КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ «УНІВЕРСУМ»

# КВАЛІФІКАЦІЙНИЙ ПРОЄКТ

Проєктування та візуальне оформлення настільної карткової гри "Зона: Останній прихисток"

Виконала студентка IV курсу
групи ГДфмб–1–22–4.0д
спеціальності 022 Дизайн
ОПП Графічний дизайн
ОПС фаховий молодший бакалавр
Красун Анна Олегівна
Керівник: Олексій ШТРАМИЛО

Рекомендовано до захисту
ЦК образотворчого мистецтва і дизайну

Протокол від 20.05.2026р. №8

Голова ЦК _____
Олена КАЗІМІРЕНКО

Захищено «___»_____2026 р.
Оцінка _____ _____

Протокол ЕК від «__»___2026р. № __

Голова ЕК _____
Ольга МИХАЙЛЮК
доктор філософії з дизайну, доцент кафедри графічного дизайну КДАДПМіД імені Михайла Бойчука

Київ – 2026

# ЗМІСТ

**ВСТУП.....3**

**РОЗДІЛ 1. ДОСЛІДЖЕННЯ ТА СПЕЦИФІКА НАСТІЛЬНИХ ІГОР ЯК ОБ'ЄКТА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ..... 5**

1.1. Настільна гра в системі візуальних комунікацій: від жанрової стилістики до функціональної структури..... 5

1.2. Комунікативна функція та особливості геймплею як основа художнього образу гри..... 7

1.3. Аналіз аналогів та сучасних світових практик формування візульного ряду в ігрових проєктах..... 9

**РОЗДІЛ 2. ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНЕ РІШЕННЯ ТА ВІЗУАЛІЗАЦІЯ АВТОРСЬКОЇ ГРИ "ЗОНА: ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК".....13**

2.1. Технічне завдання на розробку цілісного художнього комплексу карткової гри ..... 13

2.2. Дизайн-рішення та обґрунтування композиційно-технічних параметрів об'єкту проєктування..... 14

2.2.1. Створення карти асоціацій та розробка концепції "міфологізованої Чорнобильської зони".....19

2.2.2. Етапи графічної розробки ігрових носіїв: персонажі, ресурси та загрози....25

2.2.3. Дизайн та додрукарська підготовка ігрових компонентів: карткової колоди, макета коробки та інформаційного буклету.....32

**ВИСНОВКИ.....35**

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... 37**

**ДОДАТКИ.....40**

# ВСТУП

**Вибір теми.** Проєктування та візуальне оформлення настільної гри "Зона: Останній прихисток" зумовлений необхідністю створення системного візуального продукту, що здатен транслювати складну атмосферу постапокаліптичного світу через обмежений формат карткової колоди. Проблема полягає у пошуку балансу між високою художньою деталізацією «брудного реалізму» та функціональними вимогами ігрового дизайну. Робота спрямована на перетворення концептуальних ідей про міфологізовану Чорнобильську зону у завершений поліграфічний продукт, де кожен елемент — від персонажа до технічного буклету — працює на занурення гравця у наратив.

**Актуальність теми.** Сучасний етап розвитку індустрії настільних ігор в Україні вимагає переходу від аматорських рішень до професійного проєктування, що включає глибокий передпроектний аналіз та дотримання технічних стандартів додрукарської підготовки. Актуальність проєкту підкріплена зростаючим запитом на автентичний локальний контент, який використовує національні мотиви (Чорнобильська зона) у глобальних жанрах (post apocalypse, survival). Дана розробка є актуальною як приклад комплексного підходу до дизайну, де художня концепція органічно поєднується з технічною реалізацією складних носіїв.

**Метою** є створення цілісного візуального та конструктивного рішення для настільної карткової гри, що передбачає розробку графічної стилістики, проєктування ігрових карт і супровідної документації (інструкції-буклета), а також підготовку проєкту до реалізації у матеріалі.

**Об'єкт дослідження.** Система візуальних комунікацій у настільних карткових іграх постапокаліптичного спрямування.

**Предмет дослідження.** Методи художнього проєктування, технічні параметри верстки та графічна інтерпретація ігрового світу "Зона: Останній прихисток".

**Завдання проєкту:** Проаналізувати світовий досвід та особливості проєктування фірмового стилю та ігрових елементів у сфері гейм-дизайну.

Дослідити існуючі аналоги настільних ігор, виконавши порівняльний аналіз їхніх художніх та конструктивних рішень.

Сформувати стратегію візуального розвитку проєкту, що відповідає сучасним тенденціям графічного дизайну та запитам аудиторії.

Розробити технічне завдання, враховуючи специфіку друку на форматі А3 та комбіновану систему орієнтації ігрових компонентів (карти формату 145х95 мм з вертикальним та горизонтальним компонуванням залежно від ігрової функції)

Реалізувати проєктне рішення, що включає фінальну графіку для 57 ігрових карт, макет складного буклету-інструкції та пакування.

# РОЗДІЛ 1. ДОСЛІДЖЕННЯ ТА СПЕЦИФІКА НАСТІЛЬНИХ ІГОР ЯК ОБ'ЄКТА ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

## 1.1. Настільна гра в системі візуальних комунікацій: від жанрової стилістики до функціональної структури

Нинішній етап розвитку настільних ігор дає всі підстави вважати сучасний період унікальним етапом їхнього інтенсивного становлення та переосмислення як важливого елемента візуальної культури. Дослідники та гравці часто ведуть дискусії про те, коли саме настав "золотий вік" цієї галузі: чи то у 1990-х роках, коли з'явилися такі культові проєкти, як "The Settlers of Catan" [16] та Magic: The Gathering [22], чи він триває саме зараз [Рисунок 1.1.1.].




Рисунок 1.1.1. Настільні ігри . Джерело: [16], [22], [23], [13], [24].

Хай там як, очевидно одне: сучасні настільні ігри переживають фазу активного розквіту, що проявляється у величезному розмаїтті жанрів та постійному ускладненні їхньої внутрішньої структури. Історично цей шлях розпочався з дуже простих систем взаємодії, де використовували базові предмети — камінці, кістки чи фішки, що підтверджують археологічні знахідки віком понад шість тисяч років. Згодом розвиток друкарства дозволив зробити ігри масовими та стандартними, зокрема це стосується карткових колод, що з'явилися понад тисячоліття тому. У XX столітті завдяки таким хітам, як "Монополія" (Monopoly) [23], "Ерудит" (Scrabble) [13] чи "Trivial Pursuit" [24], настільні ігри остаточно

закріпилися як частина масової культури. Проте наприкінці століття виник новий тип ігор, які називають "авторськими" або "дизайнерськими". Вони відрізняються від попередників набагато вищою якістю компонентів, інтерактивністю та тим, що успіх у них значно більше залежить від продуманих рішень самого гравця [3, с. 22-23].

З погляду візуальних комунікацій настільна гра — це складна система знаків та образів, де графічний дизайн, ілюстрації та навіть форма деталей не просто доповнюють процес, а безпосередньо створюють його. Кожен елемент гри, від художнього оформлення до правил і сценаріїв, працює як єдиний механізм для передачі інформації та створення певного сюжету між учасниками. Попри такий стрімкий успіх індустрії, сама теорія створення настільних ігор усе ще формується. Однією з основних проблем є відсутність спільної професійної мови, яка дозволяла б розробникам чітко описувати та аналізувати свої ідеї. На відміну від літератури чи кіно, де вже давно існують усталені методи та терміни, сфера настільних ігор тільки починає вибудовувати власну базу знань. Важливу роль у цьому процесі відіграє аналіз ігрових механік — тобто правил, за якими відбувається взаємодія. Саме вони визначають емоції гравця, темп гри та напругу, а отже, їх можна вважати інструментами не лише гри, а й психологічного спілкування. Традиційно дизайну ігор навчаються через практику, граючи у велику кількість різних проєктів, що допомагає розвинути "професійне око". Проте сучасні ігри часто бувають занадто тривалими, що сповільнює таке навчання. Тому систематизація знань про механіки та їхнє візуальне втілення є критично важливою для розвитку галузі. У такому контексті настільна гра розглядається не просто як розвага в коробці, а як багаторівнева система, що поєднує в собі графіку, психологію сприйняття та математичний розрахунок. Дослідження ігор як способу візуальної комунікації допомагає глибше зрозуміти, як людина працює з інформацією та символами в сучасному світі [3].

Поряд із цим, спектр ігрових механік залишається відкритою системою, яка продовжує збагачуватися. Розвиток технологій і медіа створює умови для пошуку нових форматів взаємодії у грі. Це робить настільні ігри перспективним

предметом дослідження, що потребує уваги до постійних змін і трансформацій у галузі.

### 1.2. Комунікативна функція та особливості геймплею як основа художнього образу гри

У структурі настільної гри комунікативна функція виступає однією з ключових засад формування її художнього образу, оскільки саме через взаємодію гравців реалізується потенціал ігрової системи як цілісного медіуму. Кожна гра існує не лише як набір правил чи матеріальних компонентів, а як соціальне середовище, у якому формуються специфічні моделі поведінки, способи обміну інформацією та інтерпретації візуальних і символічних елементів. У цьому контексті поняття ігрової спільноти набуває особливого значення, адже різні групи гравців створюють відмінні "комунікативні мікрокліматичні умови", що можуть суттєво змінювати досвід взаємодії з тією самою грою [1].

Варіативність стилів гри — від неформального, орієнтованого на дозвілля, до змагального й стратегічно насиченого — визначає не лише динаміку геймплею, а й характер сприйняття художнього образу гри. Соціальні чинники, такі як рівень підготовки учасників, їхні очікування, правила взаємодії та навіть контекст, у якому відбувається гра, формують унікальні інтерпретаційні середовища. Таким чином, одна й та сама гра може сприйматися як напружена інтелектуальна система або як легка розважальна активність залежно від комунікативного середовища, у якому вона функціонує. Геймплей у цьому аспекті постає як динамічна форма комунікації, що поєднує вербальні, невербальні та візуальні елементи. Взаємодія між гравцями включає обмін інформацією, координацію дій, інтерпретацію знаків і символів, а також побудову спільного досвіду. Особливо виразно ця функція проявляється в кооперативних іграх, де комунікація стає не лише допоміжним інструментом, а центральним механізмом, що визначає хід гри. У таких системах гравці об’єднуються для досягнення спільної мети, що формує відчуття колективної відповідальності та сприяє виникненню ефекту співпереживання [1].

Кооперативні механіки суттєво трансформують традиційну модель ігрової взаємодії, знижуючи бар’єри входження та створюючи більш інклюзивне середовище. Вони дозволяють гравцям із різним рівнем досвіду ефективно взаємодіяти, обмінюватися знаннями та формувати спільні стратегії без конфлікту інтересів. У цьому випадку художній образ гри формується не лише через візуальні елементи, а й через сам процес співпраці, який набуває естетичного виміру. Взаємодія стає частиною наративу, а комунікація — засобом його розгортання. В цей же час різні типи кооперативного геймплею демонструють різні моделі комунікації. У деяких іграх присутній умовний "штучний опонент", поведінка якого закодована в правилах або алгоритмах, що створює ілюзію протистояння системі . В інших випадках гра пропонує гравцям розв’язання спільної задачі без явного антагоніста, що зміщує акцент із боротьби на координацію та інтерпретацію. Ці відмінності впливають на характер візуального та емоційного сприйняття гри, визначаючи її атмосферу та стилістику [1, с. 29-32].

Особливу роль у формуванні геймплею як комунікативного процесу відіграють обмеження на обмін інформацією. Деякі ігри навмисно регулюють або навіть унеможливлюють пряме спілкування між гравцями, перетворюючи комунікацію на частину ігрової механіки. Такі обмеження стимулюють розвиток альтернативних форм взаємодії — інтуїтивного розуміння, невербальних сигналів, синхронізації дій — що створює унікальний ігровий досвід і підсилює емоційний вплив гри. У цьому випадку художній образ формується через напруження між можливістю та неможливістю комунікації. З іншого боку, надмірна відкритість інформації може призводити до домінування окремих гравців у процесі прийняття рішень, що змінює баланс комунікації та впливає на сприйняття гри як колективного досвіду. Це явище підкреслює важливість продуманого дизайну геймплею, у якому комунікативні механізми мають бути збалансованими та спрямованими на забезпечення рівноправної участі всіх гравців. Сучасні тенденції розвитку настільних ігор також демонструють розширення комунікативних можливостей через інтеграцію цифрових технологій, використання додатків та гібридних форматів. Це дозволяє створювати складніші сценарії взаємодії, у яких

комунікація виходить за межі безпосереднього контакту між гравцями та включає взаємодію з системою як окремим суб’єктом.

З огляду на вищезазначене, саме комунікативний потенціал та особливості ігрового процесу є базовими чинниками, що формують візуально-образну систему гри настільної гри. Вони забезпечують функціональну реалізацію ігрового процесу та створюють багатовимірний досвід, у якому поєднуються соціальна взаємодія, візуальна репрезентація та емоційне сприйняття. Це дозволяє розглядати настільну гру як складну комунікативну систему, у якій геймплей виступає основою для формування цілісного художнього образу.

### 1.3. Аналіз аналогів та сучасних світових практик формування візульного ряду в ігрових проєктах

У сучасному контексті розвитку настільних ігор формування візуального ряду дедалі більше орієнтується на створення цілісного художнього образу, який виходить за межі ілюстративної функції та стає невід’ємною частиною ігрового досвіду. У традиційних іграх постапокаліптичного жанру, зокрема численних варіаціях "зомбі-тематики", візуальна мова часто зводиться до повторюваних образів руйнування, виживання та боротьби, що супроводжуються типовими сценаріями пошуку ресурсів і протистояння ворогам. Така стандартизація зазвичай призводить до зниження емоційної виразності, проте на цьому тлі показовим є підхід, реалізований у "Зима мерців: гра перехресть" (Dead of Winter: A Crossroads Game) [18], де акцент зміщується з зовнішнього конфлікту на внутрішню драматургію взаємодії між персонажами. Візуальна ідентичність проєкту базується на синтезі функціонального графічного дизайну та емоційного занурення, що втілюється через стилістику брудного реалізму, де авторське оформлення компонентів демонструє глибоке розуміння психології гравця в умовах засніженого апокаліпсиса.

Центральне місце у цій візуальній комунікації посідає продумана колірна палітра, що поєднує холодні депресивні тони ландшафту з агресивними червоними акцентами, які маркують зони небезпеки та фізичних втрат. Таке

колористичне рішення не лише задає емоційний тон, а й виконує функцію навігації, миттєво фокусуючи увагу на критичних аспектах геймплею та підсилюючи моральний вибір, який постає перед гравцем.




Рисунок 1.3.1. Візуальне оформлення настільної гри "Зима мерців: Гра перехресть" (Dead of Winter: A Crossroads Game). Джерело: [18]

Графічне оформлення інтерфейсу (UI) побудоване на метафорі знайдених артефактів: ігрові планшети, карти предметів та цілей імітують реальні побутові об’єкти — від канцелярських кліпбордів до аматорських фотокарток, прикріплених скріпками [Рисунок 1.3.1.]. Цей прийом створює ефект тактильності та достовірності ігрового світу, нівелюючи відчуття умовності гри, що додатково підкреслюється використанням акцидентних шрифтів із ознаками фізичного зносу. Така типографіка відсилає до військової естетики або поспішних написів у кризових ситуаціях, водночас зберігаючи високий рівень читабельності основного тексту, що є критичним для проєктів із розгалуженим художнім наративом.

Особливу роль у формуванні візуального та наративного середовища відіграє система "перехресть" (crossroads), яка є прикладом інтеграції текстового, візуального та геймплейного рівнів у варіативні сценарії розвитку. Навіть технічні механіки, як-от випадковість через кидки кубиків, мають символічне вираження: наприклад, "кубик ризику" (exposure die) не лише виконує функціональну роль, а й уособлює непередбачуваність середовища через свій колір, форму та контекст використання [Рисунок 1.3.2.]. Подібні рішення демонструють, як матеріальні компоненти виступають носіями сенсу, підтримуючи багатовимірність інтерпретації. Важливим аспектом є також іконографіка та композиційне рішення

ігрових зон, які забезпечують інтуїтивно зрозумілий ігровий досвід (UX). Символьна система ресурсів позбавлена зайвого декору, що дозволяє гравцям швидко обробляти масиви інформації, тоді як локації та персонажі мають чітко виражений візуальний код, який допомагає ідентифікувати об’єкти без постійного звернення до текстових пояснень.

Узгодженість візуального дизайну підкреслюється високим рівнем графічного виконання всіх елементів — від ілюстрацій до макетування правил, що відповідає сучасним вимогам до інтуїтивної та послідовної комунікації.

Використання ілюстрованих фігур замість пластикових мініатюр також свідчить про альтернативні підходи до матеріалізації образу, орієнтовані на стилістичну єдність та доступність [Рисунок 1.3.2.].



Рисунок 1.3.2. Візуальне оформлення настільної гри "Зима мерців: Гра перехресть" (Dead of Winter: A Crossroads Game). Джерело: [18]

Використання ілюстрованих фігур замість пластикових мініатюр також свідчить про альтернативні підходи до матеріалізації образу, орієнтовані на стилістичну єдність та доступність [Рисунок 1.3.2.]. Загалом, сучасні світові практики демонструють перехід від декоративного оформлення до системного дизайну, де візуальний ряд стає самостійним інструментом побудови ігрової атмосфери, що органічно поєднує художню експресію з суворими вимогами до ергономіки. На прикладі Dead of Winter можна простежити, як візуальні, текстові та механічні компоненти взаємодіють у межах єдиної системи, дозволяючи розглядати настільну гру як інтегрований медіум, здатний передавати складні

емоційні та етичні ситуації через унікальний художній образ. Додатковий аналіз візуальної структури проєкту дозволяє виявити глибокий зв’язок між просторовою організацією ігрових компонентів та психологічним станом гравця. Композиційне рішення ігрового поля та особистих планшетів вибудуване за принципом функціонального зонування, де використання вільного ("негативного") простору та холодних градієнтів підсилює відчуття ізоляції та територіальної обмеженості вижилих. Такий підхід перетворює стіл на динамічну карту дефіциту, де візуальна перевантаженість окремих зон загрозами контрастує з порожнечею зон ресурсів, створюючи додаткову візуальну напругу, яка корелює з механікою гри. Це свідчить про використання дизайну як інструменту управління темпоритмом ігрової сесії, де графічна щільність об’єктів безпосередньо впливає на швидкість прийняття рішень.

Окрему увагу в контексті сучасних практик варто приділити семіотиці матеріалів, що використовуються для візуалізації ігрових об’єктів. Відмова від традиційних пластикових фігурок на користь ілюстрованих картонних стендів дозволяє зберегти єдність художнього стилю, не розриваючи візуальну тканину гри тривимірними об’єктами іншої стилістики. Це створює цілісну "книжкову" або "кінематографічну" естетику, де кожен персонаж залишається частиною ілюстративного ряду, а не стає абстрактною ігровою фішкою.

# РОЗДІЛ 2. ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНЕ РІШЕННЯ ТА ВІЗУАЛІЗАЦІЯ АВТОРСЬКОЇ ГРИ "ЗОНА: ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК"

## 2.1. Технічне завдання на розробку цілісного художнього комплексу карткової гри

Розробка художнього комплексу для настільної карткової гри "Зона: Останній прихисток" передбачає створення цілісного дизайнерського продукту в постапокаліптичному сетингу, події якого локалізовані в межах Чорнобильської зони відчуження. Фундаментальною метою проєкту є побудова уніфікованої візуальної системи, що гарантує стилістичну єдність усіх компонентів, транслює специфічну атмосферу ігрового всесвіту та забезпечує високу якість взаємодії гравця з елементами гри. Візуальне середовище проєкту спрямоване на передачу станів занепаду, техногенної небезпеки та відчуження, які є характерними ознаками обраного жанру. Естетична концепція гри ґрунтується на стилістиці брудного реалізму, що реалізується через авторські ілюстрації з підкреслено фактурною, зношеною та атмосферною графічною мовою. Кольорове рішення базується на використанні тьмяної палітри з домінуванням антрацитових, темно-оливкових, землистих та вохристих відтінків, що прямо асоціюються з темою радіаційного забруднення та руйнації цивілізації. Ця графічна система має формувати комплексне емоційне сприйняття ігрового світу, посилюючи наративну складову та утверджуючи виразну візуальну айдентику проєкту.

У межах проєктного рішення передбачено створення комплексу, що включає ігрову колоду, інформаційний буклет та пакування. Картки форматом 95 × 145 мм проєктуються з особливим акцентом на композиційну врівноваженість, ергономіку та читабельність даних. Структурування робочої площини карти забезпечує легке зчитування текстових і графічних маркерів, чітке зонування функціональних елементів та повну відповідність обраному художньому вектору. Важливе місце посідає гармонійна інтеграція ілюстративного контенту, типографіки та декоративних акцентів, що працюють на занурення користувача в атмосферу зони відчуження. Буклет-інструкція розміром 285 × 290 мм розробляється як

багатофункціональний елемент зі складною схемою фальцювання, що поєднує в собі інформативність та художню цінність. Його архітектура має забезпечувати логічну послідовність викладу ігрових механік, інтуїтивну навігацію та комфортне сприйняття тексту. Візуальне наповнення буклету повністю корелює із загальною концепцією проєкту, зберігаючи вірність розробленій системі графічних знаків, кольоровій гамі та типографічним рішенням.

Завершальним етапом проєктування є розробка конструкції та дизайну пакування. Коробка для ігрових карт виконує як захисну, так і комунікативну функцію, формуючи первинне враження про продукт та підкреслюючи його жанрову приналежність. Проєктне рішення коробки поєднує функціональність зберігання компонентів із ергономічністю та чітким дотриманням технологічних параметрів друку й обробки, забезпечуючи тривалу експлуатацію та естетичну привабливість виробу.

## 2.2. Дизайн-рішення та обґрунтування композиційно-технічних параметрів об’єкту проєктування

Під час розробки настільної гри "Зона: останній прихисток" основна увага приділена формуванню цілісної візуальної системи, у межах якої кожен елемент виконує не лише естетичну, але й функціональну роль. Дизайн-рішення проєкту ґрунтуються на поєднанні атмосферної постапокаліптичної стилістики, логічної навігації та композиційної впорядкованості, що забезпечує комфортне користування ігровими матеріалами та створює виразну художню ідентичність гри. Одним із ключових композиційно-технічних рішень стало обрання формату карток 95 × 145 мм. Даний розмір визначений як оптимальний для якісної візуалізації ілюстрацій та зручного розміщення текстової інформації. Збільшений формат карток, порівняно зі стандартними ігровими аналогами, дозволив детальніше опрацювати художню складову персонажів, предметів та загроз, зберігши при цьому належну читабельність тексту й навігаційних елементів. Крім того, такий формат сприяє кращому емоційному сприйняттю гри, оскільки великі ілюстрації посилюють атмосферність та кінематографічність візуального ряду.

Структура гри складається з п’яти колод карток та одного окремого жетона бункера. До складу комплекту входять колоди персонажів, ресурсів, предметів, ролей та загроз, а також жетон бункера. Загальна кількість карток становить 57 одиниць, серед яких: 6 карток персонажів, 18 карток ресурсів, 16 карток загроз, 10 карток предметів, 6 карток ролей та 1 жетон бункера. Така кількість елементів забезпечує варіативність ігрового процесу та підтримує баланс між складністю механіки й зручністю користування.

Композиційна система колоди персонажів побудована за принципом смислового центру. Шість персонажів поділено на дві окремі трійки, у кожній з яких присутній центральний герой композиції. У першій трійці центральним персонажем виступає сталкер, у другій — священник. Інші персонажі композиційно спрямовані у бік центральної фігури, що формує візуальну взаємодію між героями та створює відчуття внутрішнього зв’язку всередині колоди. Подібне рішення забезпечує композиційну центрованість та ієрархічність зображень, акцентуючи увагу гравця на ключових персонажах і водночас підтримуючи цілісність серії ілюстрацій. Завдяки такому підходу картки сприймаються не як окремі елементи, а як частини єдиного візуального наративу.

Важливим аспектом проєктування стала також система орієнтації карток. Більшість колод — персонажі, ресурси, предмети, ролі та жетон бункера — мають вертикальний формат, що є традиційним та найбільш зручним для сприйняття портретних композицій і текстових блоків. Водночас колода загроз реалізована у горизонтальному форматі [Рисунок 2.2.1.]. Таке рішення дозволило композиційно відокремити даний тип карток від інших і підкреслити їхню особливу функцію у грі. Горизонтальна орієнтація також сприяє створенню ширших сценічних композицій, що візуально посилює драматичність та небезпеку зображених ситуацій.

Для кожного виду карток була створена унікальна сорочка, об’єднана спільною графічною стилістикою. Подібний підхід дозволяє швидко ідентифікувати тип колоди, не порушуючи загальної художньої цілісності проєкту. Основою єдиної візуальної мови стали текстурні елементи, приглушена кольорова

палітра та символічні образи. Наприклад, на сорочках карток персонажів зображено серце, що символізує людяність, емоції та життя, тоді як на картках загроз використано зображення людського черепа як символу небезпеки, смерті та постапокаліптичного середовища [Рисунок 2.2.1.]. Завдяки таким ілюстративним відмінностям гравець може швидко орієнтуватися серед компонентів гри навіть на інтуїтивному рівні. Усі картки містять текстовий блок із описом, який забезпечує інформативність та підтримує ігрову механіку. Особливу увагу було приділено структурі подачі інформації: текстові елементи мають чітку ієрархію, логічне розташування та достатній рівень контрастності для комфортного читання.




Рисунок 2.2.1. Сорочки карток персонажів та загроз настільної карткової гри "Зона: Останній прихисток"

Картки персонажів, предметів та загроз додатково містять спеціальні навігаційні позначки у вигляді іконок-підказок. Їх використання покращує швидкість сприйняття інформації, полегшує взаємодію з ігровими механіками та мінімізує перевантаження текстом. Іконографічна система також сприяє уніфікації візуальної мови гри та підсилює її функціональність.

Окрему роль у формуванні айдентики проєкту відіграє типографіка. У дизайні було використано лише три шрифти, що забезпечує стилістичну єдність та візуальну впорядкованість. Для логотипу гри застосовано шрифт FRONTRUNNER Regular у слові «Зона:», який завдяки своїй графічній структурі формує відчуття напруги, динаміки та індустріальної естетики. Для напису "останній прихисток", а

також заголовків на картках і буклеті використано шрифт Mr.Amazin Regular Type, що має виразний декоративний характер і підсилює атмосферу постапокаліптичного світу [Рисунок 2.2.2.]. Основний текст реалізовано за допомогою шрифту Golos Text, який забезпечує високу читабельність навіть при значних обсягах інформації.

Додатковим елементом друкованої продукції є двосторонній буклет розміром 285 × 290 мм, який складається за принципом картки. Така конструкція забезпечує компактність і зручність зберігання, а також підтримує загальну концепцію гри. З одного боку буклет містить правила гри, структуровані відповідно до принципів зрозумілої навігації та послідовного ознайомлення з механіками. З іншого боку розміщена сюжетна ілюстрація з логотипом гри, яка виконує не лише декоративну, а й атмосферотворчу функцію.




Рисунок 2.2.2. Використані шрифтові пари в настільній картковій грі "Зона: Останній прихисток"

Ілюстрація доповнює наративний світ проєкту, підсилює емоційне занурення користувача та формує цілісне художнє сприйняття гри. Важливим складником проєкту стало також розроблення пакування гри, яке виконує не лише захисну та конструктивну функцію, а й формує перше візуальне враження користувача про продукт. Дизайн пакування реалізовано у єдиній графічній стилістиці з іншими елементами гри, що забезпечує цілісність айдентики та підтримує загальну атмосферу постапокаліптичного світу. Для оформлення використано ту саму кольорову палітру, типографіку та принципи композиційної побудови, що й у картках та буклеті, завдяки чому всі компоненти сприймаються як частини єдиної дизайн-системи.

Розмір пакування у зібраному вигляді становить 100 × 150 мм при ширині 30 мм. Такі параметри були обрані як оптимальні для компактного та ергономічного зберігання всіх елементів комплекту. Ширина пакування розрахована з урахуванням фізичного об’єму 57 карток та складеного буклета, що дозволяє забезпечити щільне, але водночас зручне розміщення вмісту без надмірного тиску на друковану продукцію. Компактний формат також покращує мобільність гри, спрощує транспортування та зберігання.

Композиційне рішення титульної сторони пакування продовжує візуальну концепцію колоди персонажів. На фронтальній частині зображено першу трійцю героїв — медикиню, сталкера та інженера, де центральне місце посідає постать сталкера. Композиція побудована на принципі розходження: персонажі ідуть у протилежні боки від центру, а погляд кожного з них спрямований у власному напрямку. Над персонажами розташовано логотип "Зона: Останній прихисток", який інтегровано у композицію таким чином, щоб він органічно поєднувався з ілюстративною частиною та не перевантажував загальне візуальне сприйняття [Рисунок 2.2.3.]. Бокові сторони пакування виконують насамперед інформаційно-навігаційну функцію. На них зазначено основні характеристики гри: тривалість ігрової партії, вікове обмеження 16+ та рекомендовану кількість гравців — від 3 до 6 осіб [Рисунок 2.2.3.].




Рисунок 2.2.3. Титульна сторона пакування та характеристики бокової сторони пакування настільної карткової гри "Зона: Останній прихисток"

Таке розміщення інформації відповідає сучасним принципам дизайну пакування настільних ігор, оскільки дозволяє швидко ознайомитися з ключовими

параметрами продукту без необхідності відкривати коробку чи детально вивчати її зміст. На задній стінці пакування розміщено анотацію до гри, яка виконує комунікаційну та презентаційну функції. Текст анотації коротко розкриває сюжетну основу та атмосферу гри, формуючи у потенційного користувача уявлення про тематику, емоційний настрій та особливості ігрового процесу. Композиція задньої частини пакування побудована таким чином, щоб текст гармонійно поєднувався з графічними елементами та залишався зручним для читання.

### 2.2.1. Створення карти асоціацій та розробка концепції "міфологізованої Чорнобильської зони"

Концепція міфологізованої Чорнобильської зони у грі формується як переосмислення реальної катастрофи через призму постапокаліптичного фентезі, космічного жаху та сакральної міфології. У цьому світі Чорнобиль перестає бути лише географічним простором або місцем техногенної трагедії. Він перетворюється на живу надсвідомість, нову форму буття, що виникла після глобального руйнування законів реальності. Відправною точкою концепції стає ідея "смерті фізики", згідно з якою світ утратив звичні правила існування. Простір більше не підкоряється законам науки: гравітація викривлюється, тіні оживають, а сама матерія поводиться так, ніби реальність втратила стабільність. На тлі загального хаосу Чорнобильська зона постає особливим місцем — територією, де аномалії існували задовго до глобальної катастрофи. Саме тому вона сприймається як "стабільна у своєму божевіллі". Якщо зовнішній світ лише занурюється у хаос, то Зона вже давно стала його частиною та навчилася існувати в новій формі реальності.

Під час створення карти асоціацій основним центром усіх образів виступає сама Зона як сакральна сутність. Вона не є звичайною територією чи фоном для подій — це активна сила, що спостерігає, впливає на свідомість людей і поступово змінює все живе. У текстах гри Зона постійно персоніфікується: вона "дивиться", "знає думки", "проростає" крізь людську свідомість. Подібне уособлення

наближає її до образу божества або космічного організму, який існує за межами людського розуміння. Людина втрачає статус головної сили світу та стає лише випадковим гостем у просторі, що більше їй не належить. Таким чином формується ключова ідея концепції: після загибелі цивілізації місце старого світу посіла нова жива реальність, центром якої є Зона. Міфологізація Чорнобильського простору здійснюється через переосмислення знайомих образів. Покинуті радянські об'єкти набувають сакрального значення та сприймаються як руїни давньої цивілізації, яка програла боротьбу з новим світом. Бетонні саркофаги, підземні лабораторії, радіолокаційні станції та бункери перетворюються на своєрідні храми загиблої епохи. Водночас природа Зони вже не є природою у звичному сенсі. Ліси стають живими організмами, болота нагадують розкладену пам'ять світу, а покинуті міста виглядають так, ніби сама реальність повільно поглинає їх назад у темряву. Усе середовище пронизане відчуттям сакральності та постійної присутності чогось невидимого. Навіть іржа, пил, тріщини у бетоні чи порожні багатоповерхівки перетворюються на символи смерті старого світу та народження нового порядку.

Особливе значення у формуванні концепції має мотив шляху до "Прихистку-1". Формально це автономний бункер, останній шанс на виживання для героїв, однак у символічному вимірі він виконує роль міфологічного "раю" або обіцяного спасіння. Дорога до нього набуває рис ритуального паломництва через ворожу та майже надприродну територію. Персонажі проходять через випробування, які змінюють їх не лише фізично, а й духовно. Вони стикаються зі страхом, мутаціями, зрадою, голосами Зони та поступовою втратою власної людяності. У такому контексті подорож стає не просто спробою врятуватися, а процесом внутрішньої трансформації. Саме ця трансформація є центральною темою світу. Надприродність Зони проявляється насамперед через порушення фундаментальних законів природи. Аномалії у грі — це не випадкові фізичні явища, а своєрідні прояви волі самої Зони. Вони мають майже ритуальний характер і сприймаються людьми як щось містичне. Гравітаційні жорна, що стирають будівлі на пил, живі тіні, голоси з порожнечі та викривлення часу

створюють атмосферу сакрального жаху. Людина не здатна пояснити ці процеси науково, тому починає наділяти їх міфологічним змістом. Так виникають нові вірування, культи та релігійні уявлення про Зону як про живу надсилу. Особливо важливо, що аномалії не лише руйнують світ, а й змінюють його, створюючи нові форми життя та нові закони існування.




Рисунок 2.2.1.1. Картки ролей настільної карткової гри "Зона: Останній прихисток"

Ця тема глибоко розкривається через образ "прочан" — культистів Зони [Рисунок 2.2.1.1.]. На відміну від цивільних [Рисунок 2.2.1.1.], які прагнуть вижити та сховатися від хаосу за бетонними стінами, прочани сприймають Зону як джерело істини та новий етап еволюції. Їхня риторика має виразний релігійний характер. Вони говорять про "дар" Зони, про її "голос", про трансформацію, що звільняє людину від страху перед кінцем світу. Для них підземні бункери є символом слабкості старого людства, яке боїться прийняти нову реальність. Саме тому прочани нагадують містичний культ або секту, що поклоняється живому божеству. Вони вірять, що Зона не знищує світ, а очищає його та створює щось нове. У цій концепції мутація перестає бути покаранням і перетворюється на форму "просвітлення". Людина поступово втрачає власну індивідуальність і стає частиною колективної свідомості Зони.

Мотив тілесної та психологічної трансформації є одним із центральних елементів міфології світу. Особливо яскраво він проявляється у концепції хвороби

Зони [Рисунок 2.2.1.2.]. Інфекція описується не просто як фізичне зараження, а як проникнення чужої волі у людський організм. Спори Зони проникають у кров, нервову систему та свідомість людини, поступово стираючи межу між тілом і навколишнім середовищем. Некроз, втрата контролю над власними думками та відчуття чужої присутності у свідомості створюють образ не біологічної, а сакральної метаморфози. Людина більше не належить собі — вона стає частиною великого експерименту Зони. Таким чином головний жах світу полягає не у смерті, а у втраті людської природи та поступовому розчиненні особистості.




Рисунок 2.2.1.2. Картки загроз напад мутантів та хвороба настільної карткової гри "Зона: Останній прихисток"

Монстри у грі також є продовженням цієї концепції. Вони не сприймаються як звичайні мутанти, породжені радіацією, а нагадують міфологічних духів або демонів, створених самою територією. "Лісовики" поєднують у собі риси слов’янської демонології та тілесного жаху. Їхні неприродно видовжені тіла, оленячі черепи замість облич та здатність імітувати людські голоси створюють образ істот, що належать одночасно природі й потойбіччю [Рисунок 2.2.1.2.]. Вони поводяться як справжні господарі території, а люди для них є лише здобиччю або жертвою. Фраза про те, що "господарі лісу прийшли за своєю даниною", підкреслює ритуальний характер їхнього існування. Їхній зовнішній образ побудований на поєднанні слов’янської демонології, язичницької символіки та тілесного жаху. Оленячі черепи замість облич створюють асоціацію з ритуальними тотемами або стародавніми лісовими божествами. Роги, що

нагадують корони або жертовні піки, підсилюють відчуття їхньої зверхності над людиною. У межах міфології гри роги стають символом приналежності до самої Зони, ніби природа створила власну форму життя, яка вже не має нічого спільного з людством. Їхні неприродно видовжені тіла та ламані рухи порушують відчуття нормальної анатомії, а характерний тріск суглобів нагадує звук лому гілок у мертвому лісі. Усе це формує відчуття, що Лісовики не народилися — вони "виросли" із самої зараженої землі.

Особливу роль у створенні міфологічного образу відіграє Рудий ліс. У реальній історії Чорнобиля це місце вже має символічне значення як одна з найбільш заражених територій після аварії. У концепції гри Рудий ліс стає своєрідним "серцем" дикої природи Зони — територією, де людська реальність остаточно втрачає силу. Саме тут Лісовики проявляють себе найчастіше, а сам простір набуває рис живого організму. Дерева мають колір запеченої крові та іржі, ґрунт дихає теплом, а туман поводиться так, ніби приховує чужу свідомість. У такому середовищі навіть звуки перестають бути надійними: шепіт у хащах, крики з темряви чи голоси загиблих можуть бути не галюцинацією, а способом, яким Зона заманює своїх жертв.




Рисунок 2.2.1.3. Картка та ілюстрація персонажа Микола настільної карткової гри "Зона: Останній прихисток"

Саме через історію Миколи Шрама [Рисунок 2.2.1.3.] тема Лісовиків отримує глибший психологічний і символічний вимір. Його персонаж уособлює

конфлікт між раціональним військовим мисленням та ірраціональною природою Зони. Шрам — професійний солдат, людина дисципліни, зброї та чітких наказів. Він не вірить у містичність або божественність Зони, адже для нього вона є ворогом, якого потрібно знищити або пережити. Його світогляд побудований на переконанні, що будь-яку загрозу можна подолати силою, калібром і холодним розрахунком. Саме тому його довіра до автомата та патрона 5.45 є не лише деталлю образу, а символом відчайдушної спроби втриматися за старий світ, де зброя й військова підготовка ще мали значення.

Однак трагедія Рудого лісу руйнує цю систему переконань. Загибель елітної групи показує безсилля людини перед новою природою Зони. Важливо, що Лісовики не просто вбивають солдатів — вони буквально "розривають" їх, перетворюючи добре підготовлений військовий загін на безпорадну жертву. Це підкреслює головну ідею концепції: у світі, де померла фізика, старі механізми контролю більше не працюють. Людська сила, технології та військова перевага стають марними перед чимось, що існує за межами зрозумілої логіки. Психологічний стан Шрама після трагедії також поглиблює міфологію Лісовиків. Попри його заперечення надприродного, Зона поступово проникає в його свідомість через страх і провину. Коли вітер приносить шепіт із хащ, він бачить силуети загиблих побратимів серед дерев. Тут важливо, що залишається невідомим, чи це посттравматичний розлад, чи сама Зона навмисно впливає на його розум. Така невизначеність є ключовим елементом концепції сакрального жаху. Людина більше не здатна розділити реальність і марення, а отже, поступово втрачає контроль над власною свідомістю.

У межах карти асоціацій Шрам стає образом "невіруючого", який опинився у світі нового божества. Якщо прочани добровільно приймають голос Зони та прагнуть злитися з нею, то Шрам чинить опір до останнього. Саме тому його персонаж є важливим контрастом у загальній структурі світу. Через нього розкривається думка, що Зона не потребує віри для свого існування. Вона однаково впливає і на тих, хто поклоняється їй, і на тих, хто її ненавидить. Відмінність лише в тому, що одні приймають трансформацію добровільно, а інші

стають її жертвами. Також образ Лісовиків підсилює тему язичницької природи Зони. Вони поводяться не як хижаки, а як охоронці території або виконавці волі невидимого божества. Їхня здатність імітувати людські голоси має глибоке символічне значення. Голос у міфології часто пов'язується з душею та пам'яттю, а тому Лісовики фактично використовують саму людську прив'язаність проти людини. Вони примушують жертву озирнутися, піддатися страху чи надії, і саме в цей момент відбувається напад. Це робить їх схожими на демонічних істот із фольклору, які заманюють людей у темряву через знайомі голоси або образи близьких.

### 2.2.2. Етапи графічної розробки ігрових носіїв: персонажі, ресурси та загрози

Етап графічної розробки ігрових носіїв став одним із найважливіших процесів у створенні цілісної атмосфери проєкту та формуванні візуальної мови міфологізованої Чорнобильської зони. Основною метою цього етапу було не лише створення окремих ілюстрацій, а побудова єдиного художнього світу, в якому кожен елемент — персонаж, предмет, ресурс чи загроза — поглиблює відчуття постапокаліптичної реальності. Усі графічні матеріали створювалися в єдиній стилістиці, що поєднує мотиви занепаду, іржі, тілесного жаху та сакральної символіки. Першим етапом стала розробка персонажів, які виступають центральними носіями історії та провідниками гравця через простір Зони. Для гри було створено ілюстрації медикині, сталкера, інженера, військового, священника та вченого. Кожен із персонажів отримав індивідуальний візуальний образ, побудований навколо його особистої історії, психологічного стану та ставлення до Зони.

Образ Софії "Шприц" [Рисунок 2.2.2.1] формувався як поєднання втоми, внутрішньої сили та постійного напруження. Як єдина жінка у групі, яка добровільно відмовилася від місця в елітному бункері заради пошуків молодшої сестри, вона символізує людяність у світі, що її поступово втрачає. У візуальному рішенні персонажа використовувалися елементи польової медицини, потерта

захисна форма, медичні підсумки, сліди імпровізованих перев’язок та виснажений погляд людини, яка давно живе між життям і смертю. Її ілюстрація повинна була створювати відчуття постійної боротьби за кожен шанс на виживання.

Іван "Чорт" [Рисунок 2.2.2.1] став уособленням людини, яка існувала поруч із Зоною ще до глобальної катастрофи. Його образ будувався навколо архетипу сталкера — провідника між цивілізацією та невідомим. У його зовнішності навмисно закладалася двозначність: незрозуміло, чи він контролює Зону, чи сама Зона дозволяє йому виживати.




Рисунок 2.2.2.1. Картки персонажів настільної карткової гри "Зона: Останній прихисток"

Саме тому персонаж отримав прізвисько "Чорт", адже візуально він нагадує людину, яка надто довго перебувала поруч із чимось потойбічним.

Образ Петра "Ключа" [Рисунок 2.2.2.1] формувався через тему старих технологій та механічного виживання. Колишній технік АЕС, він сприймає світ як систему механізмів, які ще можна полагодити. Візуально Петро виглядає людиною, що постійно щось ремонтує або намагається «підібрати ключ» до хаосу нового світу. Через нього розкривається конфлікт між логікою старої технічної цивілізації та аномальною природою Зони.

Особливу роль у графічній концепції відіграє Микола "Шрам" [Рисунок 2.2.2.1]. Його образ був створений як символ травми та безсилля людини перед надприродною природою Зони. Єдиний вцілілий після нападу Лісовиків у Рудому лісі, він уособлює залишки військової дисципліни у світі, де більше не працюють звичні закони війни. Ілюстрація Шрама повинна була передавати не лише страх

перед Лісовиками, а й нав’язливе відчуття того, що Рудий ліс продовжує переслідувати його навіть поза межами хащ.

Максим "Отець Палій" [Рисунок 2.2.2.1] став одним із найважливіших образів у контексті релігійної міфології гри. Його персонаж символізує трансформацію віри в умовах загибелі старого світу. Колишній душпастир, який почав сприймати аномалії як прояв божественного суду, був зображений як фанатична постать із елементами релігійного спорядження. Його ліхтарик виконує не лише практичну функцію, а стає символом очищення через вогонь і світло. Візуально персонаж повинен був створювати тривожне відчуття невизначеності — чи є він пророком нового світу, чи лише божевільним, який виправдовує насильство ідеєю очищення.




Рисунок 2.2.2.2. Картки ресурсів настільної карткової гри "Зона: Останній прихисток"

Віктор "Шмаркля" [Рисунок 2.2.2.1.] був розроблений як образ крихкого науковця, котрий намагається осмислити катастрофу раціонально. Через його образ демонструється головна тема гри — навіть наука вже не здатна повністю пояснити природу нової реальності. Його нервовість, алергія на спори та одержимість дослідженнями формують образ людини, яка бачить у катастрофі не кінець світу, а експеримент над самою реальністю.

Окремим етапом стала розробка ілюстрацій для карток ресурсів [Рисунок 2.2.2.2.]. Для гри були створені візуальні образи їжі, води та палива. Ці ресурси зображувалися не як звичайні предмети побуту, а як залишки цивілізації, що доживає останні дні. Для карток предметів були створені окремі ілюстрації

аптечки, фільтра для води, портативного газового паяльника, лічильника Гейгера, автомата Калашника та ліхтарика [Рисунок 2.2.2.3.]. Усі предмети навмисно зображувалися зношеними, подряпаними та багаторазово ремонтованими, щоб підкреслити тривале виживання у ворожому середовищі. Лічильник Гейгера став одним із центральних символів гри, адже саме через нього гравець взаємодіє з невидимою загрозою радіації. Автомат Калашника виступає символом старого світу, який намагається захиститися від нового порядку Зони силою зброї. Ліхтарик же став важливим метафоричним образом людської спроби знайти світло серед темряви та аномального хаосу.




Рисунок 2.2.2.3. Картки предметів настільної карткової гри "Зона: Останній прихисток"

Для жетону фіналу [Рисунок 2.2.2.4.] було розроблено окрему символічну ілюстрацію бункера, яка відображає справжню природу завершення гри. На бетонному порозі герметичних дверей одна ворона повільно поїдає іншу на фоні стерильного, холодного входу до бункера. Ця сцена була створена як алегорія фінального етапу гри, де після подолання всіх загроз між персонажами зникає ілюзія єдності. Дістався Прихистку, гравці змушені вирішити, хто саме отримає право увійти всередину, чи вистачить ресурсів на всіх та хто з присутніх є прочанином — прихованим послідовником Зони, який саботував групу протягом усієї подорожі. Таким чином ілюстрація ворони, що пожирає собі подібну істоту, символізує момент, коли боротьба за виживання переходить у взаємну недовіру, страх і готовність пожертвувати іншими заради власного порятунку. Масивні двері бункера у композиції виступають образом останньої надії людства, однак навіть

перед самим порогом спасіння люди залишаються небезпечними одне для одного не менше, ніж сама Зона.

Ще одним етапом графічної розробки стала ілюстрація для буклету гри, виконана у вигляді деталізованої мапи Чорнобильської зони відчуження [Рисунок 2.2.2.5.]. Вона була створена не лише як інформаційний елемент або декоративний додаток до комплекту гри, а як окремий наративний носій, що поглиблює атмосферу міфологізованої Зони та дозволяє гравцям поступово зануритися у світ гри ще до початку партії. Основною ідеєю ілюстрації було створення відчуття справжньої карти виживання, яка належала групі людей, що намагалася дістатися до загадкового бункера посеред території, захопленої аномаліями та прочанами.




Рисунок 2.2.2.4. Картка жетон бункера настільної карткової гри "Зона: Останній прихисток"

За основу композиції була взята мапа Чорнобильської зони відчуження з нанесенням основних населених пунктів, сіл та міст. Особливу увагу приділено Прип’яті та Чорнобилю як ключовим точкам у структурі сюжету та символічним центрам усього світу гри. Для візуального кодування різних типів локацій використовувалася система спеціальних позначок, що нагадує імпровізовані польові записи. Села були відзначені трикутниками, що створюють асоціацію з тимчасовими таборами або точками короткочасного виживання. Міста, зокрема Прип’ять і Чорнобиль, позначалися хрестиками, ніби місця масових втрат або зони особливої небезпеки. Для позначення присутності прочан використовувалися

червоні символи очей, які візуально нагадують водночас і знаки спостереження, і релігійні символи нового культу Зони. Місця, де потенційно можуть знаходитися підказки щодо розташування бункера або важливі сюжетні об’єкти, були відзначені знаками питання, що створює атмосферу невідомості та постійного пошуку.

Особливо важливою деталлю композиції стало те, що всі червоні очі прочан, незалежно від місця їхнього розташування на карті, спрямовані в один бік — у сторону Прип’яті та реактора Чорнобильської АЕС, де колись сталася історична аварія. Це рішення було закладене як символічний елемент, що підкреслює сакральний статус реактора у міфології гри. Реактор постає не просто джерелом катастрофи, а своєрідним "серцем Зони", місцем народження нової реальності та центром тяжіння для прочан. Через цю деталь створюється враження, ніби сама Зона має єдиний центр свідомості, а прочани, подібно до фанатиків або жерців, інстинктивно звернені до нього.

Нижня частина мапи містить три окремі блоки збільшених ділянок території, що створюють відчуття робочих нотаток експедиційної групи. Кожен із цих фрагментів містить рукописні позначки персонажів та візуальні сліди внутрішнього конфлікту між цивільними та прочанами.




Рисунок 2.2.2.5. Ілюстрація до буклету настільної карткової гри "Зона: Останній прихисток"

Перший блок демонструє область біля Прип’яті та станції Янов. Центральним елементом тут виступає Рудий ліс, позначений знаком питання як

одна з потенційно важливих територій. Поряд із ним великим, грубим і нервовим почерком залишено напис: "у Рудому лісі є гніздо наближатись" [Рисунок 2.2.2.5.]. Перед словом "наближатись" помітні сліди стертої частки "не", ніби хтось навмисно знищив попередження. Ця деталь була створена як натяк на присутність прочан усередині самої групи персонажів, які саботують спроби інших вижити та дістатися бункера. Сам напис візуально нагадує поспішний військовий запис, залишений Миколою Шрамом після втрати своєї групи в Рудому лісі. Через цю примітку карта починає виконувати не лише навігаційну функцію, а й стає свідченням психологічного стану персонажів та їхньої поступової втрати довіри одне до одного.

Другий блок присвячений мапі Прип’яті та прилеглій території секретного об’єкта Дуга. Саме біля цієї області розташовано ще один знак питання, що натякає на можливу наявність важливої інформації або проходу до бункера. Над містом великим почерком написано: "серце Зони остерігатись аномалій" [Рисунок 2.2.2.5.]. На відміну від грубого стилю попереднього запису, цей текст виглядає більш впевненим і навіть одержимим, що створює асоціацію з персонажем Івана Чорта. Як сталкер, який знав Зону ще до глобальної катастрофи, він сприймає Прип’ять не лише як руїну, а як живий центр нової реальності. Сам напис підсилює міфологічний статус міста, перетворюючи його на сакральну територію, де аномалії поводяться найбільш агресивно й непередбачувано.

Третій блок демонструє мапу Чорнобиля. У зоні багатоквартирних будинків розташовано знак питання та рукописний напис: "в квартирі №10 схованка документації" [Рисунок 2.2.2.5.]. Наступне слово після "документації" навмисно стерте, однак за залишками літер можна зрозуміти, що йшлося про документацію бункера. Ця деталь створює ефект прихованої інформації та внутрішнього саботажу. Персонажі гри не усвідомлюють, що серед них уже є прочани, які приховують або навмисно знищують важливі підказки щодо шляху до Прихистку-1. Візуально цей запис виглядає більш дрібним і хаотичним, що підкреслює нервовий характер Віктора Шмарклі — персонажа-вченого, який постійно балансує між раціональністю та страхом перед невідомим. Загальна

стилістика мапи була побудована так, щоб створювати враження реального артефакту зі світу гри. Потерті краї паперу, плями бруду, сліди олівця, хаотичні виправлення та стерті слова підсилюють атмосферу експедиційного документа, який неодноразово переходив із рук у руки в умовах постійної небезпеки. Через візуальні деталі мапа не лише допомагає орієнтуватися у світі гри, а й стає окремим елементом оповіді, що розкриває конфлікт між персонажами, присутність прочан та поступове перетворення Чорнобильської зони на сакральний простір нового, ворожого людству світу.

### 2.2.3. Дизайн та додрукарська підготовка ігрових компонентів: карткової колоди, макета коробки та інформаційного буклету

Додрукарська підготовка ігрових компонентів передбачала комплексну технічну адаптацію всіх елементів дизайну до вимог поліграфічного виробництва з урахуванням конструктивних особливостей карткової колоди, інформаційного буклету та пакування. У процесі підготовки макетів особлива увага приділялася забезпеченню точності обрізки, коректному відтворенню кольору, читабельності текстових елементів, а також правильному розташуванню графічних компонентів відповідно до виробничих стандартів друку. Для кожного виду продукції були створені окремі друкарські файли з урахуванням технічних параметрів формату, ліній різу, зон безпеки та вильотів під обріз.

Розмір ігрових карток становив 95 × 145 мм, однак фінальний робочий формат макетів було збільшено за рахунок додавання вильотів під обріз по 3 мм з кожного боку. Таким чином, підготовлений до друку формат кожної картки складав 101 × 151 мм. Вильоти використовувалися для запобігання появі білих смуг після обрізання друкованої продукції та забезпечували коректне продовження фонових зображень, текстур і декоративних елементів за межі чистового формату. Усі важливі композиційні елементи, зокрема текст, піктограми, номери карт та ключові ілюстративні фрагменти, розташовувалися в межах внутрішньої безпечної зони, віддаленої щонайменше на 5 мм від лінії різу. Це

дозволило уникнути втрати важливої інформації через можливі технологічні зміщення під час різання. Для забезпечення максимальної сумісності з поліграфічним обладнанням усі макети були переведені у колірний простір CMYK. Додатково проводилася перевірка кольорового балансу та насиченості відтінків з метою уникнення перевищення допустимого рівня сумарного фарбового покриття. Графічні елементи, що містили прозорості, режими накладання, ефекти світіння, розмиття чи градієнтні переходи, були попередньо растеризовані. Це забезпечило стабільне відображення ефектів під час RIP-обробки друкарським обладнанням та усунуло ризик виникнення некоректного інтерпретування прозоростей у процесі друку. Растеризація виконувалася з роздільною здатністю 300 dpi, що відповідає стандартам високоякісної поліграфії та дозволяє зберегти чіткість деталей і плавність градієнтів.

Окрему увагу було приділено роботі з текстовими елементами. Перед експортом друкарських файлів увесь текст переводився у криві, що гарантувало правильне відображення шрифтів незалежно від наявності відповідних гарнітур на друкарському обладнанні. Перетворення тексту в криві також усувало ризик автоматичної заміни шрифтів та порушення композиційної структури макетів. Після цього здійснювалася додаткова перевірка міжлітерних інтервалів, товщини дрібних елементів та контрастності написів відносно фону для забезпечення належної читабельності після друку.

Інформаційний буклет мав формат 285 × 290 мм у розгорнутому вигляді. З урахуванням вильотів під обріз робочий формат макета становив 291 × 296 мм. Конструкція буклету була адаптована до подальшого складання відповідно до розміру картки, тому в макеті були передбачені спеціальні помітки фальцювання. Лінії згину розташовувалися таким чином, щоб після складання буклет мав компактний формат, наближений до габаритів карткової колоди та легко розміщувався всередині пакування. Для цього використовувалися направляючі фальцювання, винесені за межі чистового формату, що дозволяло друкарні виконати точне бігування та згин без пошкодження графічного шару. У місцях

згину не розташовувалися дрібні текстові елементи або важливі частини композиції, оскільки деформація паперу під час складання могла негативно вплинути на сприйняття інформації. Також у зоні фальцювання уникалися суцільні темні заливки та щільні градієнти для запобігання появі тріщин фарби на згинах.

Макет пакування розроблявся з урахуванням конструктивних параметрів коробки, призначеної для розміщення повної колоди карт та буклету. Внутрішній об’єм пакування складав 30 мм у ширину, 100 мм у ширину фронтальної частини та 150 мм у довжину. Під час створення розгортки коробки враховувалися припуски на склеювання, клапани для збирання конструкції та технологічні відступи для бігування. До всіх зовнішніх контурів також додавалися вильоти по 3 мм, що дозволяло забезпечити точність обрізки після друку та висікання. Для коректного формування коробки в макеті були позначені лінії різу, бігування та місця згину. Лінії бігування створювалися окремим технічним шаром, який не друкувався, але використовувався під час виготовлення висікального штампа. Завдяки цьому коробка легко складалася без деформації матеріалу та втрати геометрії. Усі файли експортувалися у друкарський формат PDF/X із вбудованими параметрами кольороподілу та збереженням необхідних технічних міток. Перед фінальним експортом проводилася перевірка макетів на наявність прихованих шарів, RGB-елементів, незведених ефектів, надлишкових точок прив’язки та інших помилок, що могли вплинути на якість друку. Таким чином, комплексна додрукарська підготовка забезпечила технічну готовність усіх ігрових компонентів до серійного поліграфічного виробництва, гарантувала стабільність передачі кольору, точність конструктивних елементів та відповідність готової продукції професійним стандартам друку.

# ВИСНОВКИ

У процесі виконання дипломного проєкту розробка авторської карткової гри "Зона: Останній прихисток" повністю підтвердила актуальність теми дослідження та її практичну значущість у сфері сучасного графічного дизайну. Звернення до тематики постапокаліптичного світу, побудованого на художній інтерпретації Чорнобильської зони відчуження, дозволило поєднати емоційно виразну візуальну систему із сучасними підходами до проєктування настільних ігор. У ході дослідження було встановлено, що настільна гра є складним візуально-комунікативним продуктом, у якому графічний дизайн безпосередньо впливає на сприйняття ігрового середовища, навігацію та взаємодію гравців. Актуальність теми, визначена у вступі, підтвердилася під час аналізу сучасних світових практик у сфері дизайну настільних ігор. Було виявлено, що художнє оформлення, композиційна побудова, кольорова система та типографіка формують не лише естетичну складову гри, а й забезпечують її функціональність та зручність використання. Це дозволило розглядати настільну гру як цілісний художній і поліграфічний комплекс, у якому всі елементи підпорядковані єдиній концепції та стилістичній системі.

Поставлена мета дипломного проєкту — створення авторської карткової гри "Зона: Останній прихисток" із цілісною системою графічного оформлення та художньо-комунікативною структурою — була досягнута. У процесі виконання роботи було проведено дослідження специфіки настільних ігор як об’єкта графічного дизайну, визначено їхню роль у системі сучасних візуальних комунікацій, проаналізовано жанрові особливості, структуру та функції ігрових компонентів. Також було зібрано та систематизовано матеріали для проєктування, досліджено сучасні тенденції у сфері дизайну настільних ігор, особливості композиції, кольорових рішень, типографіки та стилізації ігрових елементів. У ході проєктування було сформовано концепцію гри "Зона: Останній прихисток", засновану на образі міфологізованої Чорнобильської зони як художнього середовища постапокаліптичного світу. На основі створеної системи асоціацій

визначено основні емоційні та візуальні характеристики проєкту, зокрема атмосферу небезпеки, ізоляції, боротьби за виживання та постійної невизначеності. Розроблена концепція дозволила забезпечити єдиний стилістичний підхід до всіх елементів гри та сформувати цілісний художній образ. У процесі графічної розробки було створено систему персонажів, ресурсів, загроз та допоміжних ігрових елементів, кожен із яких отримав індивідуальне візуальне вирішення. Особливу увагу приділено композиції карток, ієрархії інформації, читабельності ігрових параметрів та взаємодії текстових і графічних компонентів. Використання обмеженої кольорової палітри, текстурованих поверхонь та ефектів зношення дозволило сформувати стилістику, що відповідає тематиці гри та підтримує її наративне середовище. Завершальним етапом роботи стала додрукарська підготовка ігрових компонентів, яка включала адаптацію карткової колоди, пакування та інформаційного буклету до вимог поліграфічного виробництва. Було враховано параметри обрізки, вильоти, безпечні зони, лінії фальцювання та особливості конструкції пакування. Усі графічні матеріали були підготовлені відповідно до професійних стандартів поліграфії, що забезпечує можливість подальшої реалізації проєкту у матеріальному вигляді. У результаті виконання дипломного проєкту було створено цілісний художньо-графічний комплекс карткової гри, що поєднує концептуальну виразність, функціональність та готовність до практичного впровадження.

# СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Elias, G. S., Garfield, R., Gutschera, K. R. Characteristics of Games. Foreword by Eric Zimmerman; drawings by Peter Whitley. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2012. 330 p.
2. Engelstein, G. Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game. Boca Raton: CRC Press, 2021. 172 p.
3. Engelstein, G., Shalev, I. Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms. Boca Raton: CRC Press, 2020. 517 p.
4. GSC Game World. The Art of S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl: артбук. Київ: MAL`OPUS. 224 p.
5. Koster, R. Теорія розваг для ігрового дизайну. Київ: ArtHuss, 2023. 288 с.
6. Plokhy, S. Атоми і попіл. Глобальна історія ядерних катастроф. Харків: КСД, 2024. 344 с.
7. Rutkowski, G., Kurtz, D. L., Fowkes, N., Clare, J., Ley, D. Композиція і наратив (Від майстрів мистецтва). Київ: ArtHuss, 2025. 280 с.
8. Sackson, S. A Gamut of Games. Drawings by the author. New York: Dover Publications, Inc. 236 p.
9. Schell, J. N. Мистецтво геймдизайну: Книга Лінз. Київ: ArtHuss, 2026. 652 с.
10. Solis, D. Graphic Design for Board Games. Beverly: Rockport Publishers, 2025. 302 p.
11. Тинка, Б. Путівник по Чорнобилю. Харків: Фоліо, 2020. 140 с.
12. Woods, S. Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012. 269 p.

***Електронні ресурси***

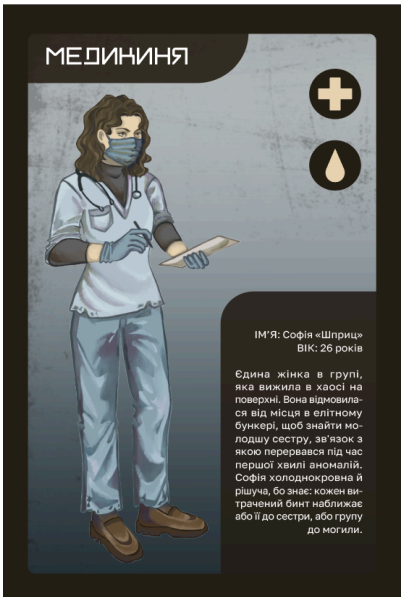
13. Arial. Ерудит український. URL: https://arial.ua/products/erudit-ukrainskij?srsltid=AfmBOopmoWHcdKoT5KD6A32nOWyg4ncoL0Q--eBormrYOGVYVFLYnLnP (дата звернення: 08.05.2026).

14. Big Red Illustration. The Role of Visual Storytelling in Board Game Design.URL: https://bigredillustration.com/articles/the-role-of-visual-storytelling-in-board-game-design/ (дата звернення: 08.05.2026).
15. Boardssey. What is Board Game Design? URL: https://boardssey.com/blog/what-is-board-game-design? (дата звернення: 08.05.2026).
16. CBGames. Колонізатори CATAN (UA). URL: https://cbgames.ua/ves-Shop-CBGames/kolonyzatory-catan-ua.htm (дата звернення: 08.05.2026).
17. Geekach. Історія настільних ігор: найзначніші ігри XX століття. URL: https://geekach.com.ua/istoriya-nastolnykh-igr-samye-znachimye-igry-khkh-veka/?srsltid=AfmBOooq0gunVUu-q2t26ZfWs89PFk6v5QtgNz9C7iQ2mGbq_3ZnOdSn (дата звернення: 08.05.2026).
18. Order of Gamers. Dead of Winter Review. URL: https://www.orderofgamers.com/dead-of-winter-review/ (дата звернення: 08.05.2026).
19. QinPrinting. Board Game Artwork Guide. URL: https://www.qinprinting.com/board-game-artwork/ (дата звернення: 08.05.2026).
20. Schema, J. The Art of Game Design. URL: https://archive.org/details/artofgamedesignb0000sche/page/492/mode/2up (дата звернення: 08.05.2026).
21. Sensor Media. Чорнобильська катастрофа і фольклор. URL: https://sensormedia.com.ua/essays/chornobylska-katastrofa-i-folklor/ (дата звернення: 08.05.2026).
22. Wikipedia. Magic: The Gathering. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Magic:_The_Gathering (дата звернення: 08.05.2026).
23. Wikipedia. Монополія (гра). URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%96%D1%8F_(%D0%B3%D1%80%D0%B0) (дата звернення: 08.05.2026).

24. Wikipedia. Trivial Pursuit. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Trivial_Pursuit (дата звернення: 08.05.2026).

25. OpenAI. Відповіді на запити щодо перевірки граматики тексту та добору синонімів. ChatGPT (GPT-5.1.). URL: https://chatgpt.com/ (дата звернення: 08.05.2026)

# ДОДАТКИ

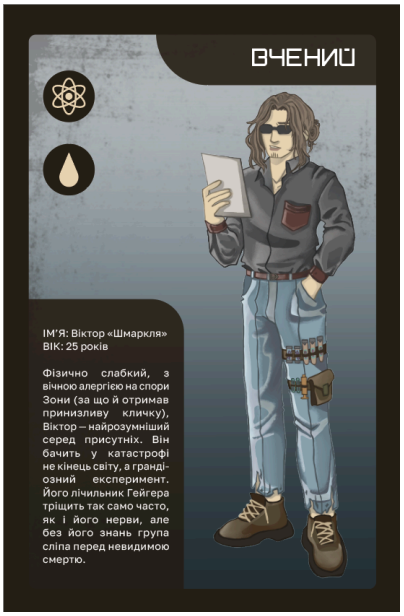

МЕДИКИНЯ
ІМ'Я: Софія «Шприц»
ВІК: 26 років
Єдина жінка в групі, яка вижила в хаосі на поверхні. Вона відмовилася від місця в елітному бункері, щоб знайти молодшу сестру, зв'язок з якою перервався під час першої хвилі аномалій. Софія холоднокровна й рішуча, бо знає: кожен витрачений бинт наближає або її до сестри, або групу до могили.


СТАЛКЕР
ІМ'Я: Іван «Чорт»
ВІК: 29 років
Він знав Зону ще до того, як вона стала світовим феноменом. Іван заробляв на артефактах, а тепер заробляє на житті цих людей, ведучи їх крізь м'ясорубки. Його називають Чортом за неймовірну вдачу, але ніхто не знає, яку ціну він платить Зоні за те, щоб вона дозволяла йому проходити знову і знову.

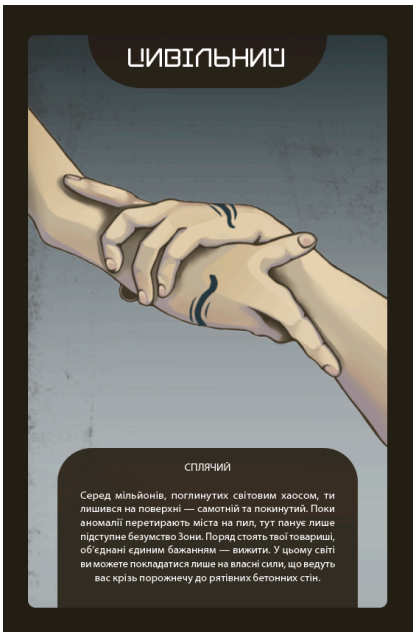

ІНЖЕНЕР
ІМ'Я: Петро «Ключ»
ВІК: 48 років
Колишній технік АЕС, який звик працювати з механізмами, що працюють всупереч логіці. Він мовчазний і завжди щось крутить у руках. Петро вірить лише в те, що можна підплавити паяльником. Бункер для нього — це не просто дім, це найскладніший замок, до якого він мріє підібрати ключ.


ВІЙСЬКОВИЙ
ІМ'Я: Микола «Шрам»
ВІК: 36 років
Єдиний вцілілий з елітної групи, що полягла в Рудому лісі. Їх розірвали «Лісовики» — потвори з черепами оленів замість облич та велетенськими рогами. Шрам не вірить у божественність Зони, для нього вона ворог. Він довіряє лише затвору автомата та калібру 5.45. Але щоразу, як вітер доносить шепіт з хащ, він бачить у тінях силуети тих, хто забрав його побратимів.


СВЯЩЕННИК
ІМ'Я: Максим «Отець Палій»
ВІК: 57 років
Колишній душпастир, чия віра трансформувалася в щось темне й гаряче. Він вважає аномалії — небесним судом, а бункери — спробою обманути Творця. Його ліхтарик у темряві Зони світить не для того, щоб бачити шлях, а щоб випалювати скверну. Питання лише в тому, кого він вважає скверною сьогодні.


ВЧЕНИЙ
ІМ'Я: Віктор «Шмаркля»
ВІК: 25 років
Фізично слабкий, з вічною алергією на спори Зони (за що й отримав принизливу кличку), Віктор — найрозумніший серед присутніх. Він бачить у катастрофі не кінець світу, а грандіозний експеримент. Його лічильник Гейгера тріщить так само часто, як і його нерви, але без його знань група сліпа перед невидимою смертю.


ЗОНА:
ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК


ЦИВІЛЬНИЙ
СПЛЯЧИЙ
Серед мільйонів, поглинутих світовим хаосом, ти лишився на поверхні — самотній та покинутий. Поки аномалії перетирають міста на пил, тут панує лише підступне безумство Зони. Поряд стоять твої товариші, об'єднані єдиним бажанням — вижити. У цьому світі ви можете покладатися лише на власні сили, що ведуть вас крізь порожнечу до рятівних бетонних стін.


ПРОЧАНИН
ПРОЗРІЛИЙ
Ступивши на цю територію, ти почув у тріщинах бетону пульс Зони. Цей звук відкрив істину: поки інші тремтять, ти стаєш частиною трансформації. Чому ти маєш ховатися під землю, наче хробак, коли цей світ належить тим, хто прийняв його дар? Зона вже проросла крізь твої думки. Прислухайся до її голосу — справжній господар ти, а не ті, хто в паніці чекає фіналу за герметизатором.


ЗОНА:
ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК


БУНКЕР
ЖЕТОН ФІНАЛУ
Бетонний поріг бункера вражає своєю стерильністю — тут немає ні слідів боротьби, ні кинутого спорядження. Лише абсолютна, холодна пустка. Посеред цієї чистоти сидить ворона, повільно намотуючи на дзьоб гарячі кишки іншої птахи. Вона не поспішає, впиваючись кожним рухом у ще теплу плоть свого виду, поки чорне пір'я виблискує на фоні мертвого металу дверей.


ЗОНА:
ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК


ВОДА ПИТНА
ПЛЯШКА ФІЛЬТРОВАНОЇ ВОДИ
Прозора рідина, вільна від радіоактивного пилу та присмаку металу. У Серці Зони ковток чистої води — це не просто вгамування спраги, а хвилина ясності, коли шепіт аномалій стає тихішим. Без неї ваш шлях до бункера закінчиться раніше, ніж ви дійдете до горизонту. Кожна крапля цієї вологи вимиває з пам'яті гіркий присмак попелу та повертає волю до життя серед мертвого каміння.


КОНСЕРВИ
КОНСЕРВА ТУШКОВАНОЇ ЯЛОВИЧИНИ
Важка жерстяна банка, щось справжнє серед іржі та фальшивих сподівань. Це не просто калорії, а паливо для волі, здатне вгамувати звірячий голод та на мить прогнати апатію, що просочується крізь стіни покинутих будівель. Кожен шматочок м'яса повертає відчуття втраченої людяності, нагадуючи, що ви ще істота з плоті та крові, а не безіменна тінь у радіоактивних коридорах Чорнобиля.


ПАЛИВО
КАНІСТРА ПАЛИВА А-95
Рідка енергія, що пахне занедбаними заправками та надією на рух. Вона здатна оживити мертві механізми, зігріти групу під час викиду або стати аргументом проти того що ховається в темряві. Паливо — це ваш шанс бути швидшими за те, що полює на вас у затінках іржі. Декілька літрів маслянистої суміші можуть стати єдиною перешкодою між вами та полоном у болотах Зони, випередивши смерть.


ЗОНА:
ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК

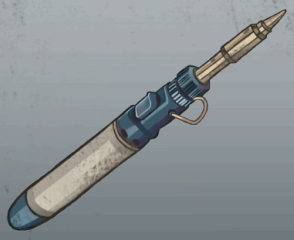
## АПТЕЧКА



СТАРА АПТТЕЧНА СУМКА

Пошарпана червона сумка з армійськими медикаментами — остання надія на виживання для вашої групи. Крізь тканину проглядають джгути та ампули, здатні заглушити біль і зупинити кров із рваної рани. У Серці Зони цей пакунок — єдиний шанс відтермінувати неминуче, коли пошкоджене тіло готове піддатися метаморфозам, що перебудовують саму біологію вашої плоті.

## ГАЗОВИЙ ПАЯЛЬНИК



ПОРТАТИВНИЙ ІНСТРУМЕНТ

Портативний блакитний інструмент, чиє тонке полум'я здатне прорізати шлях там, де безсилі руки. Це універсальний ключ до секретів: він може запатати пробитий захисний костюм або розплавити заклинений замок на шляху до Прихистку-1. Поки в паяльнику є газ, цей невеликий пристрій залишається вашим гнучким інструментом, здатним підлаштуватися під будь-яку критичну потребу групи.

## АВТОМАТ КАЛАШНИКА



ЗБРОЯ АК-74

Важкий моноліт зі сталі та дерева, що виплювує кулі калібру 5.45 мм. Ця зброя створена вбивати серед радіоактивного піску та іржавого бруду Прип'яті. Кожна черга стає вашим головним аргументом проти хижих мутантів чи тих, чий розум уже поглинула Зона. Поки в магазині є набої, а палець відчуває гачок, ви залишаєтеся мисливцем у самому серці Чорнобильського кошмару.

## ФІЛЬТР ДЛЯ ВОДИ



КИШЕНЬКОВИЙ ФІЛЬТР

Компактний блакитний пристрій, що легко вміщується в кишеню, але важить більше за золото. Його керамічне осердя здатне затримати смерть, розчинену у кожному місцевому джерелі, відсікаючи радіоактивні ізотопи та важкі частки опроміненого мулу. Цей девайс дарує вам автономність, дозволяючи перетворювати отруйну рідину на життєдайну вологу прямо на ході.

## ЛІЧИЛЬНИК ГЕЙГЕРА



СИГНАЛІЗАТОР ФОНУ

Масивний жовтий прилад у металевому корпусі, чий тріск стає єдиним попередженням про невидиму смерть. Стрілка на шкалі миттєво реагує на випромінювання, вказуючи межі, за якими клітини організму незворотно руйнуються. Слухайте його уважно: інтенсивне клацання — єдиний спосіб виявити радіоактивні плями та врятуватися від дози, що перетворить ваші органи на попіл.

## ЛІХТАРИК

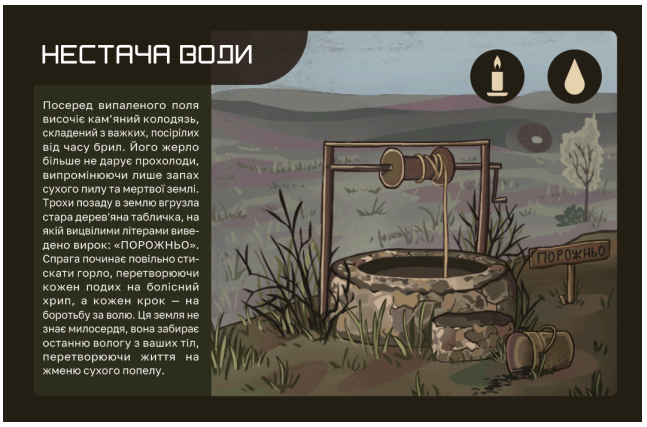


ПРОМЕНЕВИЙ МАЯК

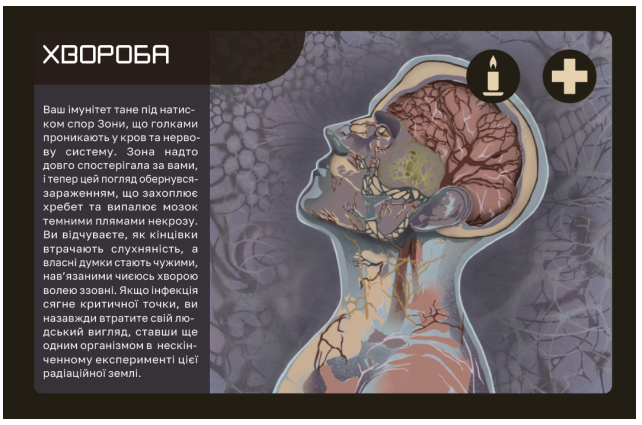
Потертий корпус зберігає тепло багатьох рук, а лінза вкрита пилом забутих доріг. Цей ліхтарик бачив надто багато, проте його старий вимикач спрацьовує з надійним важким клацанням. Справжнє диво стається лише тоді, коли волю віднині підтримує останній заряд енергії. Якщо спрямувати цей єдиний промінь у серце темряви, будь-яка загроза миттєво зникає, не витримавши пронизливого світла.

# ЗОНА:
## ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК


НАПАД МУТАНТІВ
З глибини заростей, де дерева мають колір іржі та запеклої крові, виходять «Лісовики». Їхні високі, виснажені тіла здаються неприродно довгими, а кожен рух супроводжується хрускотом суглобів, що нагадує тріск ламаного гілля. Замість облич на вас дивляться порожні очниці оленячих черепів, увінчані велетенськими, гострими як піки рогами. Густий хутряний комір на їхніх шиях приховує горлянки, здатні імітувати плач дитини або крик вашого найближчого друга. Якщо ви чуєте своє ім'я з темряви — не озирайтеся. Господарі лісу вже прийшли за своєю даниною.


НЕСТАЧА ВОДИ
Посеред випаленого поля височіє кам'яний колодязь, складений з важких, посірілих від часу брил. Його жерло більше не дарує прохолоди, випромінюючи лише запах сухого пилу та мертвої землі. Трохи позаду в землю вгрузла стара дерев'яна табличка, на якій вицвілими літерами виведено вирок: «ПОРОЖНЬО». Спрага починає повільно стискати горло, перетворюючи кожен подих на болісний хрип, а кожен крок — на боротьбу за волю. Ця земля не знає милосердя, вона забирає останню вологу з ваших тіл, перетворюючи життя на жменю сухого попелу.
ПОРОЖНЬО


РАДІАЦІЯ
Над понівеченою землею, завмерши в повітрі, височіє аномалія «Перлина». Ця велетенська гладка сфера випромінює тьмяне світло, а її невидимий бар'єр викривляє простір, спалахуючи лютими перламутровими блискавками. Рівень радіації поряд зашкалює, змушуючи лічильник Гейгера заходитися в істерично-му тріскоті. Пройти повз об'єкт надзвичайно важко: хаотичні розряди здатні дістати вас навіть за кілька десятків метрів. Зона не прощає необачності, її іонізуюче випромінювання моментально може випалити саму структуру вашого життя.


ХВОРОБА
Ваш імунітет тане під натиском спор Зони, що голками проникають у кров та нервову систему. Зона надто довго спостерігала за вами, і тепер цей погляд обернувся-зараженням, що захоплює хребет та випалює мозок темними плямами некрозу. Ви відчуваєте, як кінцівки втрачають слухняність, а власні думки стають чужими, нав'язаними чиєюсь хворою волею ззовні. Якщо інфекція сягне критичної точки, ви назавжди втратите свій людський вигляд, ставши ще одним організмом в нескінченному експерименті цієї радіаційної землі.


ЗОНА:
ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК




# КЕРІВНИЦТВО З ВИЖИВАННЯ У СЕРЦІ ЗОНИ

Коли фізика померла, світ перетворився на кошмар. Аномалії виникали нізвідки, а тіні оживали. Ваша єдина надія — «Прихисток-1», автономний комплекс у серці Чорнобильської зони. Але пам'ятайте: Зона чує ваші думки, а справжня небезпека може стояти зовсім поруч із вами.

## ПІДГОТОВКА ДО ВИХОДУ

Вибір персонажів: Перемішайте колоду з 6 карт Персонажів. Кожен гравець тягне по одній карті наосліп. Гравці оголошують своїх персонажів, але тримають роль у секреті.

Формування колоди Зони: Перемішайте 18 карт Ресурсів та 10 карт Предметів. Роздайте кожному гравцю по 3 карти (це ваш рюкзак). Решта — колода «Припасів».

Колода Загроз: Перемішайте 16 карт Загроз. Покладіть їх стосом, а під низ помістіть Жетон Бункера.

## ПІДКАЗКИ В КОЛОДАХ

На картах Персонажів, Предметів та Загроз діє система спеціальних позначок, яка дозволяє грати, не заглядаючи постійно в інструкцію:

## РОЗПОДІЛ РОЛЕЙ ТА МЕТА ГРИ

Кожен гравець отримує Персонажа та таємну Роль:

Цивільні: Ваша мета — дійти до Бункера, зберігши ресурси та вигнавши зрадників.

Прочани: Ваша мета — «очистити» світ. Ви перемагаєте, якщо група прийде до фіналу виснаженою або якщо ви захопите владу в Бункері.

Склад колоди Ролей можна змінювати перед грою за домовленістю, або не використовувати колоду ролей взагалі.

## ПОРАДИ ТА ПРАВИЛА БЛЕФУ

Заборона показу: Ніколи не показуйте свої карти іншим. Ви можете лише описувати їх словами.

Ціна предмета: Предмет — це щит. Прочани часто переконують групу «защадити автомат» і скинути ресурси, щоб виснажити групу до фіналу.

## ІГРОВИЙ ЦИКЛ

Гра триває 16 раундів. Кожен раунд складається з трьох фаз:

Фаза А: Пошук
Активний гравець може взяти 1 карту з колоди «Припасів». Якщо карти закінчилися — нові ресурси в Зоні більше не з'являться.

Фаза Б: Загроза
Відкривається карта Загрози. Гравці обговорюють, як її подолати:

Спосіб 1 (Предмет): Гравець із відповідним персонажем та предметом скидає карту предмета. Загроза анульована.

Спосіб 2 (Колективна жертва): Якщо предмета немає (або власник-Прочанин бреше, що його немає), група переходить до голосування.

Фаза В: Голосування за ресурси
Кожен гравець кладе карти з руки сорочкою донизу. Карти перемішуються і відкриваються.

Увага! Прочани можуть підкидати непотрібні карти, щоб група не назбирала потрібну кількість ресурсів.

## ФІНАЛ: БУНКЕР

Коли розіграна 16-та загроза, відкривається Жетон Бункера.

Перевірка ресурсів: Якщо сумарно у всіх гравців на руках менше 5 карт ресурсів — бункер не виживе. Всі програли.

Голосування: Якщо ресурсів достатньо, гравці обговорюють, кого вигнати. Кожен має 1 голос проти того, кого вважає Прочанином.

Визначення переможця: Цивільні виграють, якщо після фінального голосування їх у Бункері залишилося більше, ніж Прочан. Якщо ж кількість Прочан рівна або перевищує кількість Цивільних — культисти захоплюють владу і перемагають.

## ВМІСТ ГРИ

До ігрового набору входить 56 карт та 1 жетон, що включають: 6 унікальних персонажів, 6 таємних ролей, 18 карт ресурсів, 16 карт Загроз, 10 карт предметів та 1 жетон Бункера, який символізує фінал вашої подорожі.

## ТАБЛИЦЯ ЗАГРОЗ ТА НАСЛІДКІВ

| Загроза | Хто долає (Предмет) | Ціна провалу (без предмета) |
|---|---|---|
| Нестача води | Будь-хто + Фільтр | -2 карти Води |
| Радіація | Вчений + Лічильник Гейгера | -2 карти Палива |
| Хвороба | Медикиня + Аптечка | -2 карти Їжі |
| Напад мутантів | Сталкер/Військовий + Автомат | -3 будь-які карти ресурсів |

Якщо під час скидання карт у гравця немає саме тієї карти ресурсу, яка вимагається загрозою, він може замінити її на будь-яку іншу карту ресурсу зі свого рюкзака.

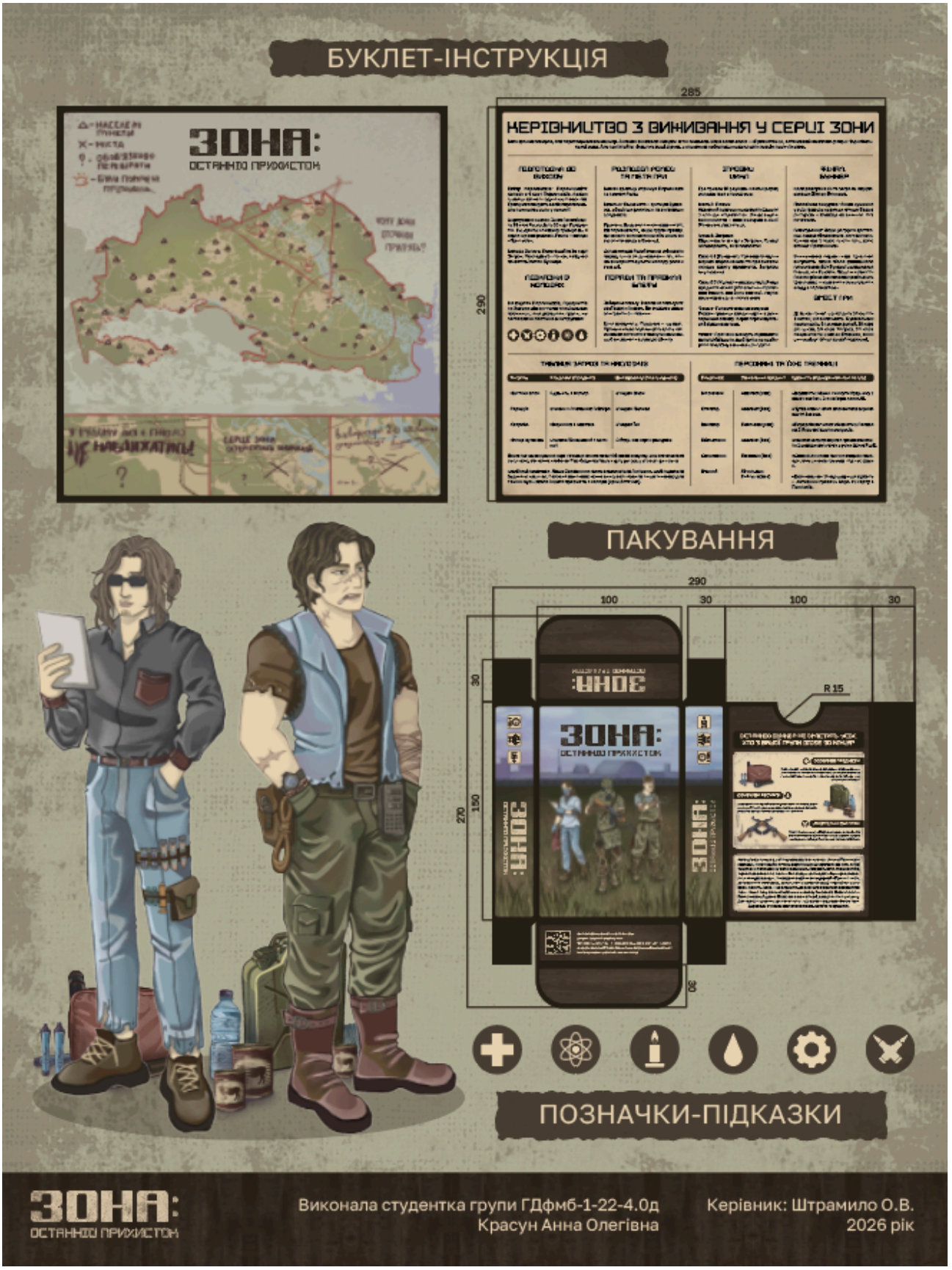
Особливі предмети: Лише Священник може використати Ліхтарик, щоб подолати будь-яку загрозу. Газовий паяльник може використовувати лише Інженер для заміни будь-якого іншого предмета з колоди (крім Аптечки).

## ПЕРСОНАЖІ ТА ЇХНІ ТАЄМНИЦІ

| Пеєронаж | Унікальний предмет | Здібність (Одноразова всю за гру) |
|---|---|---|
| Медикиня | Аптечка(2шт) | «Імунітет»: Може скинути будь-яку 1 карту замість 2-х Їжі при Хворобі. |
| Сталкер | Автомат(1шт) | «Чуття Зони»: може подивитися верхню карту Загроз. |
| Інженер | Паяльник(1шт) | «Переробка»: може обміняти 1 Паливо на 2 будь-які карти ресурсів. |
| Військовий | Автомат(1шт) | «Наказ»: змушує одного гравця показати 1 випадкову карту з руки (крім Ролі). |
| Священник | Ліхтарик(1шт) | «Сповідь»: може таємно подивитися, що саме скинув гравець під час фази В. |
| Вчений | Лічильник Гейгера(2шт) | «Дозиметрія»: Якщо радіація відбита — активний гравець бере +1 карту з Припасів. |


ЗОНА:
ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК
1 ГОД
3-5
16+
ЗОНА:
ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК
ОСТАННІЙ БУНКЕР НЕ ВМІСТИТЬ УСІХ.
ХТО З ВАШОЇ ГРУПИ ДІЙДЕ ДО КІНЦЯ?
ОСОБЛИВІ ПРЕДМЕТИ
ОБМЕЖЕНІ РЕСУРСИ
СМЕРТЕЛЬНІ ЗАГРОЗИ
Коли фізика померла, світ перетворився на кошмар. Аномалії виникали нізвідки: гравітаційні жорна перетирали хмарочоси на пил, а тіні оживали й полювали на своїх власників. Людство, наче злякані щури, зарилося глибоко під землю. Але для цієї шістки двері бункерів зачинилися занадто швидко. Їхня єдина надія — легендарний «Прихисток-1», автономний комплекс, захований у самому серці Чорнобильської зони. Кажуть, Зона — це епіцентр, де аномалії з'явилися десятиліття тому, і саме тому вона «стабільна» у своєму божевіллі. Зона стежить. Вона знає ваші думки. Для когось ви — втікачі, що шукають порятунку. Для інших — єретики, що намагаються сховатися від очей «Божества».
Дорога до бункера вистелена іржею, кров'ю та брехнею.
ПРОТОКОЛ ВІЗУАЛЬНОГО КОНТРОЛЮ 2026
Авторка: Графічний дизайнер Анна.
Цей набір — авторська настільна гра, реконструйована за врізаними позначками відділу картографії Чорнобильської зони відчуження. Візуальний ряд і тексти відновлено для потреб сучасних гравців.


ПРОЄКТУВАННЯ ТА ВІЗУАЛЬНЕ ОФОРМЛЕННЯ НАСТІЛЬНОЇ КАРТКОВОЇ ГРИ «ЗОНА: ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК»
ЗОНА:
ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК
КОЛОДА КАРТОК 57 ШТ
КАРТКИ ЗАГРОЗ 16 ШТ
КАРТКИ РЕСУРСІВ 18 ШТ
КАРТКИ РОЛЕЙ 6 ШТ
КАРТКИ ПЕРСОНАЖІВ 6 ШТ
КАРТКИ ПРЕДМЕТІВ 10 ШТ
КАРТА БУНКЕР 1 ШТ


БУКЛЕТ-ІНСТРУКЦІЯ
ЗОНА:
ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК
КЕРІВНИЦТВО З ВИЖИВАННЯ У СЕРІЇ ЗОНИ
285
290
ПАКУВАННЯ
290
100
30
100
30
30
150
270
R 15
ЗОНА:
ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК
ПОЗНАЧКИ-ПІДКАЗКИ
ЗОНА:
ОСТАННІЙ ПРИХИСТОК
Виконала студентка групи ГДфмб-1-22-4.0д
Красун Анна Олегівна
Керівник: Штрамило О.В.
2026 рік