцій, текстур і кольорової гами, властивої обраним прототипам. Саме у цій техніці було виконано всі зображення для фішок, жетонів, ігрового поля, упаковки тощо. Додаток Д містить ескізні напрацювання та описи концепції проєкту, комплектації ігрового набору, ігрового поля, жетонів, фішок гравців, додаткових елементів гри, а також ескізний пошук логотипа гри «Котолоз».

У процесі розробки ігрового поля було поставлено завдання створити візуальне середовище, яке б заохочувало гравців до уважного розгляду деталей, викликало інтерес до дослідження кожного балкона та вікна, а також формувало асоціативний зв'язок із реальними життєвими ситуаціями. Як референси для ілюстрацій використовувалися фотографії вікон та балконів житлових будинків, зроблені мною у спальних районах міста. У вибірку потрапили як типові, так і найбільш виразні зразки, що згодом були стилізовані у складі зображень. Кожна з 99 клітинок ігрового поля має індивідуально промальований візуальний елемент у вигляді вікна або балкона, що забезпечує повну відсутність повторів та підсилює ефект реалізму. Усі елементи мають характерні особливості, декоративні атрибути та власну стилістику, що дозволяє гравцеві умовно уявити побут мешканця конкретної квартири, базуючись на зовнішньому оформленні віконної зони (Рис. Е. 1).

Нумерація клітинок реалізована за допомогою кружечків із цифрами, розміщених відповідно до ігрового маршруту. Клітинки «Старт» та «Фініш» мають окреме графічне виділення — у вигляді знаку «Висока напруга» та стилізованої котячої голови відповідно.

У ході роботи виникла задача адаптації класичної схеми поля «Змійки та драбинки» (10×10 клітинок) до нової концепції, що передбачає дев'ятиповерховий будинок як основу. Для збереження архітектурної симетрії та наявності центрального під'їзду було обрано розмір поля 9×11 клітинок, що у сумі становить 99. У зв'язку з цим постала необхідність доповнення до повної ігрової послідовності. Вирішенням стало розміщення клітинки №1 на умовному

технічному ярусі нижче основного поля, з оформленням її у вигляді електрощитка, що логічно відповідає стилістиці гри та забезпечує цілісність композиції.

В якості гральних фішок обрано котів п'яти різних порід: мейн-кун, орієнтальна кішка, девон-рекс, перська кішка та європейська короткошерстна. Такий підхід забезпечує високий рівень візуального контрасту між персонажами гри, демонструє різноманіття форм тіла, комплекції, типажів та характерів тварин. Додаткову індивідуалізацію персонажів підсилюють відмінності у забарвленні, текстурі та довжині шерсті, що дозволяє гравцю здійснити персоналізований вибір фішки відповідно до власних уподобань (Рис. Е. 2).

Жетони, які позначають ігрові елементи «Дикий виноград», «Білизна» та «Ворона», виконано у мультиплікаційно-реалістичній стилістиці з високим рівнем деталізації, з урахуванням розмірів, що дозволяє інтегрувати їх у ігрове поле без перекриття нумерації клітинок. Жетони-протидії мають округлу форму; на їх лицьовій стороні розміщені піктограми, які візуалізують характер дії (наприклад, котяча лапа чи руки), а на звороті – текстові позначення типу дії: «Прогнати ворону» або «Прибрати білизну» (Рис. Е. 3).

Зважаючи на стриману, врівноважену колірну гаму основних ілюстрацій, створених у мультиплікаційно-реалістичному стилі, виникла потреба у пошуку колористичного рішення, яке б одночасно підкреслювало натуральність зображень, забезпечувало сучасний вигляд та зберігало загальну естетичну чистоту. У якості основного кольору для оформлення всього набору обрано яскравий жовтий. Допоміжними виступають темно-жовтий (похідний від основного), темно-бірюзовий, його світліші та темніші варіації, а також нейтральні кольори – білий і чорний (Рис. Е. 4).

Проведене експериментальне порівняння варіантів кольорових рішень дозволило зробити висновок, що жовтий колір найкраще взаємодіє із загальною колірною гамою ілюстрацій: він забезпечує необхідний візуальний акцент та водночас підкреслює стриманість композицій. Однотонне тло дозволяє ефективно структурувати макети, чітко відокремлювати візуальні об'єкти та

покращує сприйняття графічного контенту. Темно-бірюзовий колір, а також його варіації, утворюють комплементарний контраст із жовтим згідно з кольоровим колом Іттена [10], що посилює гармонійність композиції, водночас нейтральні відтінки забезпечують баланс і додаткову гнучкість у побудові графічної структури.

Логотипом настільної гри «Котолоз» слугує рукописний напис однойменної назви, виконаний у векторному форматі. Обриси літер вирізняються плавністю, динамікою та варіативністю товщини, що стилістично наслідує пластику рухів і характерну поведінку котів. У композицію логотипа інтегровано графічне зображення мордочки kota з елементами очей у формі видовжених зіниць, розташованих у літерах «О» назви, а також декоративну пляжку із зображенням котячих вух, що підтримує загальну сюжетну й концептуальну лінію гри (Рис. Е. 5). Таке оформлення надає логотипу виразної індивідуальності, додає грайливості та візуальної привабливості, зберігаючи водночас тематичну цілісність.

Для типографічного оформлення елементів ігрового набору використано шрифти Oswald та Manrope. Шрифт Oswald у накресленні Bold та верхньому регістрі (Caps Lock) застосовується для заголовків та ключових складових набору (зокрема, ігрового поля, жетонів, бланку гравця), завдяки видовженому геометричному накресленню та виразній жирності, що сприяє підкресленню горизонтальних форматів і забезпечує високу читабельність у різних контекстах і на різному фоні. Manrope, у свою чергу, має літери зі збалансованим обрисом, що наближаються за формою до кола (наприклад, «а», «о», «с»), що візуально перегукується з формою елементів логотипа гри. Для підзаголовків використовується накреслення ExtraBold у верхньому регістрі (Caps Lock), а для основного тексту – Bold у стандартному регістрі. Спільне застосування цих двох шрифтів забезпечує візуальну гармонію, контрастність і завершеність загальної композиції (Рис. Е. 6).

Серед основних дизайнерських прийомів, застосованих у створенні візуального стилю ігрового набору, варто виокремити комбінування

реалістичної деталізації ілюстрацій з яскравим, чистим тлом. Одним із ключових стилістичних елементів є використання ефекту «наліпки» – обведення ілюстрацій (зокрема, фішок гравців, жетонів) контуром яскравого жовтого кольору. Це рішення сприяє підвищенню візуальної чіткості об'єктів, їхньому відокремленню від деталізованого фону ігрового поля та поліпшенню зчитуваності. Аналогічний прийом застосовується в оформленні коробки, інструкції та бланку гравця з метою підтримання візуальної єдності всіх складових гри.

Задля збереження «чистого», мінімалістичного вигляду дизайну, але підтримання бажаного рівня деталізації та графічного наповнення, використовується прийом «аплікації». Завдяки ньому виникає ілюзія об'єму елементів, зображених на макетах, а за рахунок незначної їх тональної різниці з основою (чи взагалі її відсутності) не відбувається суперечок в ієрархії.

Ще одним важливим елементом дизайну є плажки, які використовуються для виділення окремих текстових блоків, об'єктів та структуризації змісту макетів. Вони фарбуються у кольори, описані вище, відповідно до конкретної ситуації.

На основі графічних, стилістичних та візуальних прийомів, а також з урахуванням обраних шрифтів і створених ілюстрацій, було розроблено макети коробки (Рис. Е. 7), інструкції (Рис. Е. 8) та бланку гравця (Рис. Е. 9). Ці елементи утворюють цілісний комплект набору, що містить всю необхідну інформацію про нюанси експлуатації гри, правила ігрового процесу, вікові обмеження, застереження тощо.

Враховуючи вплив кольорових рішень пакування настільних ігор на споживчий вибір [8], а також вимоги до пакувань [2; 16], було створено макет коробки, що складається з двох окремих частин, які містять усі необхідні маркування, застереження та інформацію про гру. На передній частині зображено п'ять головних героїв, які намагаються дотягнутися до вікна будинку, що ілюструє концепцію гри у спрощеному та мінімалістичному візуальному виконанні (Рис. Е. 10).

Для оформлення коробки, інструкції та інших складових було розроблено патерн (Рис. Е. 11), що включає ключові елементи настільної гри «Котолаз» (наприклад, відтиск котячої лапи, шкарпетку, вазони з рослинами, знак «Висока напруга» тощо). Патерн може бути представлений як у більш контрастному, так і в нюансному варіанті. Вибір конкретного варіанту залежатиме від потреби — виділити патерн як самостійний дизайнерський елемент або використати його у ролі делікатного доповнення.

Додаткові джерела, використані під час створення дизайну настільної гри «Котолаз»: [1; 4; 6; 11; 13; 19; 21; 30; 47].

Висновки до Розділу II

У цьому розділі детально описано процес створення практичної частини кваліфікаційної роботи на тему «Дизайн настільної гри «Змійки та драбинки». Послідовність робочих етапів забезпечила виконання усіх необхідних кроків для розробки настільної гри.

Першочерговим завданням було визначення механіки гри, опис правил та комплектації, необхідної для реалізації ігрового процесу. В якості механіки обрана модернізована версія класичної настільної гри «Змійки та драбинки». Ігровий набір відповідно зазнав змін і включає ігрове поле, п'ять видів жетонів, фішки гравців, бланки гравців, гральний кубик та інструкцію. Ігровий процес може варіюватися від спрощеного (класичні «Змійки та драбинки») до більш складного (модернізований варіант).

Важливою складовою стала розробка нової концепції та сюжету. Була створена концепція гри «Котолаз», у якій п'ять котів пересуваються фасадом дев'ятиповерхового будинку до власних балконів на останньому поверсі. Таке тематичне наповнення є близьким і зрозумілим для широкої аудиторії мешканців України різних вікових категорій, що робить гру актуальною та цікавою. Загальна атмосфера гри передає відчуття затишку, грайливості, приємних спогадів і тепла.

Наступним етапом стало визначення технологій втілення проєкту, розробка конструктивних рішень та механізмів взаємодії ігрових елементів, а також вибір матеріалів для виготовлення комплектуючих. Було знайдено оптимальні рішення для реалізації ключової ідеї гри – магнітної взаємодії між компонентами. Визначено специфіку конструкції ігрового поля, способи фіксації та утримання його частин, а також підбір матеріалів для виготовлення поля, фішок та жетонів з урахуванням вимог до довговічності та надійності в процесі експлуатації.

Завершальним етапом розробки проєкту стало стилістичне опрацювання елементів гри. Для оформлення складових комплектації було застосовано такі дизайнерські рішення: мультиплікаційно-реалістичний стиль ілюстрації з помірною колірною гамою; набір кольорових відтінків, які створюють контраст із ілюстративною частиною (яскравий жовтий, його темніший відтінок, темно-бірюзовий та більш світлі відтінки), білий та чорний; підібрані шрифти; контраст високого рівня деталізації та чистих кольорових площин; використання прийомів «аплікації» та «наліпки» з додаванням обведення. У дизайні поєднано мінімалізм та деталізованість, що забезпечує цікаву та сучасну візуальну взаємодію. На основі цих дизайнерських прийомів було розроблено макети ігрового поля, жетонів, фішок гравців, інструкції, бланків гравців, а також створено елементи фірмового стилю — логотип і патерн.

Отже, результатом даного розділу є повністю завершений проєкт настільної гри «Котолоз», що охоплює всі аспекти — від ігрової механіки та вибору матеріалів до стилістичного оформлення та фірмового стилю.

ВИСНОВКИ

У ході виконання кваліфікаційної роботи на тему «Дизайн настільної гри «Змійки та драбинки» проведено комплексне дослідження, здійснено ґрунтовний аналітичний огляд, розглянуто актуальний стан проблеми, а також охарактеризовано ключові особливості ринку та цільової аудиторії. Виявлено переваги і недоліки існуючих конкурентів, розроблено нову концепцію та сюжет гри, створено унікальні конструктивні рішення для елементів ігрового набору, визначено технології втілення проєкту. Крім того, досліджено сучасні тенденції у сфері дизайну та ілюстрації, обрано оптимальне стилістичне рішення для поставленого завдання і реалізовано практичну частину роботи.

Перший розділ, присвячений передпроектному аналізу, містить історичний огляд настільних ігор із механікою переміщення ігрових елементів по ігровому полю — від найдавніших відомих зразків до сучасних ігор, таких як «Warhammer», «Колонізатори» та «Монополія». Проаналізовано процес розвитку настільних ігор, їхні трансформації та специфіку ключових представників індустрії, які відіграли важливу роль у формуванні галузі.

Особлива увага приділена історії настільної гри «Змійки та драбинки», її культурному значенню та філософському змісту. Встановлено, що випадковість ігрового процесу підкреслює основну ідею гри — неминучість долі, а ключовою концепцією є моральне й філософське виховання, яке у процесі адаптації до різних етичних та релігійних контекстів суспільства зазнавало численних трансформацій.

Розглядаючи тенденції розвитку ринку настільних ігор в Україні, було виявлено, що ця галузь перебуває на стадії активного та динамічного зростання. Спостерігається поява нових видавництв, а також розвиток уже існуючих, локалізація закордонних ігор і створення власних продуктів. Популярність настільних ігор у суспільстві поступово зростає, що свідчить про ширше розповсюдження цього хобі. Водночас, незважаючи на позитивну динаміку,

український ринок настільних ігор ще не досяг рівня масового явища, що зумовлено конкуренцією з боку відеоігор та збереженням певних стереотипів щодо сприйняття настільних ігор. Крім того, існують проблеми, пов'язані з якістю продукції, зокрема поширенням «піратських» копій і складнощами з локалізацією.

Проведено детальний аналіз цільової аудиторії настільних ігор, включаючи демографічні тенденції, вподобання та вимоги до продукції, які залежать від віку, статі, соціального статусу та особистих характеристик користувачів. На основі статистичних даних встановлено позитивний вплив настільних ігор на осіб із психічними розладами, такими як синдром дефіциту уваги з гіперактивністю (СДУГ), аутизм, тривожність тощо. Також ігровий процес сприяє розвитку базових навичок у дітей, серед яких – навчання рахунку, розвиток дрібної моторики, розуміння послідовності дій, формування терпіння та соціального інтелекту.

Аналіз десяти конкурентів і аналогів настільної гри «Змійки та драбинки» показав, що на українському ринку представлені продукти, які використовують класичну механіку та концепцію гри, доповнюючи її новими елементами, зокрема іграми формату «2 в 1», модифікаціями конструкції та ігрового процесу (наприклад, 3D-версії з новою взаємодією елементів), а також різноманітними матеріалами виготовлення (пластик, метал, магніти). Окрім того, на ринку представлено багато ігор-бродилок, серед яких є як визнані лідери, так і середньостатистичні продукти, а також окремі проєкти з явними перевагами за усіма основними критеріями. Було виділено сильні і слабкі сторони кожного з аналізованих продуктів та зроблено відповідні висновки.

Другий розділ роботи присвячений безпосередньо дизайн-розробці особистої настільної гри «Котолоз». У підрозділах описані механіка гри, концепція та сюжет, розроблено унікальні конструктивні рішення для реалізації ігрового процесу, визначено технології виготовлення і стилістичне оформлення елементів гри.

У результаті вибору механіки для проєкту була обрана ускладнена версія класичної гри «Змійки та драбинки», у якій учасники, окрім фішок, грального кубика та ігрового поля, використовують набір жетонів і та бланки гравців. Це ускладнює ігровий процес, роблячи його більш цікавим і привабливим для дітей шкільного віку (7+). Водночас передбачена можливість проведення гри в класичній формі. У відповідному підрозділі детально описано відмінності між цими двома варіантами, комплектацію ігрового набору, а також специфіку ігрового процесу.

Концепція гри поєднує класичні елементи з новітніми рішеннями — для підвищення зручності та інтерактивності ігрового процесу була застосована магнітна взаємодія між компонентами гри. Ігрове поле, виготовлене у вигляді плоскої металевої панелі, утримує на собі магнітні фішки та жетони. Згідно з сюжетом, головними героями є п'ять котів різних порід, які пересуваються фасадом дев'ятиповерхового будинку до свого балкону, розташованого на останньому поверсі. Поле виконане у вигляді панельної багатоповерхівки, а зображення котів нанесені на фішках гравців. Ігровий процес доповнюють жетони із зображеннями дикого винограду, білизни та ворони, які виконують функціональні ролі у грі. Концепція та сюжет універсальні, легко сприймаються аудиторією різного віку та статі і містять певне емоційне наповнення.

У третьому підрозділі було визначено технології втілення проєкту. Розроблено технічні креслення ігрового поля, які демонструють спосіб його поділу на частини із збереженням функціональності ігрової поверхні, а також описано принципи згину та з'єднання цих частин між собою. Окрім того, здійснено вибір матеріалів для виготовлення ігрового набору, враховуючи такі вимоги, як безпечність для дітей, гіпоалергенність, функціональність та довговічність у процесі експлуатації. До обраних матеріалів належать: жерсть, EVA, неодимові магніти, тканина або гума, плоскі магніти, картон, дерево, фанера та папір. Специфіка кожного матеріалу була детально описана, а доцільність їх застосування у проєкті — обґрунтована.

Останнім етапом розробки практичної частини стало визначення стилістичного рішення для візуального оформлення настільної гри «Котолоз». Проект складається з двох основних частин: ілюстрацій та фірмового стилю. Після аналізу конкурентів, аналогів і сучасних тенденцій у дизайні було обрано мультиплікаційно-реалістичний стиль ілюстрацій та відповідні засоби графічного дизайну. Це дозволило сформувати цілісний фірмовий стиль, який підкреслює характер, призначення, настрій, сучасність і унікальність гри. Палітра кольорів, використані шрифти, прийоми оформлення макетів та принципи композиції створюють гармонійний і привабливий для користувача образ ігрового набору.

Отже, результатом роботи, проведеної в межах кваліфікаційної роботи на тему «Дизайн настільної гри «Змійки та драбинки», стала настільна гра «Котолоз», яка базується на ускладненій механіці класичної гри, має оригінальну концепцію та сюжет, унікальні конструктивні рішення і цілісне стилістичне оформлення.

Для успішної та змістовної розробки було здійснено комплексне дослідження: проаналізовано історію настільних ігор, зокрема культурне значення гри «Змійки та драбинки», стан ринку настільних ігор в Україні, цільову аудиторію, а також проведено аналіз конкурентів і аналогів на вітчизняному ринку. Завдяки цьому вдалося сформулювати конкретні вимоги до розробки і виготовлення гри, які забезпечують відповідність продукту очікуванням цільової аудиторії.

Ретельна розробка, продумування кожної деталі проекту, акцент на зручності ігрового процесу, цікава концепція і сюжет, а також вдале стилістичне оформлення дозволили створити продукт, який є не лише унікальним на ринку, а й привабливим для потенційних споживачів, що робить його конкурентоспроможним на ринку настільних ігор України.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андерсон К., Кейді-Лі Д., Карре С., Менгерт Г. Створення персонажів для індустрії розваг: дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх / пер. з англ. Л. Коцюк, О. Пелипенко. – Київ : ArtHuss, 2023. – 304 с.
2. Божко Т. Вимоги до пакувань як комунікативних об'єктів і шляхи їх втілення. Вісник Львівської національної академії мистецтв. 2019. Вип. 39. С. 199-213.
3. Бокарева Ю.С. Дослідження впливу віку аудиторії на дизайн настільних друкованих ігор / Ю.С. Бокарева, М.К. Шипова // Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Інновації та розвиток: монографія. – Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид», 2024. – С. 47-58.
4. Геллер С., Кваст С. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів / Стівен Геллер, Сеймур Кваст, пер. із англ. Журавльова О., Пінчук Д. Київ : ArtHuss, 2019. 296 с. (Серія «Креативна кар'єра»)
5. Державні санітарні правила і норми безпеки іграшок та ігор для здоров'я дітей. Державні санітарні правила і норми ДСанПіН 5.5.6.012-98. Офіційний вебпортал парламенту України.
URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v0012588-98#Text>
6. Дженніфер Отт. 1000 ідей поєднування кольорів. Барвистий путівник по взаємодії відтінків. Пер. із англ. Валерія Колодій. Київ : ArtHuss, 2022. 288 с.
7. Для чого використовується жерсть? - Знання. Виробники металевої упаковки в Китаї, постачальники технологічних процесів з жерсті TFS, фабрика кришок з жерсті TFS|ХУАЙІ. URL: <https://ua.ttd-steel.com/info/what-is-tinplate-used-for-92489060.html>
8. Іпполітова В. Є. Вплив кольорових рішень пакування настільних ігор на споживчий вибір / В. Є. Іпполітова // Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті : зб. матеріалів 27-го Міжнар. молодіжн. форуму, 10–12 травня 2023 р. – Харків: ХНУРЕ, 2023. – Т. 6, Ч. II. (конф. «Інформаційні інтелектуальні системи»). – С. 212–213.

9. Історія настільних ігор. Найбільш значимі ігри XX століття | інтернет магазин Geekach Shop. Настільні ігри | Купити настільну гру в Україні, Києві за низькою ціною | інтернет магазин Geekach Shop.
URL: <https://geekach.com.ua/istoriya-nastolnykh-igr-samy-znachimye-igry-khkh-veka/>
10. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Навчальний посібник / Йоганнес Іттен. Пер. із нім. С. Святенко. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
11. Іттен Й. Наука дизайну та форми. Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах / Йоганнес Іттен. Пер. із нім. Сергій Святенко. Київ : ArtHuss, 2021. 136 с.
12. Карпій О.П. 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.
13. Лаптон Е., Філіпс Дж. К. Графічний дизайн: Нові основи. Друге видання, змінене і доповнене / Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Пер. з англ. І. Михайлишена. Київ : ArtHuss, 2020. 264 с.
14. МАТЕРІАЛ EVA: ЩО ЦЕ ТАКЕ І ДЕ ЗАСТОСОВУЄТЬСЯ - 360Auto. 360Auto. URL: <https://360auto.com.ua/blog/material-eva-shho-ce-take-i-de-zastosovuyetsya/?srsltid=AfmBOopx1WswGdMCvbaYJq7jzRYIG04nCVYYyAS1XsOb5rdRO-1mmVID>
15. Про настільні ігри – з Остапом Гевком. Korali.info (Коралі.інфо) - український жіночий журнал. URL: <https://korali.info/usna-tvorchist/pro-nastilni-igri-z-ostapom-gevkom.html>
16. Рубанка А. І. Дизайн пакувальної продукції для виробів різного призначення / А. І. Рубанка, Г. В. Омельченко, І. О. Приходько-Кононенко // Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія / за заг. ред. М. В. Колосніченко. - Київ : КНУТД, 2022. - С. 129-148.

17. ТОП-6 причин завести кота: врачи рекомендуют. ТСН.ua.
URL: <https://tsn.ua/ru/zdorovya/shest-prichin-zavesti-v-dome-kota-chtoby-zabyt-o-stresse-i-boleznyah-mediki-rekomenduyut-2393017.html>
18. Учасники проєктів Вікімедіа. Магніт неодимовий – Вікіпедія. Вікіпедія.
URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Магніт_неодимовий
19. Adam in Wales - Board Game Design. Graphic Design for Board Game Designers!, 2024. YouTube.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iDoLWzM8FXk>
20. Amutha D. COVID-19 Epidemic and Its Impact on Economy and Society. SSRN Electronic Journal. 2020. URL: <https://doi.org/10.2139/ssrn.3737535>
21. Arnaudo M., Series Editor Matthew Wilhelm Kapell. Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today. McFarland & Company, 2018. 232 p.
22. Attia P. The Full History of Board Games. Medium.
URL: <https://medium.com/@peterattia/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>
23. Beaver Games (Настільні Ігри). Настільні Розчарування \ Що Нам Не Подобається У Настільних Іграх, 2024. YouTube.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=N4vg7HYQpfk>
24. Bierend D. The Timelessness of Snakes and Ladders. Medium.
URL: <https://medium.com/re-form/the-timelessness-of-snakes-and-ladders-4ae7d205a4e7>
25. Board Games Help Young Children Get Better At Math, Study Shows. Forbes.
URL: <https://www.forbes.com/sites/nickmorrison/2023/07/07/board-games-help-young-children-get-better-at-math-study-shows/>
26. Contributors to Wikimedia projects. Snakes and ladders - Wikipedia. Wikipedia, the free encyclopedia.
URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Snakes_and_ladders

27. Dewan D. M. From India to the World- Snakes and Ladders. Lexology.
URL: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=dfc9c55b-7ae9-4d05-84b6-5f841434aab1>
28. Donovan T. It's All a Game: A Short History of Board Games. Atlantic Books, Limited, 2018. 336 p.
29. Edge Hill University. New data reveals the demographics and psychology behind the meteoric rise in board gaming.
URL: <https://www.edgehill.ac.uk/news/2023/08/new-data-reveals-the-demographics-and-psychology-behind-the-meteoric-rise-in-board-gaming/>
30. Euronews. The man who's designed over 700 board games: Meet Reiner Knizia, 2022. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JzkQIszIN3M>
31. Extra Credits. Snakes and Ladders - How the Meaning of an Ancient Children's Game Adapted Over Time - Extra Credits, 2014. YouTube.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=PzLYKY1nPsY>
32. Games Learning Society. What age group plays the most board games? URL: <https://www.gameslearningsociety.org/what-age-group-plays-the-most-board-games/>
33. Gre4ka. Чи можуть кішки зцілювати і який вплив вони мають на здоров'я людини? URL: <https://gre4ka.info/zhyttia/chy-mozhut-kishky-zczilyuvaty-i-yakyj-vplyv-vony-mayut-na-zdorovya-lyudyny/>
34. Ijaz H. An all-age game: the timelessness of Ludo. Medium.
URL: <https://medium.com/@hariisijaz7860/an-all-age-game-the-timelessness-of-ludo-973efe4586f8>
35. Just Play Cognitive Modern Board and Card Games, It's Going to Be Good for Your Executive Functions: A Randomized Controlled Trial with Children at Risk of Social Exclusion - PMC. PMC Home.
URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10527566/>
36. Mehen. BoardGameGeek.
URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/4148/mehen>

37. Mr.Animate. Snakes and Ladders Board Game Rules & Instructions | Learn How To Play Snake and Ladder Game, 2019. YouTube.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=a-kTZF2EEKc>
38. Raphel A. The Man Who Built Catan. The New Yorker.
URL: <https://www.newyorker.com/business/currency/the-man-who-built-catan>
39. Rolling Through Time: History of Dice. Minstrel.
URL: <https://minstrel.store/blogs/news/rolling-through-time-the-fascinating-history-of-dice?srsltid=AfmBOoqFmw72bg5trckNa6dIQriHP06Ln4Hl4e7VLKFd592gSTu89c4m>
40. Saiani R., Gupta S. IMPACT OF COVID-19 ON ENVIRONMENT AND SOCIETY. Shodh Sari-An International Multidisciplinary Journal. 2024. Vol. 03, no. 01. P. 317–329.
41. Snakes and Ladders - HandWiki. HandWiki.
URL: https://handwiki.org/wiki/Snakes_and_Ladders
42. Tanskanen L. Your Move: An open access dataset of over 1,500 board gamers' demographics, preferences, and motivations / L. Tanskanen. – 2023. URL: <https://www.researchgate.net/publication/372672418>
43. The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers - PMC. PMC Home.
URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8248432/>
44. TheDrotUA Настільні ігри українською. Що з індустрією настілок в Україні?, 2024. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=r6HS4VUibz0>
45. The History of Dice, Part 1: Ancient Dice. Dice Maniacs' Club.
URL: <https://dicemaniacsclub.wordpress.com/2020/02/22/the-history-of-dice-part-1-ancient-dice/>
46. The Ultimate and Complete History Of Board Games - BGL. Board Games Land. URL: <https://boardgamesland.com/the-complete-history-of-board-games/>
47. Types of Board Games. Hero Time. URL: <https://herotime1.com/design/types-of-board-games/>

48. Ur: The Royal Game – What was the Game of Ur?. Goonhammer.
URL: <https://www.goonhammer.com/ur-the-royal-game-what-was-the-game-of-ur/>
49. Wang C. Why mahjong is a global phenomenon. Culture.
URL: <https://www.nationalgeographic.com/culture/article/mahjong-global-history>
50. Williams J. Board Game Demographics: 63 User Facts & Numbers [2023] | TechPenny. TechPenny.com. URL: <https://techpenny.com/board-game-demographics/>
51. Бровченко А. Становлення українського етнодизайну. Молодь і ринок. 2024. № 3/223. С.81-86.
52. 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.
53. Брильов С.В., Глухенький І.І., Журавльова Н.В., Кочубей М.С. Академічна школа в сучасних умовах: стратегії розвитку образотворчого мистецтва та дизайну в мистецьких закладах вищої освіти України. Українська академія мистецтва, 2024. № 35. С.104-112.
54. Волгін Ю.Є., Єфімов Ю. В., Балабуха Н.М. Абстрактні композиції у творчості Аркадія та Геннадія Пугачевських. Арт-платформа. Вип. 2(9). 2024.
55. Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. Арт-простір. Вип. 5. 2024
56. Задніпряний Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. АРТ-ПРОСТІР, КСУБГ, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118.
57. Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: Міленіум,. № 1. С. 21-36.
58. Кардаш О. Педагогіка – провідна культура сучасності. Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка, 2024. Том 183. № 27. С. 14-19.

59. Лихолат О. Дизайн навчальних презентацій в навчально-виховному процесі закладів освіти. Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти, (15), 2021. С. 36-48.
60. Миронова Г. А., Карпов В. В., Романішина В. О. Секвенційне мистецтво та дизайн коміксів у жанрі вестерн. Український мистецтвознавчий дискурс, 2025. № 1. С. 138-146.

ДОДАТКИ

Додаток А

Фотоматеріали експонатів історії настільних ігор з переміщенням ігрових елементів по ігровому полю за допомогою кубика

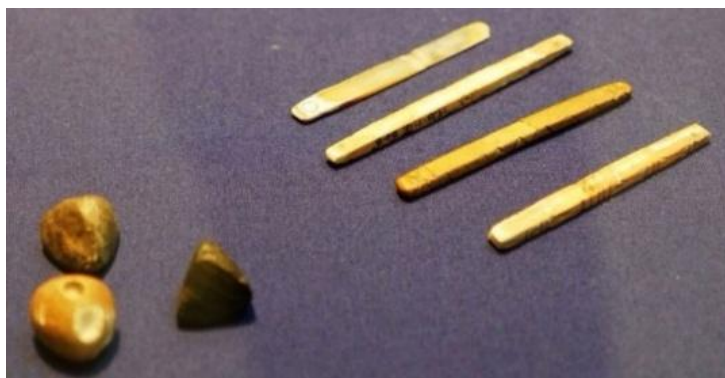


Рис. А. 1 – Месопотамські чотиригранні кубики та кубики-палиці. Використовувались для Королівської гри Ур. Зберігаються у Британському музеї. URL: <https://medium.com/@peterattia/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>



Рис. А. 2 – Римський ікосаедр (20-гранний гральний кубик) з гірського кришталю. Зберігається в Луврі. URL: <https://www.roger-pearse.com/weblog/2020/10/13/a-roman-rock-crystal-icosahedron-20-sided-dice-in-the-louvre/>



Рис. А. 3 – Одна з п'яти ігрових дошок Королівської гри Ур. Зберігається у Британському музеї. URL: <https://www.goonhammer.com/ur-the-royal-game-the-goonhammer-review/>

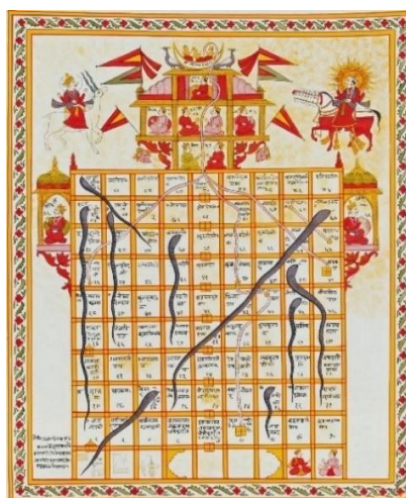


Рис А. 4 – Гра «Змійки та драбинки», гуаш на тканині (Індія, 19 століття). URL: https://handwiki.org/wiki/Snakes_and_Ladders



Рис. А. 5 – Настільна гра «Catan» («Колонізатори»). URL: <https://www.amazen.com.au/products/catan-strategy-game>

Додаток Б

Варіації настільної гри «Змійки та драбинки»



Рис. Б. 1 – Г'ян чаупар (джайнський варіант гри), Національний музей, Нью-Делі. URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gyan_chaupar.JPG

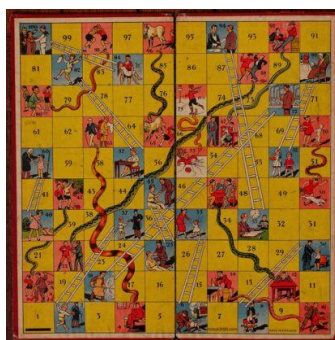


Рис. Б. 2 – «Змійки та драбинки» 1900-х років виробництва, Англія. URL: <https://tomsk3000.com/product/1900s-snakes-ladders-game-made-in-england/>

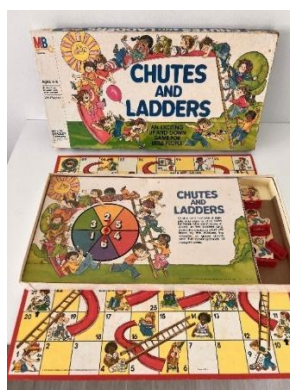


Рис. Б. 3 – Настільна гра «Chutes and Ladders» видавництва Milton Bradley, 1978 р. URL: <https://www.etsy.com/listing/1681475390/vintage-1978-chutes-and-ladders-game>

Додаток В

Конкуренти механіки настільної гри «Змійки та драбинки»



Рис. В. 1 – «Змійки та драбинки», ТМ «Arial». URL: <https://tinyurl.com/2e5spvn2>



Рис. В. 2 – «Змійки та драбинки 2 в 1», ТМ «Arial». URL:
https://pompon4iktoys.com/product/nastolnaya-igra-arial-zmiyki-ta-drobinki-910398/?srsltid=AfmBOoqO_EdXCEcR0N5W1B6ZRQbHWA82eTpjCdzxBvQkvDDJcwLKfIQU5Bo



Рис. В. 3 – Настільна 3D-гра «Змійки та драбинки» від BonsToys. URL:
https://mistgrani.com/nastilna-3d-gra-zmiyki-ta-drabinki?utm_source=google&utm_medium=merchant&utm_campaign=GoogleShopping_free_listing



Рис. В. 4 – "Змійки та драбинки" від TM FUN GAME. URL:
<https://tinyurl.com/3ch7za3w>



Рис. В. 5 – Шахи магнітні 2 в 1 з грою Змійки-драбинки від Bambi. URL:
https://teddy-bear.in.ua/index.php?route=product/product&path=1083_1103&product_id=24088



Рис. В. 6 – Настільна гра «Ходилки-бродилки 4 в 1» від DGT. URL:
https://plastylin.com/hra-dytiacha-nastilna-khodylky-brodylky-4-v-1-2238_c/?gad_source=1&gbraid=0AAAAA-dp5zUVjay9NtXyaf9lCnek0zZRO&gclid=Cj0KCQjw2tHABhCiARIsANZzDWqOd0QrGCywPrBX1OPjDcT0FyRbQaC-m94DrwlZxivo1mCDijB9O6oaAkYZEALw_wcB



Рис. В. 7 – Настільна гра "ЗООрегата" від Bombat Game. URL:

<https://tinyurl.com/3x4ta6y9>



Рис. В. 8 – Настільна гра «Качина втеча» від Strateg. URL:

<https://strateg.ua/ua/nastilna-gra-strateg-kachina-vtecha-ukrayinskoyu-movoyu-30608?srsItd=AfmBOop5iadtUwiHN3Kn6RV-0YaBnBbzT0CIG8SP5v6kvsB4-b2ikLyHX6U>



Рис. В. 9 – Настільна гра-бродилка "Солодки пригоди" від Strateg. URL:

<https://strateg.ua/ua/igra-solodki-prigodiukr-1>



Рис. В. 10 – Гра Монстрвіль. Страшенно розумна маршрутна настільна гра.

Видавництва Зірка. URL:

https://detmir.com.ua/product/352277/?utm_campaign=Google_MC_Zirka&utm_medium=CPC_Google_Shopping_detmir.com.ua&utm_source=fid_Google_Shopping&utm_medium=cpc&utm_source=google&utm_campaign=Mizer_Usi_tovary_2024&utm_term=&gad_source=1&gbraid=0AAAAAC7P007nvifH_VKdD_fmaci0iOo4G&gclid=Cj0KCQjw2tHABhCiARIsANZzDWqAvlCIwE0oMNbx29TM1aVBMFmbx4d_lyJZqsOezEEL2ZnEmw2NP0AaAhoJEALw_wcB

Додаток Г

Технології втілення проєкту



Рис. Г. 1 – Набір чаю English Tea Shop Premium Holiday Collection White у жерстяній коробці. URL: <https://maudau.com.ua/product/nabir-chaiu-english-tea-shop-premium-holiday-collection-white-108-h-72-paketyka-po-15-h-914378>

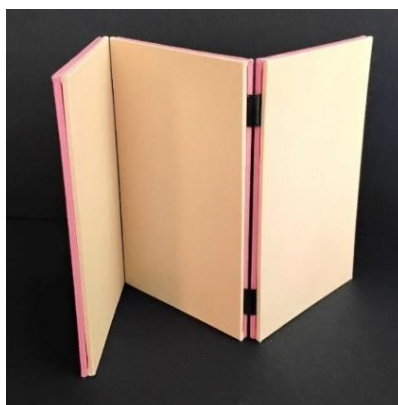


Рис. Г. 2 – Приклад принципу згину твердої пласкої поверхні.

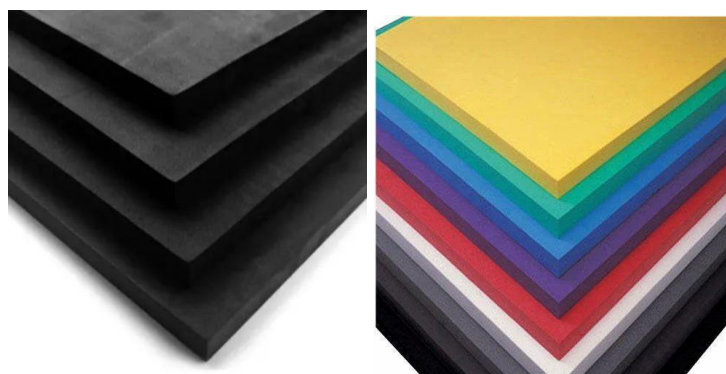


Рис. Г. 3 – ЕВА-матеріал різних товщин та кольорів.



Рис. Г. 4 – Неодимові нікельовані магніти (40x10x3мм). URL: https://onyx-magnet.com/ua/index.php?route=product/product&path=11_15&product_id=778

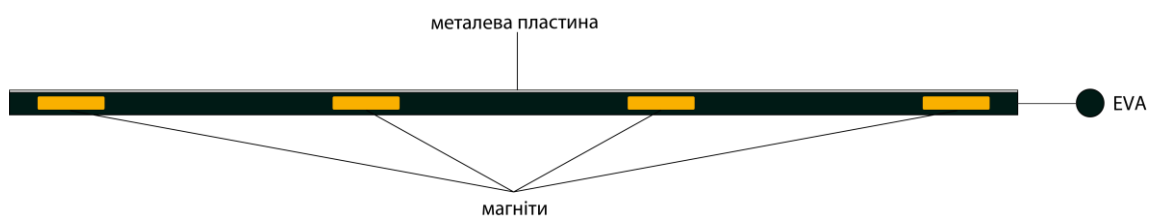


Рис. Г. 5 – Вигляд ігрового поля збоку.



Рис. Г. 6 – Розділення ігрового поля на 3 частини.

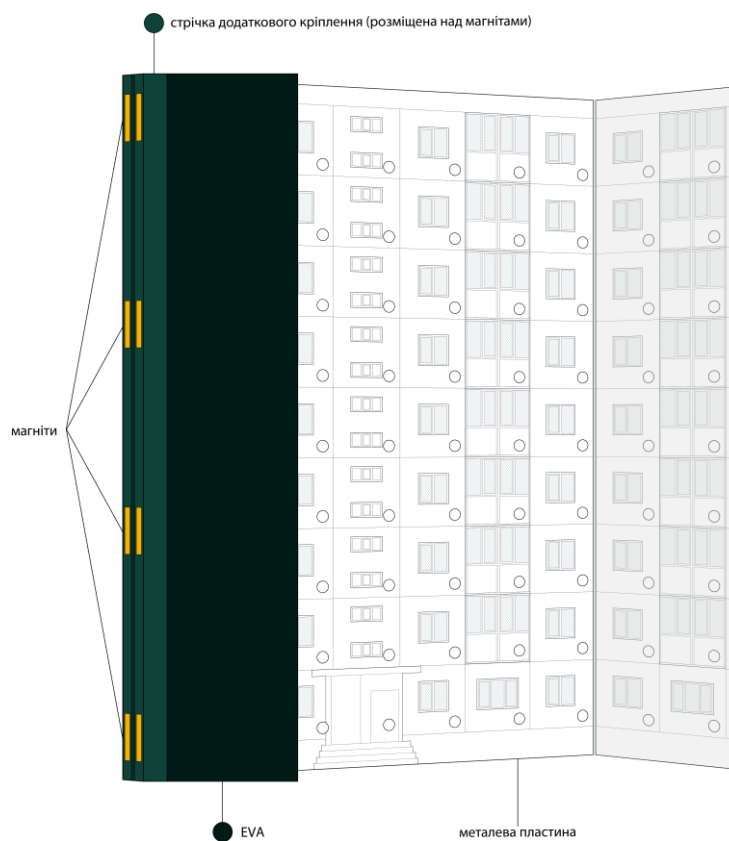


Рис. Г. 7 – Напіврозгорнутий вигляд. Демонстрація складових ігрового поля.

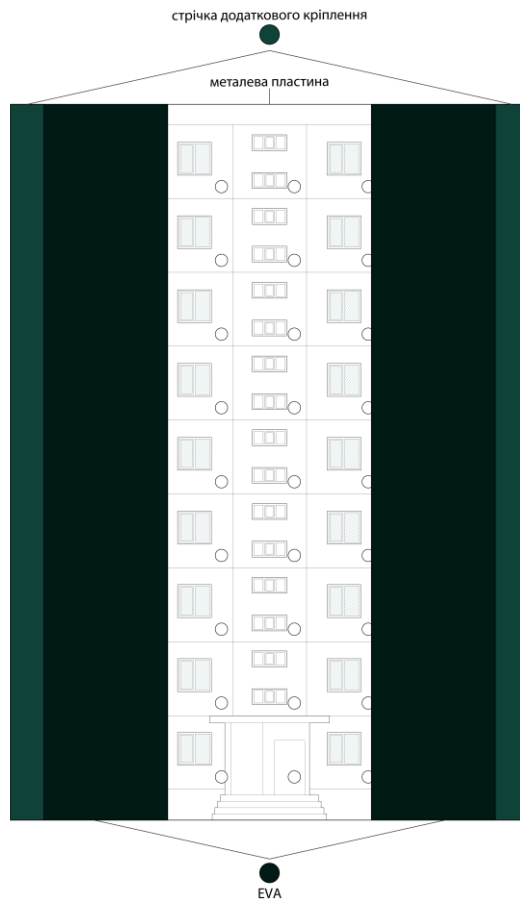


Рис. Г. 8 – Поле у складеному вигляді.



Рис. Г. 9 – Приклад магніту для виготовлення жетонів.



Рис. Г. 10 – Приклад магніту для виготовлення фішок гравців.

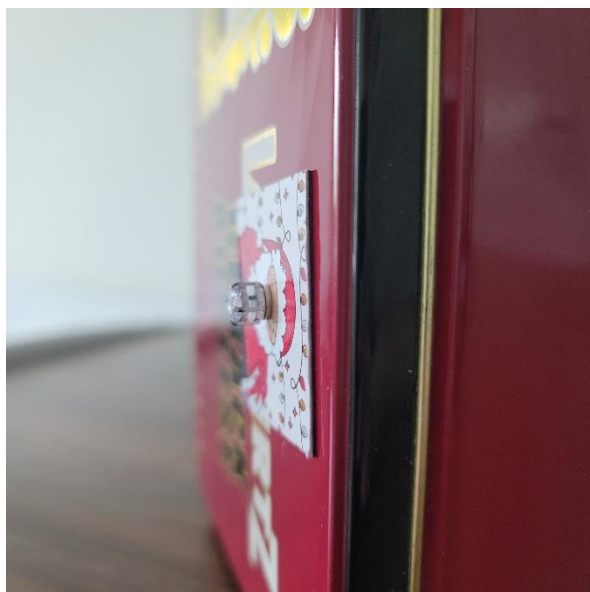


Рис. Г. 11 – Демонстрація роботи двох магнітів при нашаруванні.



Рис. Г. 12 – Приклад коробки, яка складається з двох окремих частин.



Рис. Г. 13 – Дерев'яні гральні кубики.

Додаток Д

Ескізні пошуки концепції проєкту

Загальна інформація

За основу настільної гри буде взято механіку гри «Змійки та драбинки».

Мета гри: Кидаючи кубик і переміщуючи фішки по полю, швидше за всіх дістатись до останньої клітини. Після того, як фішка гравця попала на цю клітину, всі інші учасники вже не роблять ходів – гра одразу припиняється.

Історія: П'ять котів, які живуть в одній квартирі, виходять на вулицю гуляти. І коли приходить час обіду, вони напередки спішать додому щоб з'їсти найсмачніший корм та лягти на найзручнішу перину.

У грі можуть приймати участь 5 гравців, відповідно фішками є 5 фігурок котів різних порід з індивідуальними зовнішніми рисами. Фігурки матимуть всередині магніт. Поле буде виконано з залізною основою для збільшення його міцності, строку служби та задля можливості розмішувати його вертикально, у вигляді будинку. Таким чином, буде вирішена проблема незручного ігрового процесу, як у випадку з картонними ігровими полями та легкими фішками.

Особливостями ускладненої механіки є те, що гравець на початку гри отримує бланк гравця та 3 жетони «драбинок» (по одній довгій, середній та короткій), 3 жетони «змій» (по одній довгій, середній та короткій), 2 жетони протидії «зміям», 3 жетони перешкоди та 4 жетони протидії цій перешкоді. Це особистий запас кожного гравця. За допомогою цих елементів гравець може заважати іншим просуватись по полю та допомагати собі в проходженні гри, подоланні пасток, які створюють інші. Також у грі є режим для дітей, правила для нього простіші та зрозуміліші.

Також можна розмістити жетони «змій», «драбинок» та перешкод на свій смак.

Рис. Д. 1 – Початковий опис концепції проєкту.

Комплектація гри

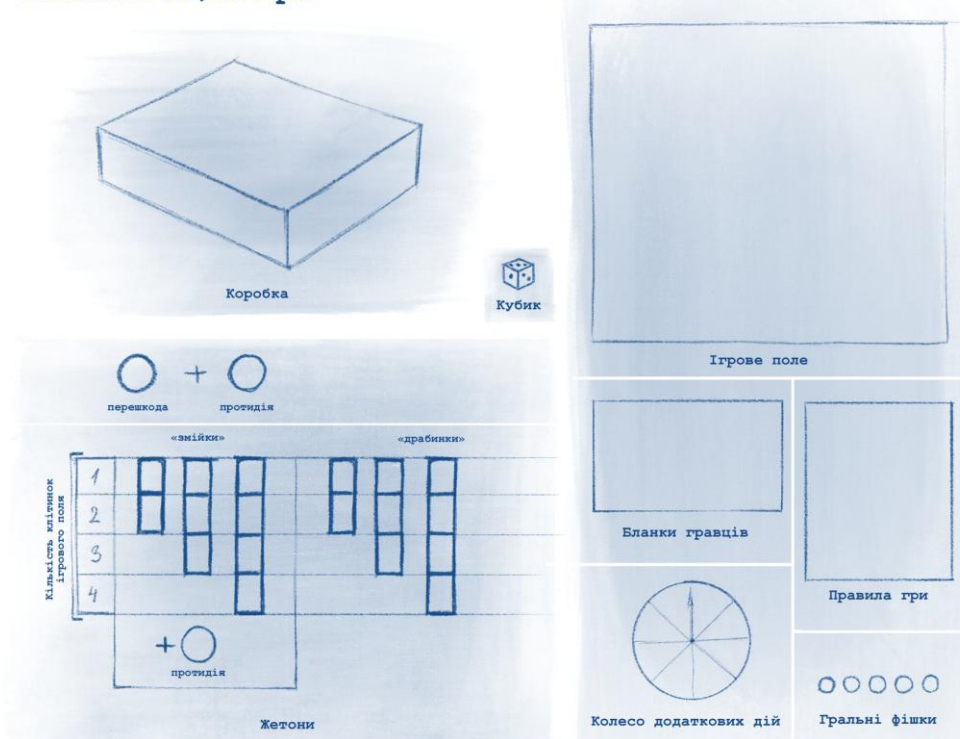


Рис. Д. 2 – Початковий ескіз комплектації ігрового набору.



Ігрове поле - це 9-типоверхівка, по вікнах і балконах якої будуть пересуватися персонажі (коти), і хто з учасників швидше дістанеться кінцевої точки поля - переможець.

Рис. Д. 3 – Ескіз ігрового поля.

Жетони

Жетони - це елементи гри, які видаються кожному гравцю в певній кількості на початку раунду. За допомогою них учасники можуть заважати один одному (ворона, декоративний виноград) та допомагати собі (велосипед, ковдра, білизна, протидія вороні та протидія виноград).

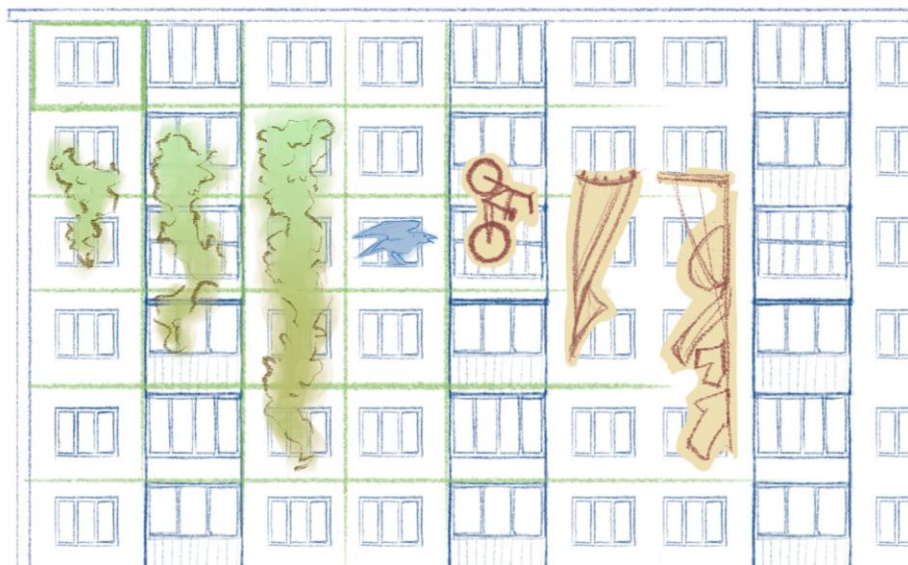


Рис. Д. 4 – Ескіз жетонів.

Гральні фішки

Головними героями цієї гри будуть коти, які проживають в одній квартирі на останньому поверсі. Їхньою головною метою є добігти додому першим, щоб встигнути з'їсти найсмачніший шматок м'яса на обід. Коти будуть різних порід з чіткими відмінностями зовнішності та характеру. Фішки будуть триматись на ігровому полі за допомогою магнітів. Це полегшує процес гри, зменшує ризик втрати фігурки.

Приклади порід



Рис. Д. 5 – Ідея для фішок гравців.

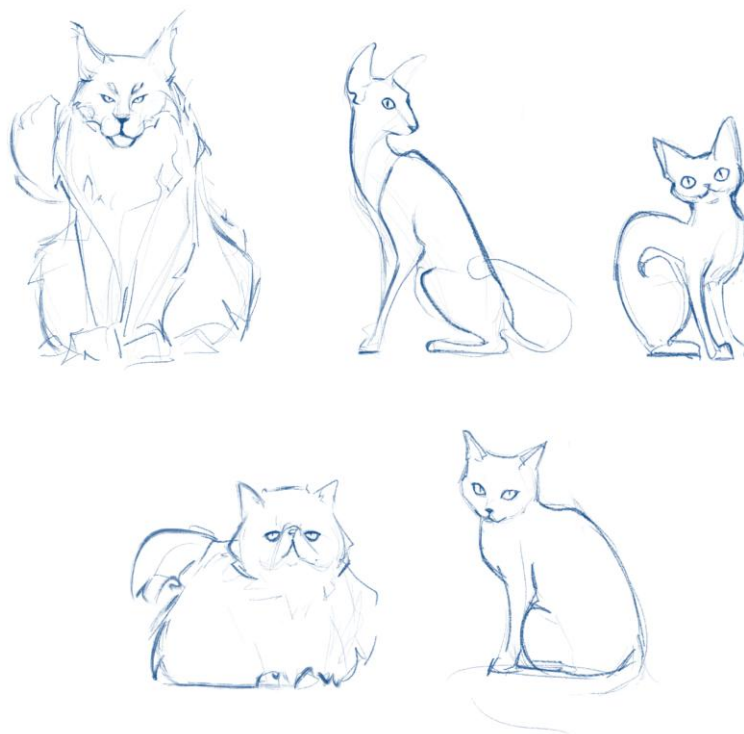
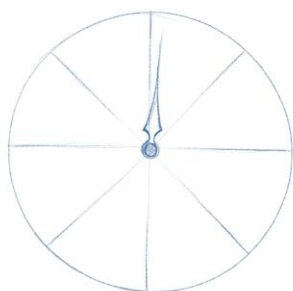


Рис. Д. 6 – Ескіз фішок гравців.

Додаткові елементи гри



Колесо з додатковими діями
Колесо з додатковими діями має стрілку, прокручуючи яку гравець отримує бонус, дію або покарання. Користуватися їм слід у разі попадання на певну клітинку ігрового поля.



Інструкція
Містить правила гри, список комплектції та додаткову інформацію стосовно гри.



Гральний кубик
Визначає кількість клітинок, яку має пройти гравець.



Бланки гравців
Під час гри використовуються для отримання жетонів та їх використання.

Рис. Д. 7 – Ескіз додаткових елементів гри.



Рис. Д. 8 – Ескізний пошук логотипу.

Додаток Е

Стилістичне вирішення елементів гри «Котолоз»



Рис. Е. 1 – Ігрове поле настільної гри «Котолоз».



Рис. Е. 2 – Фішки гравців настільної гри «Котолоз».



Рис. Е. 3 – Жетони настільної гри «Котолаз».



Рис. Е. 4 – Кольори для оформлення настільної гри «Котолаз». Під ними вказані їхні HEX-коди.



Рис. Е. 5 – Логотип настільної гри «Котолаз».



Рис. Е. 6 – Шрифти для оформлення настільної гри «Котолаз».



Рис. Е. 7 – Розгорт двох частин коробки настільної гри «Котолаз».



Рис. Е. 8 – Правила / інструкції гри «Котолаз».

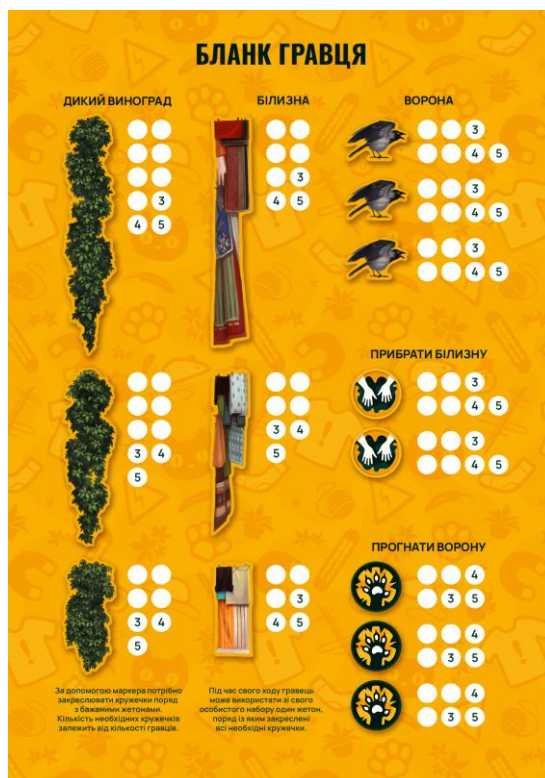


Рис. Е. 9 – Бланк гравця гри «Котолаз».



Рис. Е. 10 – Мокап коробки настільної гри «Котолаз».



ДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «ЗМІЙКИ ТА ДРАБИНКИ»



Рис. Ж. 2 – Презентаційний планшет №2.