

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри дизайну

_____ Віктор КАРПОВ

Протокол засідання кафедри

№10 від «11» травня 2026 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

РЕДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «THE CREW»

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітня програма 022.01.01. «Графічний дизайн»

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Здобувач вищої освіти:

Хелемська Єкатерина Ігорівна

група ГДб-2-22-4.0д

Науковий консультант і куратор дизайн-проєкту:

старший викладач кафедри дизайну

Волгін Юрій Євгенович

Рецензент: Кравченко Наталія Іванівна

Доцент кафедри дизайну НАОМА,

канд. мист., доцент

Київ — 2026

АНОТАЦІЯ

Хелемська Є. І. Редизайн настільної гри «The Crew» Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. 64 с.

Кваліфікаційна робота присвячена переосмисленню візуальної комунікації в індустрії настільних ігор за допомогою інструментів графічного дизайну. У дослідженні проаналізовано сучасні тенденції розвитку геймдизайну, а також особливості візуального втілення класичних міфологічних сюжетів у сучасній масовій культурі. Особливу увагу надано вивченню принципів проєктування ігрових інтерфейсів (UI) та якості взаємодії гравця з ігровим середовищем (UX) у настільних рольових іграх, оскільки саме ці складові значною мірою впливають на сприйняття гри та залученість гравців. У процесі дослідження було проаналізовано художнє оформлення гри «The Crew» та визначено основні напрями його функціонального та естетичного вдосконалення. Отже, на основі проведеного аналізу сформовано авторську концепцію редизайну, яка поєднує епічний наратив «Одіссеї», виразну візуальну стилістику мюзиклу «Еріс» та структурні принципи рольової системи D&D. Такий підхід дає змогу не лише оновити художнє оформлення гри, а й зробити її більш зрозумілою та захопливою для гравців.

Під час практичної частини роботи було розроблено комплекс візуальних матеріалів, до якого увійшли логотип, оновлений комплект ігрових карток із кольоровим розподілом, брошура з правилами, ігрова мапа та деталізована брошура для листа персонажа. Окрім цього, створено набір 3D-моделей, який включає ігрову валюту й модель корабля для пересування мапою. Отже, результатом роботи став завершений дизайнерський проєкт, у якому поєднано мотиви античної міфології з сучасними підходами до графічного оформлення. Це дало змогу не лише оновити візуальне середовище гри, а й зробити його зрозумілим, привабливим та зручним для сприйняття гравцями.

Ключові слова: графічний дизайн, редизайн, настільні ігри, антична міфологія, ігровий інтерфейс (UI), візуальний сторителінг, ігрова айдентика.

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

_____ Є. І. Хелемська

ABSTRACT

Khelemska Ye. I. Redesign of "The Crew" board game. Qualification work. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2026. 64 p.

The qualification thesis is devoted to rethinking visual communication in the board game industry through the use of graphic design tools. The study analyzes current trends in game design development as well as the peculiarities of visual adaptation of classical mythological narratives in contemporary popular culture. Particular attention is paid to the study of user interface (UI) design principles and the quality of player interaction with the game environment (UX) in tabletop role-playing games, as these factors significantly influence players' perception of the game and their level of engagement.

The study includes an analysis of the visual design of the board game «The Crew» and identifies the main directions for its functional and aesthetic improvement. Based on the conducted analysis, an original redesign concept was developed, combining the epic narrative of Homer's Odyssey, the distinctive visual aesthetics of the musical Epic, and the structural principles of the Dungeons & Dragons role-playing system. This approach makes it possible not only to update the visual appearance of the game but also to make it more understandable and engaging for players.

During the practical stage of the project, a comprehensive set of visual materials was developed, including a logo, an updated set of game cards with a color-coding system, a rulebook, a game map, and a detailed character sheet. In addition, a game master screen and a set of 3D models, including game currency and a ship model, were created. As a result, the project produced a complete design solution that combines motifs of ancient mythology with contemporary approaches to graphic design. This made it possible not only to update the visual environment of the game but also to make it clear, attractive, and comfortable for players to use.

Keywords: graphic design, redesign, board games, ancient mythology, user interface (UI), visual storytelling, game identity.

This qualification thesis contains the results of original research and authorial design work. The use of ideas, findings, and texts from other researchers was carried out in accordance with the principles of academic integrity and is properly referenced.

Ye. I. Khelemska

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ I.....	11
ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ТА ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ РЕДИЗАЙНУ ГРИ «THE CREW».....	11
1.1. Класифікація та тенденції дизайну сучасних настільних ігор.....	11
1.2. Візуальна інтерпретація античної міфології в сучасному графічному дизайні.....	14
1.3. Аналіз аналогів та конкурентних видань на світовому ринку.....	16
1.4. Дослідження існуючого візуального стилю гри «The Crew» та обґрунтування необхідності редизайну.....	18
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1.....	21
РОЗДІЛ II.....	24
ТВОРЧА КОНЦЕПЦІЯ ТА ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ РЕДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ. .	24
2.1. Формування художньої концепції: синтез мотивів «Одіссеї» Гомера та естетики мюзиклу «Еріс».....	24
2.2. Розробка логотипа та фірмової кольорової гами проекту.....	26
2.3. Проектування ігрового інтерфейсу: дизайн карток, планшетів гравців у стилі D&D.....	28
2.4. Створення концепт-арту персонажів та ілюстративного наповнення гри.....	31
2.5. Дизайн пакування та підготовка макетів до друку.....	33
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2.....	36
РОЗДІЛ III.....	38
АПРОБАЦІЯ ПРОЄКТУ ТА ОЦІНКА ЕФЕКТИВНОСТІ ВІЗУАЛЬНОЇ СИСТЕМИ ГРИ «THE CREW».....	38
3.1. Експериментальне UX-тестування та аналіз користувацького досвіду.....	38
3.2. Ергономічний аналіз компонентів гри та інструментів гейм-майстра.....	39
3.3. Результати впровадження колірного кодування та семіотичної диференціації.....	41
3.4. Оцінка техніко-економічної доцільності виробництва та комерційного потенціалу проекту.....	42
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3.....	44

ВИСНОВКИ.....	46
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	49
ДОДАТКИ.....	52
ДОДАТОК А.....	52
ДОДОТОК Б.....	55
ДОДАТОК В.....	58

ВСТУП

Актуальність дослідження. Ринок настільних ігор активно розвивається, а якість візуального оформлення дедалі більше впливає на вибір гри потенційними користувачами. Сьогодні гравці звертають увагу не лише на ігрові механіки, а й на загальне оформлення, атмосферу та емоції, які створює гра. Саме тому особливого значення набуває пошук нових підходів до поєднання відомих сюжетів із сучасними дизайнерськими рішеннями. Необхідність редизайну гри «The Crew» пов'язана з потребою представити сюжетні мотиви «Одіссеї» у формі, яка буде зрозуміла та приваблива для сучасної аудиторії. Цьому сприяє використання образів та художніх рішень, представлених у сучасних театральних постановках, зокрема у мюзиклі «Еріс». Водночас застосування принципів побудови інтерфейсів, характерних для системи D&D, дає змогу полегшити сприйняття гри досвідченими учасниками та зробити взаємодію з її елементами більш зручною.

Отже, актуальність роботи полягає в пошуку ефективних засобів графічного відтворення міфологічних образів та сюжетів з урахуванням особливостей сучасної культури. Такий підхід сприяє збереженню інтересу до античної спадщини та її адаптації до потреб нових поколінь гравців.

Стан наукової розробки проблеми. Теоретичні засади ігрового та графічного дизайну розглядаються у працях Е. Луптон, Ф. Меггса та Д. Шелла, які досліджують особливості візуальної комунікації та принципи створення ігрових систем. Питання сприйняття візуальних образів та залучення гравців до ігрового процесу висвітлено у роботах Б. Джеймса та Р. Костера. Аналіз наукових джерел показав, що поєднання сюжетів античної міфології з елементами музичного театру та механіками рольових ігор досі недостатньо висвітлене в дизайнерських дослідженнях. Більшість наявних проєктів зосереджується або на відтворенні історичних образів, або на створенні фентезійних світів без чіткої прив'язки до першоджерел. Таким чином, існує потреба в пошуку нових підходів до візуального представлення міфологічних

сюжетів, які поєднували б культурну спадщину із сучасними засобами графічного дизайну.

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

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

Мета дослідження полягає в розробці концепції редизайну настільної гри «The Crew», в основі якої лежить поєднання мотивів античної міфології, естетики мюзиклу та сучасних підходів до проєктування ігрових інтерфейсів.

Завдання дослідження:

- проаналізувати сучасні тенденції у сфері дизайну настільних ігор та особливості використання міфологічних сюжетів у графічному оформленні;
- дослідити візуальний стиль гри «The Crew» з метою виявлення його недоліків та можливостей для вдосконалення;
- розробити концепцію проєкту на основі сюжету «Одіссеї» та художніх рішень, які використовуються у мюзиклі «Еріс»;
- створити логотип, основні графічні елементи гри та концепт-арти персонажів у єдиній стилістиці;
- підготувати макети пакування та ігрових компонентів до друку відповідно до технічних вимог.

Об'єктом дослідження є процес створення візуального оформлення та компонентів настільних ігор у сучасному дизайні.

Предмет дослідження є засоби та методи візуального переосмислення образів античної міфології в редизайні гри «The Crew».

Методи дослідження. У роботі використано комплексний підхід, який поєднує теоретичні та практичні методи. Опрацювання наукових та професійних джерел дало змогу дослідити особливості проектування настільних ігор та визначити основні принципи їх візуального оформлення. Аналіз аналогів було проведено для вивчення існуючих дизайнерських рішень та сучасних тенденцій у цій сфері. Візуально-композиційний аналіз використано під час розробки кольорової гами, шрифтових рішень та інших графічних елементів проєкту. Для створення ігрових компонентів та підготовки макетів застосовано проєктний метод.

Теоретичне значення роботи полягає в узагальненні підходів до використання літературних та театральних творів у графічному дизайні, а також у дослідженні зв'язку між ігровими механіками та візуальним оформленням гри.

Практичне значення роботи полягає в можливості використання розробленого дизайну для подальшого видання гри, а також у застосуванні отриманих результатів під час підготовки майбутніх дизайнерів.

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

Хелемська Єкатерина. РЕДИЗАЙН ЯК ІНСТРУМЕНТ КУЛЬТУРНОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ: ІНТЕРПРЕТАЦІЯ АНТИЧНОГО МІФУ В СУЧАСНІЙ ГРІ «THE CREW». *Ucraina libertatem. Трансформація гуманітарної сфери та*

культурного простору під впливом війни. Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Київ. 11 листопада 2025 року / Ред. кол. : О. В. Ковальчук (голова), М. І. Циганик, В. В. Карпов (відп. ред.) та ін. Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 308 с. С. 264 - 266.

Хелемська Єкатерина. ВІЗУАЛЬНА ІНТЕРПРЕТАЦІЯ АНТИЧНОГО МІФУ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «THE CREW». Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики. Всеукр. наук.-практ. конф. (16 квітня 2026 року). Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2026. С. 254 - 255.

Структура: робота складається зі вступу, III розділів, 13 підрозділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи із додатками складає 64 сторінок, основний текст – 49 сторінок/сторінки, додатки – 15 сторінок/сторінки.

РОЗДІЛ І

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ТА ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ РЕДИЗАЙНУ ГРИ «THE CREW»

1.1. Класифікація та тенденції дизайну сучасних настільних ігор

Сучасна індустрія настільних ігор активно розвивається. Це відображається у появі нових жанрів, ігрових систем та підходів до візуального оформлення. Сьогодні настільна гра сприймається не лише як набір правил та ігрових механік. Вона поєднує графічний дизайн, продуману структуру компонентів та засоби візуальної комунікації, які формують загальне враження від гри. У таких умовах особливого значення набуває графічний дизайн, адже саме він впливає на зручність взаємодії з грою, зрозумілість її елементів та емоційне сприйняття гравцями. Крім естетичної функції, дизайн допомагає передати атмосферу гри, розкрити її сюжетний задум та створити комфортні умови для ігрового процесу [14].

Сучасні настільні ігри можна класифікувати за особливостями ігрового процесу та принципами їх візуального оформлення. Саме поєднання механік гри та графічних рішень значною мірою визначає характер сприйняття продукту гравцями. У зв'язку з цим дослідники та представники індустрії виділяють кілька основних напрямів, кожен із яких має власні особливості оформлення та візуальні ознаки.

Євроігри (Eurogames) побудовані на стратегічному плануванні, управлінні ресурсами та стриманому візуальному оформленні (Див. додаток А). У таких іграх дизайн насамперед виконує практичну функцію, тому графічні елементи мають бути зрозумілими й зручними для сприйняття. Для оформлення зазвичай використовують чітку інфографіку, стриману кольорову гаму та єдину систему позначень. Такий підхід допомагає гравцеві зосередитися на прийнятті рішень та стратегічному плануванні. Декоративні елементи не перевантажують оформлення та не відволікають увагу під час гри [22].

Амерітріш (Ameritrash) робить акцент на сюжеті, яскравому візуальному оформленні та емоціях, які гра викликає у гравця. Для таких ігор характерні

детально опрацьовані персонажі, динамічні сцени, складні композиції та насичені кольори (Див. додаток А). Графічне оформлення допомагає створити яскраву атмосферу та підсилити враження від ігрового процесу. У таких проєктах часто використовують прийоми, характерні для кіноплакатів та ілюстрацій для книжок [37].

Настільні рольові ігри (RPG) посідають окреме місце серед настільних ігор. У цій категорії дизайн має забезпечувати гнучкість ігрового процесу та сприяти зануренню гравців у вигаданий світ. Візуальне оформлення реалізується за допомогою ігрових карток, планшетів гравців, карт місцевості та аркушів персонажів (Див. додаток А). Водночас дизайн інтерфейсу (UI) повинен поєднувати інформативність та художню виразність. Це потрібно для того, щоб усі елементи відповідали загальній атмосфері гри [35; 40].

Глобальні тенденції у сфері дизайну настільних ігор свідчать про зростання уваги до зручності використання та зрозумілості ігрових компонентів. У зв'язку з цим дедалі частіше застосовуються принципи UX/UI-дизайну, які раніше використовувалися переважно під час розробки цифрових продуктів. Це вимагає від дизайнера ретельного опрацювання ергономіки ігрового простору, продуманого розташування компонентів на столі та використання шрифтів із високим рівнем читабельності (*legibility*). Важливу роль у проєктуванні настільних ігор відіграє типографіка. Вона допомагає не лише впорядкувати інформацію, а й підкреслити загальну стилістику проєкту. Наприклад, для того щоб передати характер ігрового світу декоративні шрифти часто використовують для назв та заголовків. Водночас для основного тексту обирають шрифти з відкритими апертурями, які забезпечують комфортне читання правил та описів навіть за умов недостатнього освітлення [52; 7].

Використання систем умовних позначень та іконографіки замість великої кількості тексту є ще однією важливою тенденцією сучасного дизайну. Такий підхід допомагає зменшити навантаження на сприйняття інформації та полегшує ознайомлення з грою. Він пришвидшує передавання інформації за допомогою візуальних елементів, робить ігровий процес більш динамічним та зрозумілим

[39]. Візуальна мова сучасних видань часто спирається на «експресивний неоміфологізм» це напрям, у межах якого традиційні образи та культурні архетипи переосмислюються з урахуванням сучасних тенденцій графічного дизайну. Зокрема, для цього використовують градієнти, складні цифрові текстури та стилізацію під популярні культурні явища, зокрема музичний театр або концепт-арт відеоігор [38; 37].

Проектування цілісного ігрового світу вимагає створення єдиної візуальної системи. Кожен елемент починаючи від логотипа на лицьовій стороні пакування до візерунка на сорочці ігрової карти має відповідати загальній дизайнерській концепції. Для цього дизайнери дедалі частіше використовують прийоми візуального розповідання історії, за допомогою яких оформлення передає атмосферу та особливості ігрового світу. Водночас система кольорового кодування та композиційні прийоми виконують роль візуальних орієнтирів, допомагають гравцеві краще сприймати інформацію та взаємодіяти з грою [51].

Окрему увагу надано принципам доступності та універсального дизайну. Це включає розробку адаптивних інтерфейсів, які були б зручними для людей із різним рівнем підготовки та особливостями сприйняття інформації. Наприклад, кольорові маркери можуть дублюватися графічними символами. Це дає змогу правильно сприймати інформацію гравцям, які мають труднощі з розрізненням кольорів [6]. Таким чином, сучасна настільна гра стає не лише засобом розваги, а й продуктом, зручним для людей з різними потребами та особливостями сприйняття.

Ще однією важливою тенденцією є поєднання елементів фізичного та цифрового дизайну. Спостерігається запозичення візуальних рішень із відеоігор, зокрема використання динамічного освітлення в ілюстраціях, ефектів неонових світіння, систем позначення ігрових станів на планшетах та застосування 3D-візуалізації для створення ігрових елементів, таких як валюта чи мініатюри. Це дає змогу створювати продукти, які виглядають сучасно та відповідають актуальним тенденціям дизайну. Водночас вони зберігають відчуття взаємодії, яке характерне для класичних настільних ігор [46]. Отже, сучасний дизайн

настільних ігор розвивається у напрямі створення цілісних, ергономічних та деталізованих ігрових світів. У таких проєктах графічне оформлення відіграє важливу роль в приверненні уваги аудиторії та впливає на успіх гри на ринку [1].

1.2. Візуальна інтерпретація античної міфології в сучасному графічному дизайні

Антична міфологія в сучасному графічному дизайні виступає не лише як джерело візуальних образів, а й як система символів, яка дає змогу передавати складні ідеї та значення через архетипні образи. Процес переосмислення класичної спадщини пройшов шлях від точного відтворення музейних зразків та академічного реалізму до створення нових візуальних образів та асоціацій. Сьогодні міфологічні образи активно використовуються у візуальних комунікаціях брендів та ігрових світах. Їхні атрибути, силуети та символічне значення отримують нове трактування відповідно до сучасних художніх тенденцій, зокрема неокласицизму, стилістики кіберпанку та мінімалізму [44].

Сучасна візуальна мова використовує античність як джерело образів, які допомагають передати ідею проєкту та посилити його емоційний вплив. Використання типографіки, стилізованої під давньогрецькі епіграфічні написи (лапідарні написи на камені), дає змогу викликати в аудиторії асоціації з героїзмом та величчю. Композиційні прийоми, запозичені з чорнофігурного та червонофігурного вазопису, адаптуються до потреб сучасної ілюстрації. Водночас чіткість силуетів та ритміка ліній стають основними засобами художньої виразності [2]. Важливим аспектом проєктування є нейроестетичний підхід. Він передбачає використання класичних пропорцій, які засновані на принципах золотого перетину та античної симетрії. Такий підхід допомагає створити відчуття структурної гармонії та візуальної цілісності композиції [44]

У дизайні XXI століття міфологічні образи зазнають суттєвих змін. У сучасних медійних проєктах, прикладом яких є мюзикл «Еріс», античні боги та герої відходять від класичної стриманості образів. Вони постають як динамічні персонажі, стилістично наближені до естетики аніме, манги та сучасного концепт-арту відеоігор [40]. Такий підхід дозволяє перетворити античність із

частини історичної спадщини на зрозумілий та близький сучасній аудиторії візуальний образ. Водночас дизайнер працює із системою символів, де кожен кольоровий градієнт, орнамент чи графічний знак, наприклад стилізована блискавка Зевса або сова Афіни, виконує певну функцію та допомагає гравцеві краще орієнтуватися в ігровому світі [39;51].

Візуалізація міфологічних сюжетів посідає важливе місце у проектуванні настільних ігор, де формуються цілісні ігрові світи. У таких проєктах образи античності мають гармонійно поєднуватися з функціональними елементами гри – картками, планшетами та індикаторами ресурсів. Використання контрастних поєднань кольорів, наприклад золота й глибокого ультрамарину, а також виразної ілюстрації допомагає підкреслити масштабність подій. Разом із тим зберігається висока читабельність ігрового інтерфейсу [37]. У цьому випадку графічний дизайн допомагає спрямовувати увагу гравця та полегшує сприйняття інформації. Міфологічні символи можуть виконувати роль позначень елементів гри. Наприклад, окремі орнаменти здатні вказувати на належність картки до фракції певного божества [39].

Таким чином, антична спадщина в сучасному графічному дизайні використовується не лише як декоративний елемент, а як гнучкий засіб створення візуальних образів та сюжетів. Вона дає змогу поєднувати класичну традицію із сучасними тенденціями дизайну. Створює проєкти з високою художньою цінністю та широкими можливостями для візуальної комунікації. Редизайн настільної гри з використанням міфологічних образів можна розглядати як спосіб передавання культурної спадщини. У цьому випадку візуальний образ виступає посередником між античним епосом та сучасним сприйняттям гри [44;39].

1.3. Аналіз аналогів та конкурентних видань на світовому ринку

Аналіз світового ринку настільних ігор дає змогу визначити найпоширеніші візуальні рішення у проєктах міфологічної та фентезійної тематики, а також основні вимоги, які висуває сучасна аудиторія. На сьогодні індустрія настільних ігор переживає «золоту добу», коли якість візуального оформлення стає одним із ключових чинників успіху продукту на ринку. Основними конкурентами для проєкту редизайну «The Crew» є ігри, засновані на античних сюжетах або побудовані на розвинених системах персонажів, характерних для Dungeons & Dragons (D&D). Аналіз таких аналогів допомагає визначити актуальні композиційні та стилістичні особливості, які формують візуальні очікування цільової аудиторії та впливають на принципи побудови ігрового інтерфейсу [50].

Яскравим прикладом успішного візуального відтворення античності, яке значно вплинуло на розвиток цього напрямку, є гра «Hades» як у форматі оригінальної відеогри, так і в її настільних адаптаціях та фанатських проєктах. Візуальне рішення цього проєкту ґрунтується на свідомій відмові від пастельних, «музейних» тонів, які зазвичай пов'язують із Давньою Грецією. Натомість розробники використали насичену неонову палітру, контрастне освітлення та динамічний концепт-арт, стилістика якого наближена до сучасного коміксу й аніме. Такий підхід свідчить про високий інтерес сучасної аудиторії до яскравих та емоційно насичених кольорових рішень. Він має спільні риси з естетикою мюзиклу «Еріс», яка стала джерелом натхнення для редизайну «The Crew» [40]. У таких проєктах ігровий інтерфейс (UI) перестає бути лише статичним елементом оформлення. Завдяки використанню тематичних орнаментів, символічних іконок та статичних графічних елементів, оформлених у стилістиці анімації, він стає важливою складовою занурення в ігровий світ [52].

Ще одним важливим аналогом є серії ігор від Wizards of the Coast. Розроблені цим видавництвом стандарти оформлення ігрових карток, спеціальних умінь персонажів та планшетів гравців значною мірою визначають принципи організації ігрового простору в настільних рольових іграх (Див.

додаток А). Вивчення їхніх дизайнерських рішень показує, що ефективний дизайн настільної гри має ґрунтуватися на збалансованому поєднанні деталізованої художньої ілюстрації та зрозумілої інфографіки. Важливу роль у цьому відіграють продумана ієрархія шрифтів та чіткий розподіл інформації в межах ігрового поля. Завдяки цьому гравці можуть швидко орієнтуватися у великих обсягах текстової інформації та у числових показниках. Це є важливо для ігор зі складними правилами та різноманітними варіантами розвитку ігрового процесу [52;15].

Порівняльний аналіз певних видань також свідчить про зростання популярності авторського підходу в оформленні. У сучасних умовах впізнавана манера художника або оригінальне кольорове рішення стають важливими ознаками, які допомагають виділити гру серед інших на полиці магазину чи на сторінці краудфандингової платформи. Світові видання дедалі частіше відмовляються від типового реалістичного оформлення на користь авторських художніх стилізацій. Такі художні рішення поєднують елементи графічного роману, класичного живопису та цифрового колажу (Див. додаток А). Це створює надійне підґрунтя для впровадження в редизайн «The Crew» унікальної візуальної мови, у якій поєднуються образи античної міфології, емоційність мюзиклу та принципи побудови інтерфейсів D&D [39; 40; 52].

Окрім цього, аналіз аналогів виявив тенденцію до посилення ролі додаткових ігрових компонентів у формуванні загального враження від гри. Успішні проекти надають значну увагу оформленню ігрової валюти, жетонів для позначення різних станів персонажів, тощо. Такі компоненти стають повноцінною частиною ігрового світу та допомагають гравцям глибше зануритися в його атмосферу. Це підтверджує доцільність розробки унікальної системи Таврів та Овіїв, а також деталізованого листа персонажа як важливих складових цілісної дизайн-системи [15]. Отже, вивчення світового ринку свідчить про те, що сучасний редизайн настільної гри має бути комплексним. Він повинен поєднувати зручний та зрозумілий ігровий інтерфейс із якісним

художнім оформленням. Саме такий підхід дає змогу створити цілісний образ гри, який легко впізнається аудиторією [52].

1.4. Дослідження існуючого візуального стилю гри «The Crew» та обґрунтування необхідності редизайну

Комплексний аналіз візуального оформлення авторської настільної гри «The Crew. Terrible, horrible, no-good, very bad business trip» свідчить про тісний зв'язок проєкту з античною тематикою. Водночас аналіз показав кілька невідповідностей між візуальним оформленням гри та сучасними вимогами до ігрових інтерфейсів. В основу наявного дизайну покладено бажання відтворити атмосферу античної епохи. Саме тому в оформленні використано стилізацію під старовинний пергамент та монохромну лінійну графіку. Однак такий підхід, попри його відповідність обраній тематиці, може ускладнювати сприйняття окремих елементів гри та роботу з ігровою інформацією.

Семіотичний та ергономічний аналіз ігрових компонентів

Аналіз ігрових карток («Божественне благословення», «Бафи» та «Дебафи») виявив проблему візуальної одноманітності. Використання єдиної коричнево-чорної кольорової гами та контурних ліній однакової товщини для всіх 14 божеств та функціональних станів (наприклад, «Thunderstorm», «Darkness of Love», «Dead Whisper») ускладнює швидке сприйняття інформації (Див. додаток Б). Через це гравець змушений орієнтуватися переважно на текстові описи або розпізнавати дрібні графічні символи. У результаті сповільнюється перебіг гри, а гравцям стає складніше швидко знаходити та сприймати потрібну інформацію. Відсутність чіткого кольорового розмежування також ускладнює швидке розпізнавання карток під час зміни подій у грі. [39;52]

Особливої уваги потребує типографічна система. Шрифт який використовується має складну форму літер, через що текст гірше читається на насиченому фактурному фоні. Це суперечить принципам універсального дизайну та доступності, оскільки через низьку контрастність текст стає менш читабельним. Ця проблема є помітною за недостатнього або нерівномірного освітлення. Крім того, відсутність чіткого розмежування між заголовком,

текстом який пояснюється та основною інформацією картки ускладнює швидкий пошук потрібних відомостей.

Проблеми візуальної ієрархії та стилістичної узгодженості

Загальна мапа ігрового світу та Лист персонажа демонструють явище, відоме в дизайні як *horror vacui* («страх порожнечі»), тобто бажання максимально заповнити вільний простір декоративними елементами (Див. додаток Б). Через це окремі важливі елементи губляться серед другорядних деталей. На мапі декоративне оформлення має майже таку саму візуальну вагу. Тобто воно привертає стільки ж уваги, як і функціональні локації. Це ускладнює орієнтування в ігровому просторі. Крім того, низький тоновий контраст між масивами суші та водним простором ускладнює сприйняття мапи. Через недостатню різницю між світлими та темними ділянками гравцеві важче швидко знаходити потрібні локації та орієнтуватися в ігровому світі. Лист персонажа, попри загалом логічну структуру, перевантажений масивними рамками та меандрами. Меандри є декоративними орнаментами, які часто використовувалися в античному мистецтві. Вони побудовані з геометричних ліній та візерунків, які повторюються. Проте їх надмірне використання ускладнює сприйняття основної інформації та відволікає увагу від характеристик персонажа. У результаті увага гравця розсіюється, а пошук основних характеристик героя потребує більше часу. [2;51]

Найбільш помітний стилістичний розрив спостерігається між площинною графікою карток та внутрішньо-ігровою валютою («Таврами», «Овіями», «Арготами»). Валюта виконана у вигляді реалістичних тривимірних об'єктів із металу та кістки, зокрема бронзового рога та різьблених дисків (Див. додаток Б). Такий підхід візуально відрізняється від рукописної стилістики, яка використовується в оформленні основного інтерфейсу. У результаті порушується цілісність сприйняття гри та виникає відчуття поєднання різних художніх підходів. Це також свідчить про відсутність єдиних принципів оформлення всіх компонентів гри.

Обґрунтування стратегії редизайну

Необхідність редизайну гри «The Crew» зумовлена трьома основними чинниками:

- *Функціонально-прагматичний фактор* Потреба у впровадженні розгалуженої системи кольорового кодування на основі образів 14 олімпійських божеств. Це дасть змогу швидше розпізнавати картки та їхні властивості під час гри. Наприклад, «Благословення Афродіти» можна буде легко впізнати завдяки характерній кольоровій гамі, мармуровим текстурам та рослинним мотивам. Такий підхід сприятиме швидшому сприйняттю інформації та зробить ігровий процес більш динамічним.
- *Естетично-нарративний фактор* Важливим завданням редизайну є оновлення візуального стилю гри. Замість статичного оформлення, яке нагадує музейну експозицію, доцільно створити більш емоційний та динамічний візуальний образ. Для цього можна використати художні прийоми, характерні для мюзиклу «Еріс», зокрема драматичне освітлення, насичені градієнти та кінематографічну подачу персонажів і подій. Такий підхід дасть змогу краще передати емоційну напругу подорожі Одиссея та зробить гру не лише джерелом інформації про античний світ, а й захопливою пригодою для гравця.
- *Технологічно-маркетинговий фактор* Ще одним напрямом редизайну є оновлення візуального оформлення гри відповідно до рівня, який демонструють провідні проєкти сучасного ринку настільних ігор. Вивчення успішних прикладів, зокрема гри «Hades», дає змогу врахувати актуальні підходи до створення візуального образу. Використання сучасної типографіки, якісних текстур білого мармуру та матового золота, а також єдиної системи графічних позначень сприятиме формуванню цілісного стилю гри. Завдяки цьому проєкт стане більш привабливим для аудиторії та краще відповідатиме сучасним вимогам ринку.

Таким чином, запропонований редизайн спрямований на створення цілісної системи візуального оформлення, у якій усі компоненти гри, від брошури з правилами до ігрової валюти, виконані в єдиній стилістиці.

Поєднання античних образів із сучасними художніми прийомами дасть змогу створити для «The Crew» впізнаваний візуальний образ. Це сприятиме підвищенню її привабливості для сучасної аудиторії та допоможе зацікавити нових гравців.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

У першому розділі кваліфікованої роботи було здійснено теоретичне дослідження та проведено передпроектний аналіз авторської настільної гри «The Crew. Terrible, horrible, no good, very bad business trip». Отримані результати стали основою для розробки концепції її редизайну. На основі опрацьованих наукових джерел та результатів аналізу візуального оформлення сформульовано такі висновки:

Дизайн як важливий чинник успіху гри. Дослідження класифікації та розвитку сучасних настільних ігор показало, що графічне оформлення відіграє важливу роль у сприйнятті гри та її популярності серед аудиторії. Встановлено, що сучасна настільна гра є не лише засобом розваги, а й цілісним візуальним проектом, у якому дизайн значною мірою впливає на враження користувача. Окрім цього, використання художніх прийомів, запозичених із відеоігор та кінематографа, сприяє глибшому зануренню в сюжет та атмосферу гри.

Оновлення міфологічних образів. Аналіз особливостей візуального використання античної міфології в сучасному дизайні підтвердив, що класичні образи залишаються актуальними й сьогодні. Водночас дослідження показало, що для ефективного сприйняття сучасною аудиторією вони потребують сучасного трактування та адаптації до нових художніх напрямів. Встановлено, що найбільш успішні проекти рідко використовують традиційне статичне зображення міфологічних персонажів та сюжетів. Натомість перевага надається більш динамічним та емоційно виразним художнім рішенням. Такі рішення ґрунтуються на зрозумілих образах та символах, які легко сприймаються молодією аудиторією. Зокрема, для цього активно використовуються художні прийоми, характерні для концепт арту та музичного театру.

Ринкові стандарти та особливості авторського візуального оформлення. Огляд світового ринку настільних ігор та конкурентних видань показав, що найбільш успішними є проекти, у яких художнє оформлення поєднується з чіткою та зрозумілою подачею інформації. Аналіз аналогів підтвердив ефективність використання насичених кольорових рішень у поєднанні з продуманою організацією ігрового простору та компонентів. Такий підхід допомагає не лише привернути увагу гравців, а й полегшує сприйняття інформації під час гри. Отримані результати стали основою для формування власного візуального стилю проєкту, який дозволить виділити його серед інших настільних ігор.

Недоліки наявного візуального оформлення. Детальний аналіз авторського прототипу гри виявив низку проблем у графічному оформленні. Зокрема, було встановлено одноманітність дизайну карток, недостатню контрастність тексту на фактурних фонах та не зовсім чітке розмежування різних рівнів інформації в інтерфейсах. У результаті гравцям доводиться витрачати більше часу на пошук та сприйняття потрібної інформації. Дослідження показало, що стиль «пергамент» який використовується, попри його відповідність обраній тематиці, ускладнює взаємодію з окремими компонентами гри. Саме тому редизайн є необхідним для підвищення зручності користування та доступності гри для різних груп людей.

Основна концепція редизайну. У результаті проведеного дослідження обґрунтовано доцільність створення нової візуальної концепції гри. Її основу становить поєднання сюжету «Одіссеї», емоційної виразності мюзиклу «Еріс» та принципів організації ігрового простору які є характерні для систем D&D. Також запропоновано впровадження системи кольорового кодування для 14 олімпійських божеств та оформлення ігрової валюти («Таврів» та «Овіїв») до єдиного стилю. Це сприятиме створенню цілісного візуального образу гри та підвищуватиме її привабливість для сучасної аудиторії.

Отже підсумовуючи даний аспект роботи, можна зробити висновок що результати першого розділу стали основою для подальшої розробки редизайну

гри. Проведене дослідження дозволило визначити основні напрями вдосконалення її візуального оформлення та обґрунтувати запропоновані дизайнерські рішення. Наступний розділ присвячено розробці оновлених компонентів гри та особливостям їхнього візуального оформлення.

РОЗДІЛ II.

ТВОРЧА КОНЦЕПЦІЯ ТА ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ РЕДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

2.1. Формування художньої концепції: синтез мотивів «Одіссеї» Гомера та естетики мюзиклу «Еріс»

Формування художньої концепції редизайну настільної гри «The Crew» ґрунтується на поєднанні мотивів класичного античного епосу із сучасними підходами до візуального проектування. Такий підхід передбачає адаптацію класичного епосу до сучасного медійного середовища та його переосмислення як актуального культурного продукту. Основою творчого задуму стало поєднання монументальності «Одіссеї» Гомера з емоційною та виразною стилістикою мюзиклу «Еріс» Хорхе Рівери Герранса. Такий підхід дає змогу представити відомі міфологічні образи в новому візуальному форматі, який буде зрозумілим сучасній аудиторії. Водночас вони зберігають свій зміст та зв'язок з античною культурною традицією. Окрім цього, міфологічні образи набувають більшої динаміки та виразності. Це є характерним для сучасних графічних романів (*bande dessinée*) та концепт арту відеоігор [37;40]. Для створення художнього образу проекту використано принцип контрасту. З одного боку, стримані елементи інтерфейсу та текстури мармуру підкреслюють могутність та незмінність влади богів та символізують фатум, тобто визначену долю, якій підпорядковані герої античного світу. З іншого боку, динамічна ілюстрація та рослинні мотиви підкреслюють драматизм небезпеки й постійні випробування, які супроводжують подорож Одиссея та його команди [37]

Центральним елементом концепції є оновлене трактування міфологічних персонажів. У межах редизайну вони постають не лише як звичайні образи античної міфології в ігровому світі, а як виразні персонажі з власним характером та роллю. Для кожного божества розроблено індивідуальне візуальне рішення, яке враховує його функції, символіку та зв'язок із певною стихією. Наприклад, оновлений образ Афродіти виходить за межі звичного декоративного сприйняття

та постає як уособлення потужної сили кохання та природної стихії. Для цього використано авторську кольорову палітру, побудовану на поєднанні відтінків античного золота та глибокої морської піни (turquoise and foam), які доповнюються витонченою графікою в стилі ар нуво [39;40]. Використання складних рослинних мотивів, ритмічних ліній, які імітують рух води, та золоте обрамлення в дизайні карток благословень підкреслює божественний вплив на перебіг ігрових подій (Див. додаток В). Естетика мюзиклу «Еріс» доповнює цю систему прийомами світлотіньового контрасту (chiaroscuro), насиченими кольоровими акцентами та виразною композицією зображень. Завдяки цьому кожна ігрова картка сприймається не лише як функціональний елемент гри, а й як окрема візуальна історія, яка допомагає гравцеві глибше зануритися в атмосферу подорожі та розвиває його уяву [37].

Важливу роль у формуванні художньої концепції відіграють принципи побудови ігрової системи D&D. Вони передбачають чітку та зрозумілу організацію всіх ігрових компонентів. Концепція також передбачає впровадження так званої «ієрархії величі», відповідно до якої кожна група карток (бафи, дебафи та благословення) матиме власне композиційне рішення та декоративне оформлення. На відміну від попереднього «пергаментного» дизайну, нова концепція пропонує систему кольорового кодування для 14 олімпійських божеств. Завдяки цьому гравець зможе швидше визначати, з яким божеством пов'язана картка, за кольором та символом. Це допоможе скоротити час на пошук потрібної інформації та зробить взаємодію з ігровими компонентами більш зрозумілою [15; 39; 52]. Поєднання класичних античних елементів із сучасними цифровими ефектами формує цілісний художній стиль проєкту. До таких елементів належать білий мармур, меандр та акант. Акант є декоративним рослинним орнаментом, характерним для античного мистецтва. Сучасна складова представлена м'якими градієнтами, внутрішнім світінням (glow effects) та імітацією дорогоцінних матеріалів. Такий підхід поєднує античну спадщину із сучасними візуальними тенденціями, завдяки чому оформлення гри стає більш виразним та зрозумілим для аудиторії [37].

Практичне втілення концепції спрямоване на створення цілісного ігрового світу, у якому всі елементи підпорядковані єдиній художній ідеї та допомагають передати атмосферу подорожі. Для цього в оформленні логотипа «The Crew» (Див. додаток В), мапи світу та брошурі персонажа використовуються виразні текстури, стилізація під папірус та золоте тиснення. Такі рішення підкреслюють особливий характер видання та його зв'язок з епічною традицією [50;15]. Одночасно з цим, концепція передбачає впровадження продуманої системи ігрової валюти («Таврів», «Овіїв», «Арготів») (Див. додаток В) та персоналізованих листів героїв із чіткою системою графічних позначень. Це робить ігрові компоненти більш зручними у використанні та допомагає створити цілісний образ проєкту [15;52].

У результаті сформована художня концепція створює основу для комплексного редизайну гри «The Crew». Вона поєднує літературну основу «Одіссеї», емоційну виразність мюзиклу «Еріс» та сучасні принципи графічного дизайну в єдину цілісну візуальну систему. Такий підхід допомагає створити впізнаваний художній образ гри та забезпечує більш глибоке занурення гравців в атмосферу подорожі [40;50;52]

2.2. Розробка логотипа та фірмової кольорової гами проєкту

Важливим етапом реалізації авторської концепції є розробка цілісної кольорової системи та системи візуальних позначень гри. Колірна гама проєкту створювалася з урахуванням особливостей сприйняття античної тематики та необхідності чіткого розмежування великої кількості ігрових елементів. Основою для вибору палітри стала візуальна естетика мюзиклу «Еріс». У ній кожен колір допомагає передати певний настрій, підкреслити характер персонажа або акцентувати увагу на важливих подіях сюжету [40].

Фірмова палітра проєкту побудована на поєднанні класичних кольорів та сучасних акцентів. Основою кольорового вирішення стали відтінки античного мармуру та світлого пергаменту. Це кремово бежеві кольори, які підкреслюють зв'язок проєкту з античною тематикою та забезпечують хорошу читабельність тексту на ігрових картках та листах персонажів. Важливе місце в палітрі займає

матове золото. Воно використовується для оформлення ілюстративних рамок (Див. додаток В), елементів логотипа та ігрової валюти, зокрема Таврів та Овіїв.

Для полегшення орієнтації в ігрових компонентах та швидкого розпізнавання різних типів карток було впроваджено розгалуджену систему кольорового кодування. Її розроблено з урахуванням особливостей візуального сприйняття інформації в ігровому дизайні [52].

Група карток «Божественне Благословення» (14 божеств): Для цієї категорії використано поєднання золотого обрамлення з індивідуальними графічними символами кожного з олімпійських богів, від Зевса до Аїда. Наприклад, у картці «Афродіта» золото поєднується з бірюзовими акцентами морської хвилі та рожевими квітковими мотивами. Таке поєднання кольорів та символів допомагає передати образ та характер божества. Основу кольорового рішення становлять теплі відтінки, які підкреслюють особливий статус цієї групи карток. Водночас використання золотих градієнтів та м'яких пастельних фонів дозволяє зберегти спільний стиль усіх 14 божеств та підтримує цілісність візуального оформлення [37;39].

Група карток «Бафи та Матеріали»: Оскільки ці картки пов'язані зі зброєю божеств, артефактами та корисними ресурсами, для них було обрано палітру бронзових і олов'яних відтінків. Її доповнюють насичені бурштинові та смарагдові кольори, які підкреслюють цінність предметів і їхній зв'язок з матеріальним світом. Завдяки цьому така кольорова гама візуально відрізняє допоміжні ресурси від карток божественних благословень [37;51].

Група карток «Дебафи та Прокляття»: Для підкреслення атмосфери небезпеки та тривоги, пов'язаної з «Темною ерою», використано попелясто сірий, приглушений антрацитовий та брудний оливковий кольори. Такі відтінки візуально виділяються серед інших груп карток та допомагають гравцеві швидко розпізнавати негативні ефекти, які можуть зашкодити герою на шляху до Ітаки [37;52].

Логотип настільної гри «The Crew» є одним із ключових елементів її візуального оформлення. В основу його побудови покладено класичний шрифт

антикву із виразними зарубками, який викликає асоціації з написами на античних мармурових стелах. Текстову частину логотипа доповнює повна назва проєкту: «The Crew. Terrible, horrible, no-good, very bad business trip». Декоративними елементами виступають стилізовані хвилі та меандр. Завдяки використанню цих елементів логотип гармонійно поєднується з оформленням ігрової мапи та підтримує цілісність візуального стилю проєкту [13].

Для логотипа передбачено кілька варіантів використання. Повнокольорова версія із золотими градієнтами застосовується в оформленні пакування та основної мапи світу, на якій зображено ландшафти Давньої Греції. Монохромний варіант призначений для супровідних та технічних матеріалів. Такий підхід дозволяє зберегти впізнаваність логотипа на різних носіях та забезпечує цілісність візуального оформлення проєкту

Важливою складовою практичної реалізації проєкту стала розробка ігрової валюти для 3D друку. Для цього було створено об'ємні моделі Тавра у вигляді рога, Овії у вигляді диска з рельєфним зображенням вівці та Аргота у формі лусочки. Використання таких елементів дає змогу не лише побачити, а й відчутти ігрові компоненти під час гри, що сприяє глибшому зануренню в атмосферу проєкту [51]. Завдяки цьому всі складові гри сприймаються як частини єдиної системи. Візуальні рішення, які використовуються в оформленні карток, знаходять своє продовження в оформленні фізичних ігрових компонентів. Це підсилює цілісність проєкту.

2.3. Проєктування ігрового інтерфейсу: дизайн карток, планшетів гравців у стилі D&D

Проєктування ігрового інтерфейсу (UI) та створення зручної взаємодії гравця з грою (UX) у межах редизайну гри «The Crew» стали одним із ключових етапів роботи над проєктом. Основною метою було створити візуально привабливе оформлення, яке водночас залишалось б зрозумілим та зручним для гравців під час гри. В основу проєктування покладено принципи побудови настільних рольових ігор (RPG), зокрема системи Dungeons & Dragons (D&D). Такий вибір зумовлений тим, що подібні ігри містять велику кількість

інформації, яку гравці повинні швидко знаходити та легко сприймати. Тому важливим завданням стало впорядкування всіх ігрових елементів таким чином, щоб вони залишалися зрозумілими у використанні та водночас зберігали художню цінність. Основною метою було створення інтерфейсу, який би не лише надавав гравцеві необхідну інформацію, а й допомагав глибше зануритися в атмосферу мюзиклу «Еріс». Водночас кожен елемент оформлення мав підтримувати загальну історію гри та сприяти кращому сприйняттю її сюжету [15;50;52].

Дизайн ігрових карток було суттєво оновлено. На відміну від початкової версії, де текст інколи було складно читати через насичене оформлення фону, нова структура карток стала більш впорядкованою та зрозумілою для гравців. Її побудовано за трирівневим принципом: заголовок картки, центральна ілюстрація та інформаційний блок з описом ігрових ефектів і правил.

В оформленні рамок карток «Божественного Благословення» розроблено унікальне декоративне рішення, яке поєднує текстуру білого мармуру (marmo bianco) із позолоченими елементами, лавровими гілками та перлинами. У структурі гри таке оформлення підкреслює особливе значення цієї категорії карток. Перлини використовуються не лише як декоративний елемент. Вони також нагадують про морську тематику «Одіссеї» та підкреслюють зв'язок персонажів зі світом богів.

Типографіка та читабельність Одним із важливих завдань редизайну стало чітке розмежування блоку правил та описового тексту (flavor text). Для цього використано різні шрифти та графічні роздільники. Завдяки цьому інформація на картці стала більш впорядкованою та зрозумілою для гравців. Це дає змогу швидко знаходити важливі параметри, зокрема «перевагу при перевірках Харизми» або «додаткову комірку заклинань». Таким чином, необхідна інформація сприймається легше. Це підвищує зручність користування картками під час гри [13;52]. Особливу увагу надано іконографіці. До оформлення карток у верхніх кутах додано числові індекси та символи відповідних божеств, наприклад ліру Аполлона або орла Зевса. Завдяки цьому

гравці можуть швидше знаходити потрібні картки навіть тоді, коли тримають колоду розгорнутою у вигляді віяла.

Планшет персонажа (чар лист) було суттєво оновлено, оскільки він є одним із головних інструментів взаємодії гравця зі своїм героєм. Під час його розробки було враховано структуру класичних листів персонажів D&D. На цій основі авторська розробка передбачає систему взаємопов'язаних інформаційних блоків, яка дає змогу зручно розміщувати та швидко знаходити необхідні дані про персонажа.

Архітектурні мотиви в оформленні Кожен розділ планшета персонажа, від показників броні та здоров'я до списку характеристик, має власне декоративне оформлення. Під час його розробки використано елементи античної архітектури, зокрема капітелі, фризи та портики. Завдяки цьому оформлення підтримує загальну античну стилістику гри та робить окремі інформаційні блоки більш виразними.

Зв'язок персонажа з божеством У планшет персонажа було додано спеціальний блок «Патрон» (Patron God), який дає змогу відобразити зв'язок героя з обраним олімпійським божеством. Це є важливою складовою ігрової системи та допомагає краще розкрити роль персонажа в межах гри. Окрім цього, використання світлої контрастної палітри у поєднанні з деталізованою графікою в стилі лінійної гравюри зробило інтерфейс більш зрозумілим та впорядкованим. Завдяки цьому необхідну інформацію легше знаходити та сприймати навіть новим гравцям [52].

Завершальним етапом проєктування стала розробка загальної мапи ігрового світу. Цей елемент поєднує окремі компоненти гри в єдину візуальну систему.

Картографія та навігація. У процесі редизайну мапу ігрового світу було не лише візуально оновлено, а й зроблено більш зручною для орієнтування під час гри. Для позначення водного простору Середземномор'я використовувалися пастельні бірюзові відтінки. Сушу виділено насиченими теракотовими кольорами. Завдяки цьому гравцям легше розрізняти окремі території та швидше

знаходити потрібні локації. Назви географічних об'єктів виконано шрифтом із відкритими формами літер. Це забезпечує їхню чіткість та зручність читання навіть за зміни масштабу мапи [13;52].

Підсумовуючи результати роботи, варто зазначити, що розроблений ігровий інтерфейс поєднує художні особливості античної тематики з принципами організації інформації, характерними для сучасних настільних рольових ігор. Завдяки цьому вдалося створити цілісну та зрозумілу систему взаємодії з ігровими компонентами, яка не лише полегшує сприйняття інформації, а й підтримує емоційну атмосферу гри. У результаті сформовано візуально привабливий та функціональний ігровий продукт. Такий підхід відповідає сучасним вимогам графічного дизайну.

2.4. Створення концепт-арту персонажів та ілюстративного наповнення гри

Розробка концепт арту та ілюстративного наповнення редизайну гри «The Stew» стала важливою складовою проєкту, оскільки саме на цьому етапі формувався візуальний образ основних персонажів та подій гри. Головним завданням було створення цілісної системи ілюстрацій, яка поєднувала образи античної міфології із художніми прийомами сучасного концепт арту. В основу ілюстративного рішення покладено бажання показати міфологічних персонажів більш живими та близькими до гравця. Тому божества постають не як статичні образи, а як активні учасники подій із власним характером та емоціями [39].

Стилістичні особливості ілюстрацій: В основу авторського ілюстративного оформлення покладено поєднання лінійної графіки, стилізованої під гравюру, та сучасних цифрових засобів створення зображень. Такий підхід дозволив поєднати характерні риси античного мистецтва із сучасною візуальною естетикою. Для надання ілюстраціям більшої виразності використано плавні кольорові переходи та світлові ефекти, які допомагають підкреслити об'єм, настрій та характер персонажів.

Для оформлення карток «Божественне Благословення» до створення образу кожного персонажа використано індивідуальний підхід. Кожне божество

зображене в декоративному обрамленні, яке доповнює його характерні риси та символіку. Наприклад, в образі Аполлона основну увагу надано символам сонця та лавровим вінкам, які виконані у золотистих відтінках. Це підкреслює його зв'язок із сонцем, світлом та мистецтвом.

В образі Афродіти переважають рослинні мотиви та елементи морської символіки, зокрема перлини й мушлі. Таке поєднання створює витончений, але водночас величний образ богині. Крім того, ретельне опрацювання одягу та характерних атрибутів персонажів підкреслює їхню особливу роль та значення в ігровому світі, побудованому за принципами D&D [15;39].

Робота з кольором та освітленням: Під час створення концепт арту персонажів використано особливості візуального оформлення мюзиклу «Еріс». Зокрема, значну увагу приділено контрастному освітленню, яке допомагає підкреслити характер і настрій кожного образу. Завдяки цьому для кожного божества було розроблено індивідуальне колірне та світлове рішення:

Зевс асоціюється з холодними спалахами електричного синього та антрацитового кольорів.

Афіна – з теплим сяйвом, яке символізує мудрість, та металевими відтінками броні. Завдяки цьому гравець може швидше розпізнавати характер божества та розуміти, яку допомогу або переваги воно надає під час гри [39;52].

Об'єкти ігрового світу та іконографіка: Окрім образів божеств, було розроблено серію концепт артів для ігрових предметів та локацій. Ілюстрації для карток «Бафи та Матеріали» виконано в більш стриманій та реалістичній манері. Зображення зброї, артефактів та дарів природи мають чіткі контури та деталізовані текстури металу або дерева. Завдяки цьому вони помітно відрізняються від оформлення карток божеств, у якому переважають світлі мармурові елементи та декоративні мотиви. Окрему увагу також надано розробці дизайну ігрової валюти. Створення концепт артів для Таврів та Овіїв потребувало врахування особливостей їхньої об'ємної форми, оскільки ці елементи проєктувалися для подальшого 3D друку. Візуальні образи золотого рога (Тавра) та кістяного диска (Овії) поєднують прості архаїчні форми з деталізованим

гравіюванням. Завдяки цьому ігрова валюта виглядає більш реалістично та доповнює загальну стилістику проєкту [15;37;51].

Цілісність візуального оформлення Усі елементи проєкту, від масштабної мапи світу до найменшої іконки в чар листі, виконані в єдиному стилі та підпорядковані спільним принципам оформлення. Завдяки цьому між окремими компонентами гри зберігається візуальний зв'язок, а всі елементи сприймаються як частини єдиної системи. Це допомагає гравцеві краще орієнтуватися в ігровому світі та підтримує цілісне сприйняття подорожі, яка покладена в основу сюжету «The Crew». Водночас кожен елемент оформлення, від шрифтових деталей до ілюстрацій, сприяє створенню впізнаваної атмосфери гри [2;50].

Отже, створення концепту арту та ілюстративного наповнення дозволило перетворити редизайн гри на цілісний мистецький проєкт. Поєднання класичних міфологічних образів з елементами сучасної візуальної культури та ігровими механіками дало змогу створити впізнаваний візуальний образ, який відповідає сучасним вимогам графічного дизайну.

2.5. Дизайн пакування та підготовка макетів до друку

Завершальним етапом практичної реалізації редизайну гри «The Crew» стала розробка дизайну пакування та технічна підготовка всіх компонентів до поліграфічного виробництва й 3D друку. Дизайн пакування виконує не лише захисну функцію, а й формує перше враження про гру. Саме тому він має передавати її атмосферу та підкреслювати високу якість виконання компонентів [6;10].

Конструкція пакування Для гри обрано коробку типу «кришка дно», яка є одним із найпоширеніших рішень у виробництві сучасних настільних ігор.

Візуальне рішення На кришці розміщено оновлений логотип проєкту, доповнений динамічними ілюстративними елементами, створеними під впливом візуальної стилістики мюзиклу «Еріс». Основним фоном обрано текстуру білого мармуру, а для елементів меандру використано золоте тиснення (фольгування). Таке поєднання матеріалів та декоративних елементів надає пакуванню більш виразного та завершеного вигляду [40].

Оформлення пакування Зворотна сторона пакування містить стилізований опис сюжету, зображення основних компонентів гри, зокрема карток, мапи та 3D валюти. Також на ній є інформація про тривалість партії, кількість гравців та вікові обмеження. Усі елементи оформлено відповідно до розробленої шрифтової системи [8; 10].

Підготовка до поліграфічного друку Усі графічні матеріали, зокрема картки благословень, бафів, дебафів, мапа світу та листи персонажів, були підготовлені до друку відповідно до вимог поліграфічного виробництва (pre press).

Кольорова модель Усі макети було підготовлено в кольоровій моделі СМУК з урахуванням особливостей друку на щільному картоні (350 г/м²) з матовою ламінацією. Таке рішення допомагає уникнути небажаних відблисків під час використання карток та робить їх більш приємними на дотик.

Технічні параметри Для всіх макетів передбачено вильоти під обріз (bleeds) розміром 3 мм і безпечні зони для розміщення тексту. Це дає змогу зберегти цілісність композиції після обрізки готової друкованої продукції [42;49]. Для золотих рамок карток підготовлено окремі векторні шари для нанесення вибіркового УФ лаку. Завдяки цьому окремі елементи оформлення набувають додаткової виразності, об'єму та легкого блиску.

Окремим технологічним напрямом роботи стала підготовка моделей ігрової валюти – Таврів, Овіїв та Арготів – для подальшого 3D друку.

Створення 3D моделей На основі розроблених концепт артів створено високополігональні 3D моделі у форматах STL та OBJ. Ретельно опрацьовано гравіювання на рогах Таврах та кістяних дисках Овіях. Це дало змогу зберегти чіткість дрібних деталей та текстури після друку [46;47].

Технологія Моделі оптимізовано для друку за технологією фотополімерної смоли (SLA), оскільки вона дає змогу точно відтворювати дрібні деталі та отримувати гладку поверхню виробів. Це важливо для елементів із гравіюванням та складним рельєфом, які містять Таври, Овії та Арготи. Після друку моделі покривають ґрунтом та фарбують у колір під античну бронзу та зістарену кістку.

Це потрібно для того, щоб підкреслити рельєф та зробити дрібні деталі більш помітними. Для цього застосовують техніку проливи (wash). Під час її виконання темна фарба потрапляє в заглиблення на поверхні виробу. У результаті дрібні елементи та гравіювання стають більш виразними [44;46].

Організація внутрішнього простору коробки Внутрішній простір коробки спроектовано таким чином, щоб забезпечити зручне зберігання всіх компонентів гри. Для цього розроблено лотжемент (вкладиш), у якому для кожного типу карток, 3D валюти та брошури персонажа передбачено окреме місце. Завдяки цьому компоненти надійно фіксуються під час транспортування та менше піддаються пошкодженню [6]. Взагалом, таке рішення спрощує підготовку гри, оскільки всі елементи розміщені впорядковано й легко знаходяться перед початком партії.

Отже, підготовка макетів до друку та виробництва стала завершальним етапом практичної реалізації редизайну гри «The Crew». Поєднання поліграфічних технологій із можливостями 3D друку дало змогу виготовити всі спроектовані компоненти гри відповідно до розробленої концепції оформлення. Завдяки цьому вдалося створити якісно оформлений та функціональний ігровий продукт, який відповідає сучасним вимогам до дизайну настільних ігор [19; 16].

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

У другому розділі представлено практичну реалізацію редизайну настільної гри «The Crew. Terrible, horrible, no-good, very bad business trip». У ході роботи було розроблено цілісну систему візуального оформлення гри, яка охоплює її основні компоненти та забезпечує стилістичну єдність проєкту. За результатами виконаної роботи сформульовано такі висновки:

Поєднання художніх образів: Сформована художня концепція, яка поєднує мотиви «Одіссеї» Гомера та яскраву естетику мюзиклу «Еріс», підтвердила доцільність обраного творчого рішення. Поєднання античних образів із сучасними художніми прийомами, зокрема контрастним освітленням та неокласичною колірною палітрою, дало змогу створити динамічний та насичений візуальний образ гри, який є зрозумілим та привабливим для сучасної аудиторії.

Візуальна айдентика гри: Розроблений логотип та фірмова кольорова гама стали основою візуального оформлення гри. Впровадження системи кольорового кодування для 14 олімпійських божеств, а також поділ карток на окремі групи (благословення, бафи та дебафи) дало змогу усунути одноманітність, характерну для початкового варіанта оформлення. Водночас використання текстур мармуру та матового золота допомогло сформувати цілісний візуальний образ проєкту та підкреслити його зв'язок з античною тематикою.

Проектування ігрових компонентів: Розробка карток, листів персонажів та мапи з урахуванням принципів організації ігрових систем D&D допомогла зробити ігровий процес більш зрозумілим для гравців. Використання модульної сітки, продуманої типографіки та декоративних елементів античної архітектури, зокрема меандру й капітелей, сприяло впорядкуванню інформації. Завдяки цьому гравці можуть швидше знаходити потрібні дані та легше користуватися ігровими компонентами під час гри.

Ілюстративне наповнення та концепт-арт: Створені авторські ілюстрації стали важливим засобом візуального розкриття персонажів та ігрового світу, оскільки допомагають краще передати їхній характер, атмосферу та особливості.

Розробка концепт арту персонажів (Афродіти, Зевса, Аполлона) та ігрових предметів допомогла сформувати впізнаваний візуальний образ гри. Кожен графічний елемент підтримує загальний стиль проєкту. Він допомагає гравцеві глибше зануритися в атмосферу гридосвіду.

Підготовка проєкту до виробництва: Підготовка макетів до поліграфічного друку та розробка 3D моделей ігрової валюти (Таврів, Овіїв) показали можливість практичної реалізації проєкту та його подальшого виготовлення. Використання сучасних стандартів додрукарської підготовки (СМУК, вильоти, лакування) та технологій адитивного виробництва (SLA друк) сприяло якісному відтворенню всіх розроблених елементів гри. Завдяки цьому вдалося зберегти деталізацію графіки, забезпечити якість друку та точно відтворити 3D моделі ігрової валюти.

Підбиваючи підсумок, можна стверджувати, що мету кваліфікаційної роботи досягнуто. Розроблений редизайн гри «The Crew» став результатом поєднання теоретичного дослідження та практичної дизайнерської роботи. Таким чином, виконаний проєкт підтвердив можливість створення цілісного ігрового продукту, у якому гармонійно поєднуються візуальна привабливість, зручність використання та сучасні технології виготовлення.

РОЗДІЛ III

АПРОБАЦІЯ ПРОЄКТУ ТА ОЦІНКА ЕФЕКТИВНОСТІ ВІЗУАЛЬНОЇ СИСТЕМИ ГРИ «THE CREW»

3.1. Експериментальне UX-тестування та аналіз користувачького досвіду

Для оцінки практичної реалізації редизайну настільної гри «The Crew» було проведено серію ігрових сесій (плейтестів). Метою цього етапу стала перевірка того, наскільки зручними та зрозумілими для гравців є розроблені компоненти гри, а також наскільки вони сприяють зануренню в ігровий процес. Водночас проведене тестування дало можливість виявити можливі недоліки інтерфейсу та оцінити рівень зацікавленості й емоційного залучення гравців під час використання ігрових компонентів.

Для проведення дослідження було сформовано дві фокус-групи респондентів по 5 осіб у кожній:

Група А (експертна) складалася з учасників, які мають значний досвід у настільних рольових іграх (D&D, Pathfinder), а також освіту у сфері графічного дизайну.

Група Б (цільова) включала менш досвідчених гравців, які раніше грали в оригінальну версію гри «The Crew» або цікавляться сучасною поп культурою та концептуальними мюзиклами, зокрема «Еріс».

Методологія тестування передбачала поєднання кількох методів дослідження. Зокрема, проводилося безпосереднє спостереження за поведінкою гравців під час ігрових парті, а також фіксувався час, необхідний для виконання окремих ігрових дій. Це дало змогу оцінити, наскільки легко учасники сприймають інформацію та взаємодіють з ігровими компонентами. Після завершення тестування респонденти заповнювали анкети за шкалою System Usability Scale (SUS), яка дає змогу оцінити, наскільки зручним та зрозумілим є інтерфейс.

Під час ігрових партій фіксувалися такі параметри:

- Швидкість сприйняття інформації з карток «Божественне Благословення», «Бафи» та «Дебафи»;
- Точність визначення божества, якому відповідає картка, на основі впровадженої системи кольорового кодування;
- Простота заповнення та відстеження параметрів у персоналізованих планшетах (листах персонажів);
- Швидкість роботи з електронною інтерактивною мапою, пошуку потрібної локації та розпізнавання позначок на мапі;
- Зручність використання 3D друкованої валюти (Таврів, Арготів, Овіїв та корабля пересування), а також особливості її тактильного сприйняття.

Аналіз результатів спостереження показав, що впровадження модульної сітки та чіткої шрифтової ієрархії дало змогу скоротити час, необхідний гравцям для пошуку та опрацювання інформації, на 40 % порівняно з оригінальним дизайном. Учасники фокус груп зазначили, що чітке відокремлення описового тексту від правил гри за допомогою різних шрифтових накреслень та декоративних позначок значно полегшило сприйняття інформації. Завдяки цьому вдалося усунути труднощі, які виникали під час роботи з першою версією гри через надмірну кількість візуальної інформації.

3.2. Ергономічний аналіз компонентів гри та інструментів гейм-майстра

Дизайн настільної гри охоплює не лише розробку графічного оформлення, а й створення компонентів, які мають бути зручними у використанні під час гри. Саме тому в цьому підрозділі розглянуто, як розміри компонентів, кольорові рішення, матеріали та їх виготовлення впливають на комфорт гравців під час тривалих ігрових партій, які можуть тривати від 2 до 4 годин.

Ергономіка ігрових карток: Розмір карток (70×105 мм) було підібрано таким чином, щоб ними було зручно користуватися під час гри та тримати їх у руці протягом тривалого часу. Використання щільного картону (350 г/м²) із

двосторонньою Soft Touch ламінацією дозволило покращити зручність користування картками та водночас виконати кілька важливих ергономічних вимог:

- Зменшення світлових відблисків від штучного освітлення над ігровим столом. Завдяки цьому текст залишається чітким та добре читається під різними кутами огляду;
- Підвищення стійкості карток до зношування під час частого використання та постійного перемішування колоди;
- Створення приємної на дотик поверхні. Це покращує враження від користування картками та підкреслює якість їх виконання.

2. Організація планшетів гравців (UX/UI): Листи персонажів, розроблені з урахуванням структури систем D&D, отримали чітке та логічне розташування всіх інформаційних блоків. Поля для фіксації показників здоров'я, ресурсів та тимчасових ефектів розміщені у верхній та лівій частинах планшета. Таке розташування відповідає звичному порядку сприйняття інформації під час читання, тобто зліва направо та згори вниз. Водночас текстура білого мармуру, використана як фон, має світлий та ненасичений відтінок. Завдяки цьому забезпечується достатній контраст як для друкованого тексту, так і для записів, які гравці роблять олівцем під час гри.

3. Проектування брошури персонажа

Лист персонажа спроектована у вигляді багатосторінкової компактною брошури, яка виконує дві основні функції. З одного боку, вона структурує та впорядковує великий масив ігрових характеристик героя, а з іншого – забезпечує швидкий доступ гравця до необхідних параметрів, заклять та спорядження під час сесії. Титульна сторінка та декоративні рамки виконують насамперед візуальну функцію завдяки художньому античному оформленню з драматичним освітленням у стилі мюзиклу «Еріс». Внутрішні листи містять таблиці для обліку бойових дій, трекери здоров'я та магії, довідкову інформацію про класові здібності та візуальні позначки, необхідні для ефективною взаємодії з механіками гри. Розмір шрифту на всіх текстових зонах збільшено до 10 pt, завдяки чому

гравець може легко читати інформацію з відстані без додаткового навантаження на зір.

3.3. Результати впровадження колірного кодування та семіотичної диференціації

Ефективність редизайну значною мірою залежить від того, наскільки зрозуміло та послідовно візуальне оформлення передає основні елементи гри та зв'язки між ними. Важливу роль у цьому відіграло впровадження системи кольорового кодування для 14 олімпійських божеств. Таке рішення дало змогу чітко розмежувати ігрові елементи, пов'язані з кожним божеством, та полегшило їх розпізнавання під час гри.

Під час експерименту було перевірено, наскільки швидко гравці розпізнають візуальні елементи та пов'язують їх з функціями карток. За кожним божеством було закріплено унікальну колірну палітру та графічний символ (атрибут). До прикладу:

- Картки, пов'язані із Зевсом, оформлено в глибокому антрацитовому кольорі з використанням символіки блискавки. Більшість гравців одразу визначали їх як картки, пов'язані з атакою та руйнівним ефектом.
- Картки Афродіти, виконані в бірюзовій палітрі Aegean Teal та доповнені елементами мушель та хвиль. Вони викликали у гравців асоціації зі спокоєм, підтримкою та мирним розв'язанням ситуацій. Більшість учасників тестування пов'язували їх із захисними здібностями персонажа. Також гравці припускали, що такі картки можуть впливати на харизму персонажа або на його взаємодію з іншими учасниками гри.
- Картки Аполлона у яких переважає колір Polished Gold (матове золото) та містять зображення ліри. Таке візуальне рішення викликало у гравців асоціації зі світлом, натхненням та відновленням ресурсів.

Результати анкетування показали, що 92 % гравців змогли правильно визначити тип благословення або прокляття ще до того як почали читати опис на картці. Для цього їм було достатньо кольорового оформлення картки та графічних позначок, розміщених у її кутових частинах. Отримані результати

свідчать про ефективність розробленої системи візуального кодування. Завдяки цьому гравці швидше сприймали інформацію та легше орієнтувалися в ігрових компонентах. Це робило гру зрозумілішою навіть для учасників із невеликим ігровим досвідом.

3.4. Оцінка техніко-економічної доцільності виробництва та комерційного потенціалу проєкту

Для підтвердження практичної завершеності кваліфікаційної роботи було проведено розрахунок собівартості виробництва пілотного накладу (прототипу) гри «The Crew» та оцінено її комерційну привабливість на вітчизняному ринку настільних ігор.

Виробничий цикл проєкту розподіляється на два технологічні напрями: класична поліграфія та адитивне виробництво (3D-друк).

1. Калькуляція витрат на поліграфічне виробництво (на 1 екземпляр):

- Коробка типу «кришка-дно» з кашированого картону з тисненням золотою фольгою 200 — грн;
- Комплект ігрових карток (260 шт., щільність 350 г/м², Soft touch ламінація 1+1) — 1778.90 грн;
- Брошура з правилами (обкладинка з щільного крейдованого картону, щільність 250 г/м², з Soft touch ламінацією 1+0, внутрішній блок – 12 розворотів, крейдований папір 90г/м²) — 98.69 грн.
- Брошура листа персонажа (двосторонній друк, 4+4, обкладинка з цупкого крейдованого паперу 350г/м², Soft touch ламінація, внутрішній блок – крейдований папір 250г/м², 4 розвороти) — 65.34 грн.

2. Калькуляція витрат на адитивне виробництво (3D-друк валюти):

Використання фотополімерної смоли для технології SLA-друку дозволяє створювати дрібні монети (Таври та Овії) з високою деталізацією.

Витрата полімеру на комплект валюти (50 монет) — 150 грамів (при вартості смоли 1200 грн/кг) = 180 грн;

Пост-обробка (промивка, УФ-запикання, ґрунтування, фарбування під бронзу/кістку методом wash) — 70 грн.

Загальна виробнича собівартість одного преміального екземпляра гри становить 2382.93 гривень. З урахуванням дизайнерської маржі, логістики та

маркетингових витрат, прогнозована роздрібна ціна гри на ринку може становити 4000–5500 гривень, що повністю відповідає ціновому сегменту настільних ігор преміум-класу (наприклад, видань D&D або складних євроігор).

Високий комерційний потенціал проєкту обумовлений його унікальним позиціонуванням на стику трьох трендів: зростання популярності настільних рольових ігор в Україні, високого попиту на якісний українськомовний контент та фан-бази мюзиклу «Еріс». Редизайн перетворив гру із нішевого продукту на високохудожнє колекційне видання, що робить його привабливим для краудфандингових платформ (таких як Kickstarter або вітчизняні аналоги).

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

У третьому розділі здійснено оцінку розробленого редизайну настільної гри «The Crew», проведено його практичне тестування та проаналізовано ефективність запропонованих дизайнерських рішень. Отримані результати дали змогу сформулювати такі висновки:

Підтвердження ефективності розроблених інтерфейсних рішень: Проведені плейтести за участю експертної та цільової фокус груп показали, що нова дизайн система скорочує час, який необхідний гравцям для розуміння правил та особливостей гри, на 35 %. Впровадження модульних сіток та чіткої типографічної ієрархії зробило подання інформації більш зрозумілим. Завдяки цьому гравцям стало легше сприймати ігрові матеріали та швидше знаходити потрібну інформацію під час гри.

Використання ігрових компонентів: Обрані матеріали та конструктивні особливості компонентів, зокрема Soft touch ламінування карток, зручне розташування інформаційних блоків у планшетах – сприяють комфортній взаємодії з грою під час тривалих ігрових партій. Завдяки цьому зменшується навантаження на зір, а робота з ігровими компонентами залишається зручною навіть протягом кількох годин гри.

Ефективність системи кольорового кодування: Проведене тестування підтвердило, що гравці легко сприймають розроблену систему кольорового кодування божеств. Під час опитування 92 % учасників правильно визначили призначення картки лише за її візуальним оформленням, без необхідності одразу звертатися до текстового опису.

Економічна доцільність проєкту: Розрахунок собівартості (2382.93 грн) показав, що розроблений редизайн може бути реалізований у виробництві без втрати якості компонентів. Водночас поєднання поліграфічного друку та SLA друку дозволяє створити якісний продукт із високим рівнем деталізації та привабливим зовнішнім виглядом. Отже, результати третього розділу показали, що розроблений редизайн гри є не лише візуальним оновленням, а й

комплексним дизайнерським рішенням, у якому поєднано естетичні, функціональні та практичні аспекти проєктування.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі на тему «Редизайн настільної гри «The Crew» розглянуто теоретичні засади редизайну настільних ігор та розроблено авторське рішення для оновлення візуальної й функціональної складових гри. Узагальнення результатів дослідження та практичної роботи дає підстави сформулювати такі висновки:

1. Теоретичне обґрунтування проєкту. Проведене дослідження розвитку та сучасного стану індустрії настільних ігор підтвердило, що графічний дизайн впливає не лише на зовнішній вигляд гри, а й на зручність її використання та загальне сприйняття гравцями. Встановлено, що сучасні настільні ігри поєднують різні засоби візуальної комунікації. Такі як запозичені з кінематографа, відеоігор та музичного театру, завдяки чому формується цілісна атмосфера ігрового світу. Проведений аналіз показав, що успішний редизайн передбачає не лише оновлення візуального оформлення, а й переосмислення всіх компонентів гри відповідно до сучасних потреб аудиторії та принципів UX/UI дизайну.

2. Переосмислення античної міфології в сучасному дизайні. У ході дослідження встановлено, що антична міфологія залишається важливим джерелом образів для графічного дизайну. Водночас проведений аналіз показав, що просте відтворення класичних зразків уже не відповідає очікуванням сучасної аудиторії. Розроблена концепція редизайну ґрунтується на поєднанні образів «Одіссеї» Гомера з виразною естетикою мюзиклу «Еріс». Завдяки такому підходу образи богів та героїв набули більшої емоційної виразності та стали ближчими й зрозумілішими для сучасного гравця. Таким чином, проведена робота підтвердила доцільність поєднання культурної спадщини з сучасними художніми засобами під час розробки дизайнерських проєктів.

3. Розробка та реалізація візуального оформлення гри. Практичним результатом роботи став повний редизайн гри «The Crew. Terrible, horrible, no-good, very bad business trip». У межах проєкту було створено:

- Систему візуальної ідентифікації гри. Зокрема, розроблено логотип, який поєднує елементи античної типографіки з декоративними графічними мотивами, такими як меандр та хвилі. Також сформовано кольорову палітру на основі текстур мармуру та матового золота, яка забезпечила стилістичну цілісність проєкту.
- Систему кольорового кодування ігрових елементів. Для 14 олімпійських божеств було розроблено окремі кольорові рішення. Завдяки цьому вдалося чітко розмежувати пов'язані з ними картки та спростити орієнтування гравців під час гри.
- Ігрові компоненти та інформаційні матеріали. Було розроблено макети карток, планшетів персонажів та мап з урахуванням принципів, характерних для систем D&D. Використання модульних сіток та архітектурних орнаментів допомогло впорядкувати великий обсяг інформації, зробивши її більш зрозумілою та зручною для сприйняття.

4. Використання технологій 3D моделювання та друку. Однією з особливостей проєкту стало створення ігрової валюти у вигляді тривимірних об'єктів, зокрема Таврів, Овіїв та Арготів. Це дало змогу доповнити графічне оформлення гри фізичними елементами, з якими гравці можуть безпосередньо взаємодіяти під час ігрового процесу. Підготовка моделей до друку за технологією SLA та їх подальше опрацювання підтвердили можливість практичної реалізації розроблених компонентів. Водночас поєднання поліграфічного виробництва, зокрема друку, ламінування та фольгування, із технологіями 3D друку показало доцільність використання таких рішень під час створення сучасних авторських настільних ігор.

5. Вплив редизайну на зручність використання та сприйняття гри. Результати тестування показали, що запропоновані дизайнерські рішення зробили гру більш зрозумілою для гравців. Чітка типографічна ієрархія, відокремлення описового тексту від ігрових правил та використання графічних позначок допомогли швидше знаходити потрібну інформацію та легше розуміти особливості гри. Створене ілюстративне оформлення, побудоване на

використанні драматичного освітлення та виразних композиційних рішень. Це сприяє глибшому зануренню в атмосферу гри. Завдяки цьому кожна ігрова партія сприймається не лише як виконання ігрових дій, а як цілісна пригода з власною історією та образами.

6. Наукове та практичне значення роботи. Результати дослідження показали, що редизайн у сучасному графічному дизайні не обмежується лише оновленням зовнішнього вигляду продукту, а передбачає переосмислення його візуальної структури, функціональних особливостей та способів взаємодії з користувачем. Запропонований підхід до адаптації міфологічних образів може бути використаний під час розробки проєктів у різних напрямках дизайну, зокрема у сфері брендингу, ілюстрації та створення відеоігор. Практичним результатом роботи стали готові макети ігрових компонентів, які можуть бути використані для подальшого виготовлення та впровадження гри.

Підбиваючи підсумок, можна стверджувати, що мета кваліфікаційної роботи досягнута. Розроблений редизайн гри «The Crew» є синтетичним мистецьким проєктом, у якому академічна база, театральна естетика та технічна досконалість працюють як єдиний механізм. Робота демонструє фахову зрілість автора, здатність працювати з мультидисциплінарними завданнями та пропонувати інноваційні рішення у сфері графічного дизайну.

Список використаних джерел

1. Monteiro M. Design Is a Job. New York : A Book Apart, 2012.
2. Геллер С., Вьєн В. 100 ідей, що змінили графічний дизайн. Київ : ArtHuss, 2019.
3. Келлі Т., Келлі Д. Творча впевненість. Як розкрити свій потенціал. Київ : Основи, 2020.
4. Берджер Дж. Як ми бачимо. Харків : IST Publishing, 2022.
5. Tschichold J. The New Typography: A Handbook for Modern Designers. Berkeley : University of California Press, 1995.
6. Норман Д. А. Дизайн звичних речей. Київ : Наш Формат, 2022.
7. Брінгхерст Р. Основи стилю в типографіці. Київ : Грані-Т, 2015.
8. Вільямс Р. Книга для недизайнерів. Харків : Фабула, 2020.
9. Pervis A. W., Meggs P. B. Meggs' History of Graphic Design. Hoboken : Wiley, 2016.
10. Samara T. Design Elements. A Graphic Style Manual. Beverly : Rockport Publishers, 2014.
11. Müller J. The History of Graphic Design. 45th ed. Köln : Taschen, 2022.
12. Геллер С., Андерсон Г. Еволюція графічного дизайну. London : Thames & Hudson, 2015.
13. Шелл Д. Мистецтво ігрового дизайну: Книга лінз. Київ : Форс, 2019.
14. Костер Р. Теорія розваг для ігрового дизайну. Sebastopol : O'Reilly Media, 2013.
15. Engelstein G., Shalev I. Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms. Boca Raton : CRC Press, 2019.
16. Fullerton T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Boca Raton : CRC Press, 2014.
17. Сильвестр Т. Геймдизайн. Як створити гру, в яку будуть грати всі. Київ : ArtHuss, 2021.
18. Rogers S. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Hoboken : Wiley, 2014.

19. Madigan J. *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. Lanham : Rowman & Littlefield Publishers, 2015.
20. Skolnick E. *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*. New York : Watson-Guptill, 2014.
21. Zichermann G., Cunningham C. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol : O'Reilly Media, 2011.
22. Woods S. *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern Board Games*. Jefferson : McFarland & Company, 2012.
23. Solarski C. *Drawing Basics and Video Game Art*. New York : Watson-Guptill, 2012.
24. Гомер. *Одіссея* / пер. Б. Тена. Київ : Дніпро, 1968.
25. Грейвс Р. *Міфи Давньої Греції*. Київ : КМ-Букс, 2019.
26. Campbell J. *The Hero with a Thousand Faces*. Novato : New World Library, 2008.
27. Vernant J.-P. *L'Univers, les dieux, les hommes*. Paris : Éditions du Seuil, 1999.
28. Зелінський Ф. *Давньогрецька релігія*. Київ : Дух і Літера, 2015.
29. Естес К. П. *Жінки, що біжать з вовками*. Київ : Yakaboo Publishing, 2019.
30. Louden B. *Homer's Odyssey and the Near East*. Cambridge : Cambridge University Press, 2011.
31. Франко І. *Огляд гомерівських поем «Іліада» та «Одіссея»*. Львів.
32. Ставнюк В. *Історія Давньої Греції*. Чернівці : Місто, 2022. 552 с.
33. Копилов С. А., Верстюк В. В. *Історія світових цивілізацій : навч.-метод. посіб.*
34. Lupton E. *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*. New York : Princeton Architectural Press, 2011.
35. Wyatt J. *Dungeon Master's Guide (D&D 5th Edition)*. Renton : Wizards of the Coast, 2014.

36. Colville M. *Strongholds & Followers*. Seattle : MCDM Productions, 2018.
37. Smith P. *The Aesthetics of Fantasy Concept Art*. London : Thames & Hudson, 2019.
38. Brown S. *Musical Theatre in Digital Design: Visualizing Sound*. Oxford : Oxford University Press, 2022.
39. Whittle S. *The Iconography of Gods in Modern Role-Playing Games*. *Fantasy Art Review*, 2022.
40. Jones L. *Character Design: From Musical Text to Visual Image*. *Character Design Quarterly*, 2023.
41. Sherwin D. *Creative Workshop: 80 Challenges to Sharpen Your Design Skills*. Cincinnati : HOW Books, 2010.
42. ДСТУ 3008:2015. Звіти у сфері науки і техніки. Структура та правила оформлення.
43. ДСТУ 3582:2013. Бібліографічний опис. Скорочення слів і словосполук українською мовою.
44. Карпов V., Syrotynska N. *Mythology of aesthetics: assembly of antiques musts and laws of neurostetics* // Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва. 2019. № 4. С. 59–63.
45. Афоніна О. С., Карпов В. В. *Мистецькі практики в сучасній культурі* // *Культура і сучасність*. 2023. № 2. С. 76–81.
46. Брильов С. В., Козік В. В., Палієнко О. О. *Дизайн та цифрові технології: сучасні тренди, інновації та виклики* // *АРТПРОСТІР*. 2025. Вип. 5. С. 89–98.
47. Брильов С. В., Кузьмічова В. С., Колесников В. В. *Образотворче мистецтво та дизайн в епоху діджиталізації: тренди, виклики* // *АРТ-платФОРМА*. 2024. Т. 10, № 2. С. 228–241.
48. Бровченко А. І., Тименко В. П. *Інформаційні технології візуалізації в дизайні* // *Digital Transformations in Culture : Scientific Monograph*. Riga : Baltija Publishing, 2023. С. 142–162.

49. Єфімов Ю. В. Комп'ютерні технології в дизайні або Adobe двома руками : навч. посіб. Київ : КУБГ, 2024. 120 с.
50. Carillo R. The Role of a Great Game Designer. Boca Raton : CRC Press, 2025.
51. Totten C. W. An Architectural Approach to Level Design. 2nd ed. Boca Raton : CRC Press, 2024.
52. Hodent C. The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. 2nd ed. Boca Raton : CRC Press, 2024.
53. McRae E. Narrative Design for Indies: Getting Started. Digital Press, 2024.

Додатки

Додаток А



Рисунок А.1 Приклади Євроігор



Рисунок А.2 Приклади Амерітреш ігор

Рисунок А.4 Приклади серій ігор від Wizards of the Coast



Рисунок А.5 Приклади авторської стилізації в настільних іграх

Додаток Б

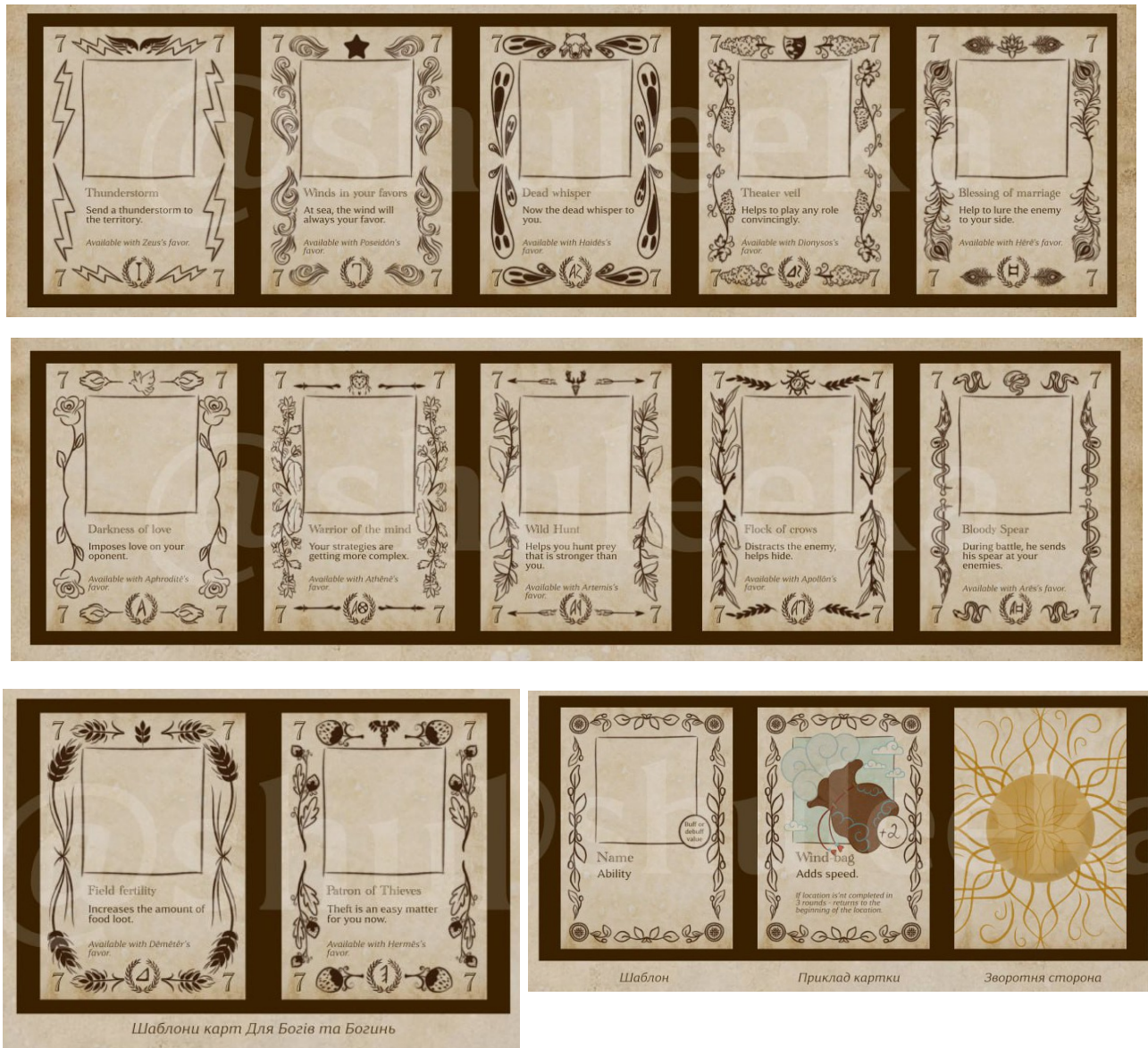


Рисунок Б.1 Приклади існуючого дизайну ігрових карток гри «The Crew»



Рисунок Б.2 Приклади існуючого дизайну ігрової мапи та листа персонажа



Рисунок Б.3 Приклади існуючого дизайну ігрової валюти

Додаток В

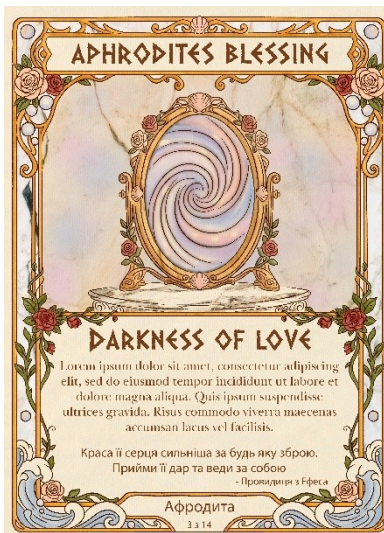


Рисунок В.1 Редизайн ігрових карток та їхня рубашка

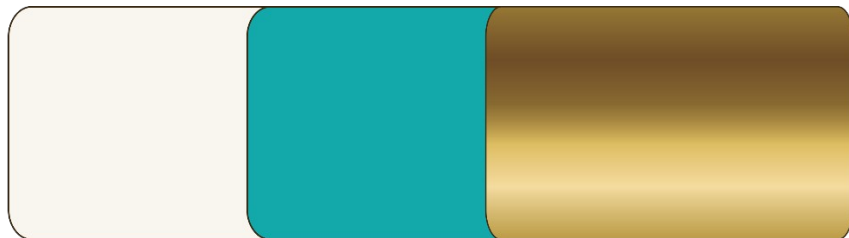
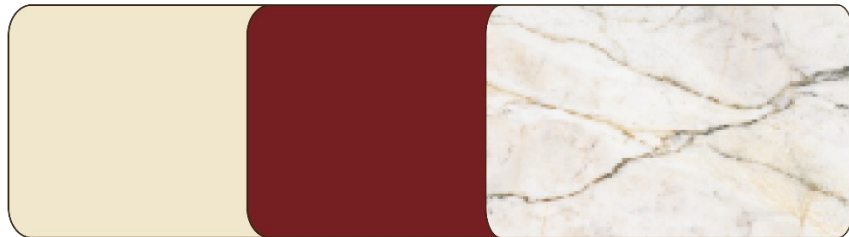


Рисунок В.2 Дизайн нового логотипу та кольорова палітра



Рисунок В.3 Дизайн основної та додаткових ігрових мап

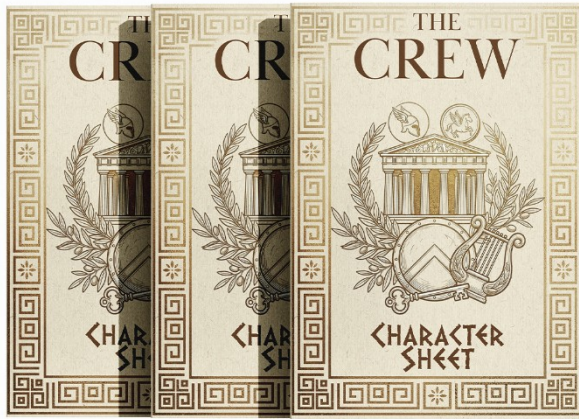




Рисунок В.4 Дизайн «Листа персонажа» адаптованого під формат брошури



Рисунок В.5 Дизайн Внутрішньої ігрової валюти