

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УНІВЕРСИТЕТ МИТНОЇ СПРАВИ ТА ФІНАНСІВ

ІНІ права та міжнародно-правових відносин
кафедра експертизи культурних цінностей та дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття першого (бакалаврського) рівня вищої освіти на тему:
**РОЗРОБКА НАСТІЛЬНОЇ ГРИ У СТИЛІ СЕРЕДНЬОВІЧНОГО
ФЕНТЕЗІ**

Виконала: студентка гр. Д-22

спеціальності 022 «Дизайн»

Стадник Софія Максимівна _____

Науковий керівник: старший викл.,

Королєвская С.О. _____

Рецензент: зав. кафедри експертизи

культурних цінностей та дизайну

Калашнікова О.Л. _____

Дніпро

2026

АНОТАЦІЯ

Стадник С. М. Розробка настільної гри «Крах Короля» у стилі середньовічного фентезі. Кваліфікаційна робота на здобуття першого (бакалаврського) рівня вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн», освітня програма «Графічний дизайн». Кафедра експертизи культурних цінностей та дизайну Навчально-наукового інституту права та міжнародно-правових відносин Університету митної справи та фінансів. Дніпро, 2026.

Науковий керівник: Королевская Світлана Олексіївна, Член Співки дизайнерів України, старший викладач кафедри експертизи культурних цінностей та дизайну УМСФ.

У кваліфікаційній роботі представлено результати розробки комплексного дизайн-проєкту друкованого набору настільної гри в жанрі середньовічного фентезі. Об'єктом дослідження є процес візуального проєктування настільних ігор, а предметом — художньо-стилістичні та композиційні особливості дизайну гри з інтеграцією автентичних мотивів української архітектури.

У роботі обґрунтовано актуальність настільних ігор як ефективного інструменту соціалізації та подолання наслідків цифрової ізоляції суспільства. За допомогою теоретико-методологічного, порівняльного, художньо-композиційного та емпіричного методів розроблено унікальну візуальну концепцію проєкту. Практичну цінність дослідження підтверджено створенням повністю підготовленого до поліграфічного відтворення набору настільної гри. Окрему увагу приділено соціальній значущості проєкту, що полягає у популяризації вітчизняної культурної спадщини та підтримці благодійної ініціативи з відновлення замків України.

Ключові слова: настільна гра, ігровий дизайн, графічний дизайн, середньовічне фентезі, українська архітектура, культурна спадщина, візуальна концепція, соціалізація.

Abstract

Stadnyk S. M. Development of the "King's Fall" board game in the medieval fantasy style. Qualification paper for the first (bachelor's) level of higher education in specialty 022 "Design", educational program "Graphic Design". Department of Expertise of Cultural Property and Design, Educational and Scientific Institute of Law and International Legal Relations, University of Customs and Finance. Dnipro, 2026.

Scientific Supervisor: Svitlana O. Korolevska, Member of the Union of Designers of Ukraine, Senior Lecturer of the Department of Expertise of Cultural Property and Design, UCF.

The qualification paper presents the results of developing a comprehensive design project for a printed board game set in the medieval fantasy genre. The object of the research is the process of visual design of board games, and the subject is the artistic, stylistic, and compositional features of the game design integrating authentic motifs of Ukrainian architecture.

The paper substantiates the relevance of board games as an effective tool for socialization and overcoming the consequences of digital isolation in society. Using theoretical-methodological, comparative, artistic-compositional, and empirical methods, a unique visual concept of the project was developed. The practical value of the research is confirmed by the creation of a board game set fully prepared for polygraphic reproduction. Special attention is paid to the social significance of the project, which consists in popularizing the national cultural heritage and supporting a charitable initiative to restore Ukrainian castles.

Key words: board game, game design, graphic design, medieval fantasy, Ukrainian architecture, cultural heritage, visual concept, socialization.



Стадник Софія Максимівна
Спеціальність 022«Дизайн»
2022 – 2026р.

ЗМІСТ

Вступ	4
Розділ 1. ЗАГАЛЬНИЙ РОЗДІЛ	
1.1 Загальні відомості, історія розвитку даної теми	6
1.2 Сучасні візуально-графічні особливості та тенденції	15
1.3 Аналіз аналогів	27
Висновки до першого розділу	34
Розділ 2. СПЕЦІАЛЬНИЙ РОЗДІЛ	
2.1 Зміст та аргументація основної концепції	36
2.2 Розробка та виконання кінцевого варіанту проєкту	45
Висновки до другого розділу	50
Загальні висновки	52
Список використаних джерел	54
Додаток А Ілюстративні матеріали	58
Додаток Б Аналоги	63
Додаток В Процес розробки проєкту	66

ВСТУП

У сучасному світі стрімко зростає інтерес до настільних ігор та можливих сфер їх застосування. **Проблематика** даної теми зумовлена тим, що в Україні тільки почала розвиватися індустрія настільних ігор, але досі є нестача якісно реалізованих ігор. Сучасне життя людини перенасичене цифровим навантаженням та мають мінімальну кількість живого автентичного спілкування та щирих емоцій у реальному світі.

Актуальність теми полягає в тому, що суспільство втомилося від цифрового шуму та через ізоляцію втрачає навички реальної комунікації, а отже виникає потреба в таких настільних іграх, які допоможуть людям соціалізуватися та адаптуватися до спільного життя через соціальний досвід у грі.

Об'єктом дипломної роботи є принцип створення продукції графічного та ігрового дизайну у вигляді настільної гри для об'єднання людей різного віку, зацікавити у жанрі середньовічного фентезі.

Предмет роботи – друкований набір настільної гри в жанрі середньовічного фентезі.

Метою проекту є створення гри з унікальним художнім оформленням, пропрацьованим на автентичних образах української архітектури, яка позитивно вплине на зацікавленість гравців щодо збереження культурної спадщини України. Проект передбачає благодійну ініціативу, де частина коштів від продажу гри піде на відновлення замків України.

Завдання проектної роботи:

- провести дослідження в сфері настільних ігор;
- виявити основні вимоги для створення настільних ігор;
- розробити макет для настільної гри;
- визначити авторський стиль графічної мови гри;
- розробити упаковку для настільної гри.

Методи:

1. Теоретико-методологічний – вивчення основних історичних фактів виникнення й розвитку настільних ігор, визначення основних понять, основних етапів та методологій дизайн-проектування.
2. Порівняльний – аналітичний огляд існуючих аналогів, накопичення пошукового матеріалу та створення проектних ескізів.
3. Емпіричний – ознайомлення, огляд і аналіз матеріалів, що містять відомості про об'єкт.

Вихідними даними проектної роботи є аналіз існуючих настільних ігор у жанрі стратегій, джерела з історії середньовічного мистецтва, аналоги настільних ігор, книжкові видання художнього напрямку, статті, професійні та періодичні видання дизайну, інтернет-ресурси та ін.

Склад проекту:

- макет настільної гри;
- графічна подача дипломного проекту;
- пояснювальна записка;
- відеопрезентація.

ЗАГАЛЬНИЙ РОЗДІЛ

1.1 Загальні відомості, історія розвитку даної теми

Гра як історико-культурна складова життя, це сформований елемент системи соціальних зв'язків і відносин, що об'єднує людей на основі спільних інтересів, культури, цінностей, території та присутній на протязі усього часу існування людства і до сьогодення. В такому контексті саме настільні ігри виступають одним із найдавніших та найвиразніших матеріальних втілень взаємодії людей різного статусу, віку та історичного проміжку. Починаючи від єгипетського Сенета та шумерської Королівської гри Ура, що мали сакральні значення, класичних східних Го і шахів, та до сучасних комплексних настільних стратегій, поєднуючим елементом є ігрове поле, яке завжди слугувало своєрідним відображенням епохи. Настільні ігри визначені контекстом часу, моделюючими військових конфліктів, економічними процесами чи соціальними питаннями, проблематикою прошарків населення, тенденціями, рушійними ідеями, науковим та технологічним розвитком [18].

Головна концепція настільних ігор побудувалась на процесі, в якому учасники фізично збиралися в одному місці, з прямим зоровим контактом, живим діалогом та емоційною залученістю. У межах ігрового процесу формується особливий рівень емпатії та соціального інтелекту, де гравці вчаться домовлятися, блефувати, читати невербальні сигнали, конструктивно конкурувати, а найголовніше гідно сприймати власну поразку та перемогу [9].

Р. Руденський у своїй роботі згадує дослідження теорії й практики настільних ігор в працях Р. Белла, Т. Данована, Р. Костера, Я. Лівінгстона, І. Фінкеля, де описані правила та комплектації від найдавніших часів (бл. 5 000 р. до н. е.) до сьогодення [17].

На основі опрацювань та досліджень джерел можна побачити розвиток настільних ігор від найдавніших часів, (Сенет, Пачисі, Нарди, Шахи, Шашки, Доміно, Гончі і шакали Додаток А рис.1-7). Ігрове поле Сенету,

відповідно, втілювало уявлення давніх єгиптян про устрій космосу. У процесі гри гравці рухали свої фішки за допомогою жеребків або паличок, і кожен етап цієї подорожі символізував перехід душі через випробування на шляху до загробного життя. [19]. Окрім езотеричної та догматичної ролі також зустрічались і цікаві на той період ігрові механіки, так наприклад гра, яку вважають першою комбінаційною в історії людства. Її знайшли в шумерських похованнях Месопотамії, 2600 року до н.е. Вона мала в собі поєднання елементів випадковості та стратегій, що надавало їй характеристик подібних до сучасних настільних ігор. Сам процес передбачав використання чотирьох трикутних гральних кісток для пересування фішок по спеціальному полю, а завданням для учасників було першим вивести свої фішки за межі дошки, випередивши суперників у продуманій послідовності дій [8].

Вищезгадана класична китайська гра Го (Додаток А рис.8) (в Японії - Іго, в Китаї - Вейци, в Кореї - Бадук) здобула свою популярність ще в III тисячолітті до н.е. Суть полягала у захопленні території та оточенні каменів супротивника завдяки чому гра надавала інструментарій для розвитку у процесі гри, гравці мали можливість отримувати нові навички щодо стратегічних рішень. Особливістю є надзвичайно прості правила, які, водночас, відкривають необмежені можливості для складних тактичних і стратегічних рішень. Завдяки цій глибині гра залишається актуальною і сьогодні. Го дозволяє гравцям формувати глобальне бачення ситуації на полі, аналізувати великі комбінації та вчить довгострокового планування. В Індії також відбувався активний розвиток настільних ігор. Саме там виникла Чатуранга (Додаток А рис.9) — гра, яку вважають прародичем сучасних шахів. Вона відтворювала основи військової стратегії, моделюючи взаємодію різних типів військ на полі бою. Окрім розважальної функції, Чатуранга використовувалася як інструмент навчання, допомагаючи гравцям опанувати принципи командування та стратегічного планування [6]. Настільні ігри виникали практично у кожній відомій людській цивілізації: в Китаї, Індії, Стародавньому Римі, Скандинавії, а також у доколумбових культурах Центральної Америки. Їхня поява була незалежною від географічного положення

чи рівня суспільного розвитку, що свідчить про універсальність ігрової культури як складової частини людського досвіду [7].

Напочатку ці ігри гралися на землі: пісок, глинистий ґрунт використовуючи природні площини в оточенні яких перебували гравці. Надалі з розвитком прогресу та плином часу ігри трансформувались з відкритого простору поза межами житла в суспільно-побутове життя окремої сім'ї, родини чи роду. У процесі вдосконалення перехід також відбувався разом з покращенням житлово-побутових умов сім'ї від підлоги до підставок та невеличких столиків, килимів. Згодом такі настільні ігри могли збирати навіть до 20-30 гравців, що відповідно впливало і на розміри та площини поверхні ігрового поля [17].

Також внаслідок популяризації в культурі, поширенні ігрових практик ця тенденція змушувала гравців до вдосконалення організації комплексу гри, його мобільності, винайдення складних ігрових дошок, коробок для зберігання усієї номенклатури елементів гри (жетони, монети, фігури, камінці, горошини, картки). Пізніше настільні ігри, виготовлені з паперу, що датуються серединою XIV–XV ст. свідчать про те, що їх власниками були вельможі, царедворці, королівські родини. Найвідоміша «Королівська гра в Гусака» (Додаток А рис.10), має в собі чіткий опис правил, високий рівень візуально-художньої складової. Вона відображає стилістику епохи в елементах одягу людей різних станів, а також використання відповідних палітр кольорів, композиційної й сюжетної побудови з накладанням на ігрові картки [25].

Загалом карткова система настільних ігор бере свій початок з Давнього Китаю, хоча і була в основі примітивною та мала лише символічний сенс для нанесення ієрогліфів як позначок лотереї. В Європі такі азартні ігри з'явилися набагато пізніше, проте досягають розвитку, усунення азартної складової завдяки історичному контексту, а саме забороні таких ігор католицькою церквою. Внаслідок цього умови вимагали гравців шукати нові механіки гри в карти, що в свою чергу породило такі ігри, як бридж, квартет, лото, в подальшому і покер. Прикладом цього є те, що ігри в карти проникли у сферу життя дітей ще на поч. XIX ст. Т. Данован зазначає, що наприкінці XVIII – поч.

XIX ст. індустрія виготовлення комплектів гральних карт набуває найбільшого розмаху за всю історію ігрового розвитку[7].

Одними із джерел в яких можна побачити притаманні епохам та культурам в різний історичний період настільні ігри - це репродукції картин відомих художників. Вони відображали їх використання у своїх сюжетах, наприклад робота Ж. де Латур, «Шулер » 1625–1630 рр. (Додаток А рис.11), Т. Шевченко «Програвся в карти», 1856 р. (Додаток А рис.12), Ремі-Фюрсі Дескарсен, «Портрет доктора де С., що грає у шахи зі Смертю», 1793 р. (Додаток А рис.13), Джон Хейнс-Вільямс «Шахи», 1857 та «Гра в шашки», 1862, Джон Джордж Браун «Блеф», 1885 (Додаток А рис.14), Норман Роквелл «Шашки» 1928 р. (Додаток А рис.15) та інші [9].

В подальшому настільні ігри набували паралельного розвитку і незважаючи на механіки та методи викладення її складових, а саме, картки, поле, фішки і тд, мали в своєму векторі прогресу певні успіхи та популярність. Сильний поштовх цій індустрії дав період промислової революції, винайдення методів літографії масштабними тиражами, що відповідно давало більше можливостей до зменшення вартості продукту, популяризації ігор їх кількістю екземплярів та покращення якості, деталізації та барвистістю кольорів в візуальному оформленні. Також враховуючи розвиток технологічних підходів, та збільшення кількості учасників ринкових відносин, створювались конкурентні умови, що вимагали від виробників покращення механізмів гри, підлатування під соціально-культурні фактори та тенденції, та внаслідок народження багатьох настільних ігор блокбастерів [11].

Так наприклад можна назвати компанію Milton Bradley, власник якої був літографом за фахом та створив гру хіт того часу – «The Checkered Game of Life» (1860) (Додаток А рис.16), або компанія «Parker Brothers», її засновник Джордж Паркер розробив гру «Monopoly» (1935) (Додаток А рис.17), що існує і на сьогоднішній день. З розвитку та випуску карткових ігор можна відзначити компанію «JW Spear & Sons», яка може похвалитися майже столітньою історією з 1904 року. Основний ухил вони робила на візуальне оформлення карток. Вони

були з великою кількістю яскравих ілюстрацій високої якості виконання, мали тематичні напрямки що з часом ставали все більш різноманітними. Вони відбивали свою епоху і були джерелами популярної культури на той час - від прогресу у транспорті чи фемінізму на початку ХХ століття до казок братів Грімм або навколосвітньої подорожі на дирижаблі «Граф Цепелін».

Якщо вважати 20 сторіччя епохою блокбастерів настільних ігор, розробки нових механік, збільшення кількості нових цікавих ідей, причинами цьому слугували зростання кількості компаній, розвиток технологій друку, збільшувалась кількість заявок на патенти та авторські права для витіснення конкурентів, то початок розвитку такого жанру як «середньовічне фентезі» припадав на період після другої світової війни. В цей період з інтенсивною ринковою конкуренцією та післявоєнним періодом починається розвиток історичних варгеймів (військових ігор) з відтворенням битв Цезаря, Наполеона, тощо, з використанням ігрового поля та мініатюр. Проте паралельно з цим поступово починає свій розвиток жанр фентезі, на який величезний вплив дав роман Джона Р. Р. Толкіна «Lord of the rings» [3].

До цього моменту середньовічний жанр в культурі був побудований на традиційних європейських книжках, романах, оповіданнях таких як «Айвенго» Вальтера Скота, «Собор Парижської Богоматері» Віктора Гюго, «Смерть Артура» Томаса Мелорі, «Донька короля ельфів» Едварда Дансені, «Цикл про Конана» Роберта Говарда та інші. Характер цих творів має або історичний підтекст, де образи розкриті в суто традиційних розуміннях життя середньовічного суспільства, або романтизований, казково-алегоричний, де образи мають філософський підтекст загадкових сил, переходів у інші світи, потойбічної магії і тощо [19].

Джон Р. Р. Толкін маючи ступінь професора з лінгвістики провів деталізовану роботу створивши повноцінні мови та глобальні карти світу в романі, чим підштовхнув до розуміння жанру фентезі як повноцінної серйозного напрямку в культурі. Окрім свіжого підходу та великої зацікавленості до цього жанру, це створило умови для натхнення також і в області розробки настільних

ігор. Тепер основна ідея в більшості була направлена на розвиток цілісних світів з історією «worldbuilding», бестіаріїв з різними способами проходження сюжету та сценаріїв, нові «мотиватори» закладені в правила, що ускладнювали старі типові сценарії (фінішна точка на ігровому полі, отримати переможні фішки і тд.). Такий підхід був фундаментом настільної гри, що надавав гравцям поглибленого занурення в умови вигаданого світу «lore» і створив абсолютно новий напрямок розробки внутрішніх механізмів гри [3].

Більш складні багатoshарові системи вимагали якісного інформаційного дизайну, який в першу чергу мав задачу чітко структурувати усі елементи та масиви інформації у грі, це оптимізувало орієнтування гравця в ігровому процесі. Також візуальне оформлення слугувало інструментом поглиблення у історію та сюжет, створювало додаткові умови для відчуттів від процесу, аби звичайна настільна гра була схожа більше на справжній досвід у гравців при її використанні ніж на імітацію пригоди битви і тд. Класичними складовими такої настільної гри є складні правила взаємодії, внутрішня економіка, бої, переміщення фішок, кольорове кодування, зони для усіх елементів, продумані планшети, які потребують чіткої структуризації з інтуїтивним розумінням для гравця [26].

Першими найвпливовішими прикладами популярних настільних ігор жанру середньовічного фентезі можна назвати: «Chaimail» (1971) (Додаток А рис.18), «Dungeons & Dragons» (1974) (Додаток А рис.19) , «Dungeon!» (1975) (Додаток А рис.20), «Talisman» (1983). Попри те що у кожної з них є власні унікальні механіки, візуальна складова, метричні системи підрахунку чисел, їх об'єднують як спільні концептуальні ігрові ознаки, так і ідеї щодо дизайну та графічні рішення. Ігрові ознаки які можна навести включають:

- системи архітипів раси та класів персонажів, які скомбіновані зі своїми сильними та слабкими сторонами і гравець може обирати їх під себе, свій стиль проходження;

- елемент прогресу в процесі проходження, тобто персонаж може ставати сильнішим, отримувати краще спорядження, артефакти, рівні, тощо;

- елемент випадковості, який керується значеннями ігрового кубика і дає змогу вирішувати хід подій на полі в процесі гри;

- тактичне переміщення де є складні та легкі шляхи для гравців, що обумовлено елементами на ігровому полі.

Щодо спільних ідей дизайну та графічних рішень можна навести:

- схожу типографіку де використовують зазвичай готичні шрифти з засічками та імітовані написи від руки;

- імітація натуральних матеріалів у вигляді оформлення ігрових елементів як пергаменту, потертості, плями, або каменю і дерева;

- ігрові фішки в більшості мали високу деталізацію за рахунок дизайну паперових елементів або використання об'ємних фігур, які би нагадували різних персонажів;

- використання реалізму в художньому оформленні, деталізація аксесуарів героїв, оточення, приділення уваги до усіх елементів;

- прогресивні елементи жанру фентезі тепер не нагадували образи з дитячих книжок, оповідань та легенд, а мали серйозні образи та сміливі графічні рішення щодо їх оформлення [10].

Напочатку ранні видання настільних ігор у жанрі середньовічного фентезі мали обмежені бюджети і ілюстрації виконувались або самими авторами, або художниками-початківцями, тому графіка була чорно-біла з лінійною штриховкою, та відсутністю об'єму і несла тільки функціональну складову для розпізнавання окремих елементів [4].

Перші якісні кольорові оздоблення можна побачити в роботах американського художника і редактора Ларрі Елмора який суттєво вплинув на ігрову індустрію й вигляд ігор серії «Dungeons & Dragons». Цей період графічного розквіту можна охарактеризувати більш глянцеvim і героїчним, з олійним живописом, використанням м'якого теплого світла, ідеалізованих пропорцій тіла, візуальними ефектами для створення акцентів, використання об'ємних текстур (Додаток А рис.21).

З появою більш виразних образів в настільних іграх загальна концепція нарощувалась до різних напрямків, від більш деталізованих і похмурих до більш мінімалістичних і кольорових в графічному оформленні. Головну роль в художньому напрямку гротеску, «Grimdark» і готичному дизайні відіграла гра «Warhammer Fantasy Battle» (Додаток А рис.22), а також загальна культурна реакція 80х на ідеалізм минулих десятиліть. Це задавало візуального стандарту як для фільмів, музики, одягу, так і для індустрії настільних ігор. Образи стали більш гіперболізованими, використовувались темні відтінки на контрасті з яскраво-зеленим, фіолетовим, маджента, червоний, сепія які відігравали в кольоровому кодуванні зображення «надприроднього», «мутаційного», «радіаційного» та інше (Аналог А рис.23).

Пропри загальну похмуру концепцію вищезгаданого періоду, також існували проекти з не менш популярним напрямком «High Fantasy». Ці ігри орієнтувалися на чисті кольори і чіткість ігрового процесу, де дизайн працював на швидке розуміння правил, меншу кількість деталей в візуальному оформленні та загалом нагадували пригодницькі фільми та задавали сімейного затишку. Для прикладу можна навести «Magic the Gathering» (1993), «The Settlers of Catan» (1995), «Elfenland» (1998) та багато інших. На сьогоднішній день існує певне повернення до такої естетики у жанрі ігор «Card Battles», де знову використовуються яскраві кольори, чіткість і мінімалістичність іконок, для того щоб гравці менше втомлювались від інформаційного шуму. З кольорів які використовувались у цих проектах можна зазначити відтінки жовтого, червоного, яскраво-зеленого, бірюзовий, помаранчевий та інші. Приклад наведено на рис.24 Додаток А.

Загалом еволюцію кольорів, текстур, деталізації та освітлення які використовувались напротязі 80х років в напрямку «High Fantasy», при розробці настільних ігор, можна зазначити як плавний перехід до нового десятиріччя, в якому закріпилась ця тенденція в дизайні і відточувалась залежно від конкретних проєктів і їх ідеї, атмосфери та натхнення зовнішніми культурними віяннями.

Ключові ознаки цього напрямку наведені в таблиці 1.1.

Таблиця 1.1 Характерні ознаки настільних ігор жанру «High Fantasy»

Параметр оцінювання	Ознака	Характеристика
Функціональна чистота площин	Тонкі рамки	В більшості при оздобленні використовується золотий або яскраві кольори, та в співвідношенні з тонкими контурами
	Розмір іконок	Переважно іконки мають великий розмір, більше вільного простору, при цьому легко зчитуються та розпізнаються
	Шрифти	Використовуються чисті шрифти з меншою кількістю засічок, класична антиква, легко зчитуються
Освітлення та атмосфера	Відсутність глибоких чорних тіней	Контраст за рахунок симуляції матеріалів шовку, золота, чистого дерева
	Використання чистих кольорів як активних елементів дизайну фону	Освітлення зазвичай біле, золотисте, небесно-блакитне
	Відчуття простору на полі внаслідок зменшення інформаційного шуму	Лаконічність в елементах, фокус на іконках
Деталізація	Десатурація та зменшення палітри різких кольорів	Використання природних кольорів для опису експозиції
	Використання акцентів	Тепер для створення акценту використовуються більш цифрові підходи для створення відблиску джерела світла, а не надаванням різких кольорів

1.2 Сучасні візуально-графічні особливості та тенденції

Як і в на початку утворення жанру середньовічного фентезі, коли роман Джона Р. Р. Толкіна «Lord of the rings» привніс величезний внесок у сегмент настільних ігор, період нульових років пройшов під величезним впливом кінотрилогії по цьому роману від режисера Пітера Джексона, з огляду еволюції художньої думки, а в розвитку технологічних підходів розробки, перехід на більш сучасні цифрові процеси почався внаслідок поширення графічних редакторів таких як «Photoshop», «InDesign», «Illustrator», «CorelDRAW», «QuarkXPress», в 3D-моделюванні «ZBrush», «3ds Max» та «Maya». Вплив на індустрію був колосальний, завдяки доступності софтів, почали з'являтися інді-автори, невеличкі студії, які згодом стали гігантами на кшталт «Wizards of the Coast»[1]. Також величезний вплив був на опрацювання та деталізацію дизайнових рішень, яких раніше можна було досягнути лише в кіноіндустрії. Ще слід відмітити швидкість виробництва, адже раніше робота вимагала від студій місяців роботи, а тепер надавала можливість закінчити проекти за тижні.

Починаючи з 1990-х років, цифровізація докорінно змінила методи роботи і в поліграфічній галузі. На зміну громіздким та тривалим аналоговим процесам, таким як ручний фотонабір, механічний кольороподіл та використання контактних фотоплівок, прийшли настільні видавничі системи (Desktop Publishing) та технологія прямого експонування друкарських форм CtP (Computer-to-Plate). Це усунуло цілу низку проміжних етапів додрукарської підготовки, мінімізувавши людський фактор і відсоток браку. Крім того, завдяки появі промислового цифрового друку та впровадженню інтелектуальних систем управління кольором (CMS), зникла технічна необхідність у обов'язкових багатотисячних тиражах. З'явилася можливість економічно вигідного друку «на вимогу», швидкого виготовлення високоякісних сигнальних зразків та персоналізації. Ці інновації зробили поліграфічне виробництво значно гнучкішим, дозволивши дизайнерам повністю контролювати якість продукції від цифрового макета на моніторі до готового фізичного виробу. Одним із важливих

факторів на які вплинули нові умови це напрямки розробки настільних ігор. За весь час можна відмітити таку номенклатуру:

- стратегічні ігри. Це широкий напрямок настільних ігор, який займає одне з провідних місць серед жанрів, завдяки глибокому геймплею та зосередженості і стратегічному мисленні;

- рольові настільні ігри (RPG). Вони поєднують елементи сюжетного сторітелінгу та активної взаємодії між учасниками, які виконують певні ролі. У цій грі сценарій створюється в процесі самої гри, завдяки діям гравців і ведучого, що виконує функцію майстра гри. Такий підхід дозволяє формувати унікальні історії та розвивати події у відповідь на вибори учасників, перетворюючи гру на своєрідний театр уяви;

- абстрактні настільні ігри, як правило є іграми на логіку з мінімальним тематичним наповненням і чітко визначеними правилами. Вони часто характеризуються симетричністю початкових умов і відсутністю впливу випадковості. Класичними прикладами є шахи, шашки та Го;

- єврогейми (Eurogames) – головний акцент робиться на керуванні ресурсами, стратегічному плануванні та отриманні переможних фішок;

- америтреш (Thematic Games), в ній на першому місці чітка лінія сюжету з використанням великої кількості кубиків;

- контроль територій (Area Control), це військові або політичні стратегії, де головною метою є захоплення та утримання зон ігрового поля;

- колодобудівні ігри, де весь ігровий процес обертається навколо створення власної колоди карт під час самої гри.

Це основні напрямки, які можна відмітити для загального розуміння та систематизування ігор по принципу дій в них, відповідно і по різних підходах щодо їх дизайнових рішень, що відповідатимуть вимогам, які закладені для полегшення їх розуміння, збільшення рівня привабливості, та більш глибокого занурення в атмосферу. Таким чином, слід відмітити, що трансформація настільних ігор є безперервним процесом адаптації до соціальних, культурних та технологічних змін. На сьогоднішній день світовий глобальний ринок

настільних ігор оцінюється в 18,53 мільярда доларів, та за прогнозами які надають маркетингові дослідження, він зросте на 5,17 мільярда доларів до 2029 року. В середньому попит на настільні ігри в світі щорічно зростає до 10%, що дає змогу запевнитись у актуальності цього напрямку і відповідно високих вимог щодо якісного, оригінального дизайну, що в свою чергу дасть привабливий продукт на ринку високої конкуренції. Одною з головних глобальних причин такого зросту в світі відмічають вплив пандемії COVID-19, яка в той період, внаслідок ізоляції людей, вимушила їх до пошуків альтернативного проведення вільного часу та дозвілля. Внаслідок цього, на сьогодні таким сегментом як настільні ігри зацікавилась не тільки його цільова аудиторія, а й широке поле споживачів [2].

Для українського ринку розробки настільних ігор можна відмітити вплив викупування ліцензій на український друк для локалізації відомих продуктів та створення нових конкурентноспроможних, що почало набирати оберти з 2015 року. Не менш важливим фактором слід відмітити зростання попиту, що виник внаслідок масштабних неконтрольованих знеструмлень по всій Україні, спричиненими за час повномасштабної війни. На тлі цього, настільна гра як вид проведення дозвілля має переваги над іншими, оскільки дає необхідний інструмент соціалізації та психологічного розвантаження [29].

Сучасний ринок настільних ігор продовжує зростати, що свідчить про актуальність і перспективність цього явища у глобальному культурному просторі. В українському суспільстві настільні ігри формують відносно нову, але сталу форму соціальної комунікації. Протягом останнього десятиліття український геймдизайн зазнав помітного розвитку, тобто якщо раніше нових проєктів або локалізацій в Україні з'являлося небагато, то сьогодні ринок демонструє постійне зростання. Це зростання супроводжується активним формуванням спільнот навколо нових ігор та проєктів, що свідчить про підвищення інтересу до настільної культури в Україні [2].

Для аналізу актуальності жанру середньовічного фентезі в сегменті розробки настільних ігор необхідно розуміти його адаптивність до соціальних та

культурних факторів сьогодення та сутність світових довгострокових трендів. Посилаючись на тредвочингові агенції з аналізом споживчих поведінок та дизайну загалом, можна зробити висновок про одночасний попит на технологічність (електронна комерція, автоматизація та штучний інтелект, мобільність та адаптивність виробництва, мінімалізм і функціональність), так і на протипагу природність (візуальна автентичність, натуральність, традиційність, біофільність, екологічність). Ці фактори мають залежність, адже людина в процесі своєї життєдіяльності користуючись надбаннями цивілізації пране до кращих, більш якісних та зручних умов, проте паралельно відчуває порожність від функціональності в чистому вигляді та відчуває втому від навантаженості цифровим шумом, повної автоматизації та штучності, внаслідок чого є попит та прагнення до чогось звичного.

«Маркетинг автентичності» (Authenticity Marketing) напрямок який досліджує запит на справжність, відмову від ретуші, чесну комунікацію та демонстрацію реального життя компанії чи продукту. Термін «радикальна прозорість» (Radical Transparency) є бізнес-моделлю де компанія повністю відкриває свої процеси звідки береться сировина, як формується ціна, які умови праці на виробництві.

«Чиста етикетка» (Clean Label Movement) тренд для ринку їжі, косметики та побутової хімії де є максимальне спрощення складу до зрозумілих, природних інгредієнтів.

Тренд на неідеальність, природні текстури, реалістичне кінематографічне світло замість студійного «Raw Aesthetics De-aesthetization». Тренд на використання м'яких натуральних кольорів де домінують природні, землісті відтінки (охристий, глибокий зелений, теракотовий та інші), можна побачити в одязі та загальній естетиці оточення людини, повернення до натуральних матеріалів таких як льон, бавовна, шкіра. В подорожах домінують замість глянцевого курортів кемпінги, походи в гори. Тренд на хендмейд (handmade) створення унікальних виробів ручної роботи, крафтовість, малосерійність та унікальність на протипагу уніфікації та одноманітності.

Також слід відмітити дослідження журналіста Девіда Сакса «Помста аналогового. Чому реальні речі мають значення» (The Revenge of Analog: Real Things and Why They Matter), де розкривається питання чому в епоху тотальної цифровізації люди масово повертаються до вінілових платівок, паперових блокнотів та настільних ігор тощо. Професор філософії та теоретик культури Бьончхоль Хан також описав цю проблематику у філософському есе «Суспільство втоми» (The Burnout Society), де також відмітив тенденцію до вигорання емоційного ментального виснаження людей внаслідок технологічного розвитку та масової культури споживання[4].

Отже, в сучасному та технологічному процесі діяльності людина спіткається з ескапізмом та пошуком відпочинку від стресу та рутини, рішенням яких вона бачить у натуральності та автентичності своїх умов та складових життя. В масовій культурі можна побачити тренд на автентичність, який показано в фільмах, серіалах та іграх через середньовіччя та фентезі. Цей жанр асоціюються з «чистим» виживанням, ремісництвом та відсутністю технологій. Середньовіччя та фентезі стають ідеальним сетингом для цього [5].

Прикладом такої успішності можна відмітити найвищі історичні рейтинги на ключових світових платформах у серіалів: «Гра престолів», «Лицар семи королівств», «Володар перснів: Персні влади», у фільма «Підземелля і дракони», у відеоігр: «Відьмак 3», «Kingdom Come», «Crimson Desert». Ці приклади, та багато інших свідчать про зацікавленість у такому жанрі, його актуальності сучасним маркетинговим трендам на візуальну автентичність, натуральність, біофільність, де глядач хоче відпочити від сучасності та цифрового візуального коду в пропонованій атмосфері пригод, власних зусиль, природи, протистоянь, ремісництва, гарного одягу, смачної їжі тощо. Це зумовлює основні критерії для розробки дизайн-концепції, яка на прикладі настільних ігор жанру середньовічного фентезі створить необхідні умови для комфортного їх використання, естетичного задоволення, маркетингової привабливості, створення умов для занурення у процес гри та чіткої відповідності усім її елементам.

При побудові дизайн-концепції настільної гри на відміну від концепт-артів фільмів, серіалів та відеоігор, де є звукові та відеоефекти, робота зі світлом, динаміка тощо, необхідно створити не менш ефектні для гравців відчуття за допомогою оформлення фізичних елементів гри. Тому дуже важливим є правильний підбір кольорового коду, форм, розмірів, матеріалів, образів та їх загальної відповідності яка б могла також імітувати динаміку, урізноманітнити процеси в грі для створення правильної атмосфери. В цьому є велика перевага саме настільних ігор, адже вони закривають потребу в тактильності та живому спілкуванні.

Пересування фішок по мапі, відчуття картону, дерева чи пластику в руках, кидання кубиків - це фізична дія, яка дає певне емоційне забарвлення, задоволення гравцю, на відміну від цифрових продуктів. Живе спілкування яке формується за одним столом в епоху віддаленого навчання та роботи також відіграє в цьому важливу роль. Настільна гра з продуманим сюжетом або умовами дозволяє гравцям буквально взяти процес в свої руки, що є вже не просто споживанням контенту, а й співтворенням.

Складові настільної гри мають таку структуру:

- ігрові механіки, що визначають динаміку процесу гри та взаємодію між гравцями;
- візуальний стиль, включно з кольоровою гамою, шрифтами, ілюстраціями та розташуванням елементів на ігровому полі та картках;
- компоненти гри: ігрове поле, картки, фішки, жетони, кубики, інші фізичні елементи;
- упаковка та інструкція, що формують перше враження про гру та забезпечують зрозумілу навігацію по її правилах.

У підсумку можна виділити кілька ключових принципів розробки дизайну для настільної гри:

- візуальна цілісність і стилістична єдність;
- простота сприйняття ігрових компонентів;
- узгодженість між візуальними елементами та механікою гри;

- адаптивність дизайну до різних вікових груп і рівнів підготовки гравців.

З огляду переліку складових настільної гри та принципів розробки дизайну для них, нижче наведені основні графічні особливості для жанру середньовічне фентезі, на які слід робити акцент.

1. User Experience та User Interface (UX та UI): дизайн повинен забезпечувати осмислений і релевантний досвід для гравців. З урахуванням того, що логіка та архітектура побудови настільної гри в жанрі середньовічного фентезі є досить складною, візуальна складова продукту повинна бути достатньо естетичною, зрозумілою та відповідати загальній концепції, аби резонувати з нею. Наприклад, гравець має зчитувати стан гри за долі секунди, не відволікаючись на пошук інформації, зайві характеристики тощо і при цьому оформлення рамок карт, меню планшета гравця, переможні фішки очок та балів, вікна з текстами правил, не можуть просто бути кольоровими плашками, а виконані за усіма стилістичними вимогами з використанням наприклад імітації текстури старого паперу, заклепок на металі, тканини та вирізблення з темного дерева, з додаванням художніх ефектів.

2. Іконографіка: сучасним стандартом викладення інформації на елементах гри є заміщення та мінімізація тексту на картах і полях через використання унікальних іконок, які будуть визначати конкретну характеристику більш лаконічно. Замість довгого опису на ігрових картках «кількість кроків по мапі», або «сила гравця», використовується інтуїтивно зрозуміла система символів, наприклад «схрещені мечі», «щит» можуть бути показником який відповідає за характеристики бою між гравцями, «сердце», «монета», «корона», «мішок з зерном» можна віднести до кількісних показників що відповідають за ресурси гравців, «прапорець», «геральдичний символ», «вежа» можуть бути використані для орієнтування по локаціям ігрового поля та мапи. Для ігор з комплексним управлінням ресурсами, дипломатією чи військовими діями критично важливою є єдина, логічна система іконок.

3. Колірне та формене кодування: кожен гравець, тип військ або вид ресурсів має миттєво відрізнятися. Сучасний дизайн також враховує потреби людей з порушенням кольоросприйняття, тому інформація завжди дублюється: колір та унікальна форма або патерн. Так наприклад розподілення на фракції може бути оформленим таким чином: Лицарі, люди з додаванням глибокого синього, срібного, класичний геральдичний червоний. Ельфи позначаються смарагдово-зеленим, золотим, землисто-коричневим. Нежить або негативні персонажі с задіянням фіолетового, чорного, блідно-бірюзового. Гноми можуть мати мідний, помаранчевий, темно-сірий колір, або імітацією каменю та сталі.

Також додавання ефектів динаміки можна позначити на характеристиках здоров'я або витривалості гравців як темно-червоним, або ресурси чи можливості обміну та торгівлі в грі жовтим, золотим. Очки дій для виділення від загального кольорового забарвлення можна контрастуванням, використовуючи білий, блакитний, яскраво-помаранчевий. Прикладом кодування форми можуть виступати класичні гексагони (шестикутники), які ідеально підходять для тактичного переміщення фішок гравців, розрахунку дальності та кількості кроків.

Тут також слід відмітити читабельність та зрозумілість ігрового простору, адже якщо використовується модульне поле, наприклад з гексів, то межі територій мають бути чіткими, але не руйнувати загальний пейзаж. Гекси часто мають спеціальні, ледь помітні зони для розміщення юнітів або жетонів контролю, щоб компоненти не перекривали важливий арт та показники місцевості. На них можуть бути нанесені елементи місцевості зі своїми характеристиками та особливостями. Наприклад ліс, гори, болота, поля, кліматичні зони, міста, поселення, замки, фортеці тощо. Замки та фортеці можуть мати гострі або чіткі прямі кути, що повинні нагадувати та символізувати захист. Поселення та міста можуть мати форми класичного будинка з двосхилим дахом.

4. Арт-дирекшн та кінематографічність: гравці очікують від настільних ігор рівня ілюстрацій, співставного з дорогими відеоіграми, або екранізаціями

відомих творів. Тому важливим елементом оформлення ілюстрацій є використання критеріїв, які використовуються при створенні професійних фотографічних та кінематографічних прийомів, таких як світло, композиція та фокус. При створенні якісних артів, неодноразово використовують контрове світло (backlight) для виділення силуету фігури, або імітація малої глибини різкості, ніби знято на об'єктив 85мм фотокамери, щоб розмити фон і миттєво прикувати погляд гравця до головного об'єкта чи портрет персонажа. Кінематографічний арт карток та планшетів також повинен бути виконаний з використанням ефектів світла та глибини, де ілюстрації героїв, юнітів чи подій виглядають найкраще, коли імітують професійну зйомку. Наприклад, використання ефекту малої глибини різкості, щоб розмити фон битви та сфокусувати увагу на деталях броні, емоціях обличчя та фактурі тканин персонажа, або драматичного освітлення де використовується жорстке бокове або контрове світло, щоб підкреслити блиск металу на обладунках, рельєф кам'яних стін замку чи магічне світіння з додаванням фактурності, пропрацьованими деталями, відблисками на броні, текстурою каменю на замку, бруду на плащі, роблять експозицію більш переконливою.

5. Шрифти у настільних іграх виконують подвійну роботу і суворо розділяються за призначенням: атмосферні шрифти - декоративні, готичні чи каліграфічні шрифти, що використовуються тільки для заголовків, назв епох або локацій на мапі, та робочі шрифти - для блоків з правилами, описом ефектів карт чи підказок та завжди використовують строгі, чисті форми антикви, які легко розпізнаються навіть дрібним кеглем при поганому освітленні. Якщо застосувати ці принципи до середньовічного фентезі, візуальний дизайн має вирішувати специфічну задачу, де необхідно поєднати похмуру реалістичність з брудом, металом, шкірою, та з епічністю і магією, не перевантаживши при цьому гравця.

6. Будова елементів: внутрішня структура ігрових карток повинна мати чіткі рамки розташування зон для ілюстрацій, художнього тексту, механічного тексту та місце під показники вартості, кількості, рівня, що дає числові характеристики.

Рамки та сорочки зазвичай опрацьовані з використанням паттернів, орнаментів, або оформлення під стилізацію натуральних матеріалів, можуть мати маркери різних колод (події, юніти, спорядження), щоб їх легко було розрізняти на столі.

Планшети гравців повинні враховувати ергономіку з розташуванням трекерів здоров'я, ресурсів чи очок дій. Інтерфейс взаємодії між гравцями, або з елементами гри може мати фізичні слоти (заглиблення) для кубиків, маркерів, двошаровий картон для зручності переміщення фішок.

6. Дизайн фізичних компонентів: фігурки гравців та ворогів можуть мати різне виконання, часто використовують деталізовані пластикові мініатюри, з олова або картонні стенді на підставках. Токени та маркери можуть виглядати за формою та кольором як ресурс, або з ілюстрацією іконки що відповідає конкретному ресурсу, на плоскому картоні форми жетона, фігурної дерев'яної міпли, чи акрилових кристалів.

Дизайн кубиків за необхідності також можна виконувати з імітацією або використанням натуральних матеріалів під кістку або камню, кастомними символами на гранях замість стандартних точок.

7. Пакування: передбачає обкладинку - головну ілюстрацію, її композицію з розміщенням логотипу. Вона повинна характеризувати саму гру, відповідати загальному стилю або розкривати частину процесу чи бути символічним описом. Задня частина коробки це візуалізація розкладеної гри, короткий опис, інфографіка складу коробки. Всередині коробка може мати органайзер, з написами що б допомагали в орієнтуванні при пошуку елементів гри, або з поєднанням натуральних матеріалів, наприклад мішечок з тканини для фішок, жетонів та фігурок.

8. Верстка книги правил повинна мати оформлення сторінок. Стиль фону сторінок, колонтитули також як і картки можуть мати патерни, орнаменти, геральдику, маргіналію, але при цьому не виснажувати, а гармонійно робити акценти та прикрашати вільні місця, в яких не повинні відволікати від тексту та навпаки обігрувати його. При складних ігрових сценаріях та ситуаціях, що

виникають в процесі гри, в книгах правил можуть продукувати схеми та приклади бойових ситуацій, рухів на гексагональній сітці що б доповнювали текстовий опис і цим полегшували орієнтування гравців.

9. Матеріали та післядрукарська обробка можуть мати такі характеристики як: тактильність, наприклад використання покриття "під льон" на картках, глянцю, тиснення, лак та акценти на яких це буде використовуватись, наприклад для виділення крові, блиску металу, броні чи магії.

Окрім вищенаведених основних графічних особливостей для розробки настільної гри жанру середньовічне фентезі, також слід зазначити, що залежно від проекту перелік айдентики яку використовують дизайнери може бути різним. Враховуючи динамічність ринку та темп розвитку підходів в рекламі при просуванні брендів, в якості важелів які будуть асоціюватися з продуктом може бути будь що. Так, наприклад, відомий серіал «Stranger Things» структурно повністю побудований з посиланням на настільну гру «Dungeons & Dragons» яка безпосередньо тепер асоціюється з цією екранізацією. Такий підхід дозволив привернути увагу широкого глядача до гри, що є досить вузькоспрямованим, нішевим товаром. В ході розвитку сюжету переходячи від експозиції, розвитку дій і кульмінації, персонажі постійно проводять асоціацію з механікою гри.

Такий приклад є наслідком розвитку маркетингових підходів, один з яких називається «маркетингом стилю життя». Сьогодні брендам вже недостатньо просто розповідати про функціональні переваги свого продукту, щоб виділитися та стимулювати продажі, вони будують складні асоціативні ряди: адреналін, комфорт, ексклюзивність, престиж, де продукт стає частиною певного способу життя. Цей маркетинг на сьогоднішній день працює дуже ефективно, адже споживач купує не просто продукт у його прямому функціональному сенсі, а емоцію причетності до великої події. За таких умов при розробці дизайну проекту відкриваються нові можливості, з більш ширшим спектром варіантів як досягти ефекту, де споживач отримає відповідний рівень емоційного задоволення.

Для оцінки сучасного ринку настільних ігор на відповідність інноваційним підходам в маркетингу та відповідність йому в дизайнових рішеннях та якісно розробленій айдентиці, необхідно детально проаналізувати потенційних конкурентів.

1.3 Аналіз аналогів

Для аналізу аналогів в галузі настільних ігор жанру середньовічного фентезі першочергово необхідно розглянути ринок з огляду його охоплення потенційними споживачами. Для аналізу було обрано аналоги зі світового та вітчизняного ринку. При описі продуктів це дозволить зрозуміти які сильні сторони та проблематика є у вітчизняних студій, які створюють власні ігри, та ті що локалізують світові бестселери. Під час пошуку прикладів, що відповідають вимогам жанру, стало відомо, що на вітчизняному ринку є попит на нього, проте якісно реалізованих настільних ігор українськими студіями дуже мало. Світовий ринок більш динамічний, та має великий перелік ігор в жанрі середньовічного фентезі, на нього є попит і в Україні та відповідно їх легко зустріти локалізовані в продажі.

Аналог 1. Яскравим прикладом середньовічного фентезі в сучасній індустрії настільних ігор є «A Game of Thrones: The Board Game Second Edition» (2011р.) (Додаток Б рис.1), розроблена К. Петерсеном та К. Вілсеном за мотивами книги "Пісня льоду і полум'я" письменника Джорджа Мартіна.

Основа геймплєю передбачає як конкуренту взаємодію між учасниками (від 3 до 6 гравців) — де головною метою є захоплення найбільшої кількості замків, так і кооперацію, за допомогою якої гравці мають подолати «дикунів» (ворожі північні племена). У цьому виданні партія триває максимум 10 раундів, кожний з яких включає 3 фази, що робить час проходження гри (120-180хв.) досить важким для початківців. Для складної механіки гри важливо мати якісно пропрацьовані дизайнові рішення.

Шрифтовий логотип настільної гри розроблений на основі акцидентної антикви з засічками та непропорційним розміром літер, які створюють ефект «сходинок». У логотипі застосовуються текстури металу та льоду всередині букв, а по краях використовується об'ємне зовнішнє свічення темно синього забарвлення.

Дизайн гри базується у тьмяних кольорах без яскравих акцентів. У кольоровому рішенні мають перевагу холодні відтінки блакитного та синій гамі.

Візуальна частина коробки (300 на 300мм) складається з ілюстрації замку у стилі реалізму та має коричневе обрамлення з накладеною текстурою шкіри та декоративною золотою рамою. Ця деталь виконує роль стилізації під декоративний узор старовинної книги. Текстура шкіри, колотого каменю та застарілого та зернистого папіру також застосовується у ігрових елементах (карти, фішки, планшети) та має різне кольорове рішення під геральдику кожного феодалного дому — жовтий, червоний, зелений, сірий, помаранчевий та чорний. Ігрові карти розділяються на два види: картки персонажів та картки подій. Карти персонажів — мають більший розмір (57 на 89мм), їм властиві портретні ілюстрації персонажів кожного з їх характеристиками сили та короткий опис. Сорочка цих карток також має забарвлення дому та його герба. Карта подій — менша за розміром (41 на 63мм), що робить їх більш оптимізованими під ігрове поле. Вони призначені для випадкових подій та переваг в бою та менш деталізовані.

Дизайн ігрового поля (840 на 560 мм) має стриману та тьмяну кольорову гаму з використанням таких кольорів: сірий, коричневий, темно-зелений та золотисто-жовтий та базується на засадах академічного живопису з чітким розподілом на регіони королівства.

За проведенням аналізом настільної гри було сформовано загальне враження як про дуже пропрацьований проект, який має високодеталізовану іконографіку та вдало сформоване поєднання епічного характеру художньої графіки з серйозним підходом до механізму гри. Але не зважаючи на масштабність проекту, такі візуальні елементи як ігрове поле та планшети з характеристиками виглядають перевантажено текстовою складовою, із-за чого важко звикнути до гри.

Аналог 2. «The Witcher: Old World - Deluxe Edition» (2023р.) (Додаток Б рис.2) — це пригодницька стратегія, механіка якої є дослідження карти та

будування колоди (на початку гри видаються базові карти для «купівлі» надалі сильніших карт).

Цей проєкт розроблений студією Go On Board в співпраці з CD Projekt RED на основі всесвіту польського письменника А.Сапковського, використовуючи лор серії книг «Відьмак» та частково спираючись на візуальний стиль та атмосферу серії комп'ютерних ігор від CD Projekt RED. Дії настільної гри починаються задовго до сюжету книг. Головною метою гри, на відмінну від першого аналогу, є розвиток навичок героя та збирання трофеїв, перемагаючи монстрів. Візуальна концепція гри складається з темних відтінків та має високу деталізацію ілюстрацій.

Комбінований логотип цього видання розробив польський геймдизайнер Лукаш Возняк властивий виражений рельєф каменю, що робить його на вигляд «важким» та має по контуру жовте освітлення. Засічки в цьому шрифті мають велику форму шипів надаючи агресивного характеру. На нижній частині фірмового знаку присутній текст золотого кольору який має характерну фактуру металу та відтворює ефект об'ємного тексту з відблиском. Шрифт, порівняно з першим, виглядає більш мінімалістичним та не має зарубок. На фоні логотипу використаний дуже тонкий контур кола та стилізованого сонця (у всесвіті Відьмака цей символ використовують на прапорі імперії), текстура якого аналогічна з нижнім текстом. За допомогою цього композиція виглядає цілісною та не перевантаженою.

Колірна палітра візуальних елементів переважають холодні та натуральні відтінки блакитного, синього, фіолетового, коричневого та зелених кольорів, що створює ефект містичності та магії. Ці кольори використовуються на ілюстрації коробки пакування настільної гри та на картах персонажів.

Зображення коробки (300 на 300см) розроблене в реалістичному стилі з додаванням акварельних мазків та розсіяного світла з ефектом туману. Ігровим елементам (картки, фішки, планшети персонажів) властиві характерна фактура шерохуватого папіру, який додає грі відчуття середньовіччя.

Більша частина ігрового поля займає мапа світу, а інша призначена для місця під стопку ігрових карт. Карта має темно синю кольорову гаму під водойму та темно зелену під материкову частину, на якій розташована велика кількість гірського рельєфу. Місце під карти виконано у вигляді дерев'яної дощечки з темного дерева [28].

У цій настільній грі існує чотири види карт розміру 44 на 68мм. дослідження дикої місцевості має зелену сорочку, що символізує ліс, з графічним зображенням ока, а карти дослідження міста мають сорочку з сірим кольором та ілюстрацією ока з замком. Карти подій мають переважно велику частину тексту та маленьку частину ілюстрацій, вони використовуються для розвитку сюжету.

Сорочка карти має коричневий фон та зображення книги. Карти трофеїв також мають багато текстової частини та невелике зображення збоку. Пластикові мініатюри у вигляді персонажів та істот роблять гру більш преміальною та приємною на дотик.

Отже, проаналізувавши графічні особливості настільної гри «The Witcher: Old World - Deluxe Edition», слід зазначити, що попри велику кількість графічних елементів, яка використовується, вони збалансовані, що не створює інформаційного шуму та дозволяє легко орієнтуватися, а завдяки стилістичним ілюстраціям та вдалому підбору природних кольорів гравець чітко усвідомлює загальну концепцію та зчитує унікальну та містичну атмосферу гри.

Аналог 3. Ще одним характерним прикладом містичного середньовіччя є настільна гра – «Tainted Grail: The Fall of Avalon» (2019р.) (Додаток Б рис.3). Це сюжетно-орієнтована гра про дослідження й виживання для 1 – 4 гравців, створена польським автором фантастів К. Піскорським. Події гри розгортаються в темному всесвіті артуріанських легенд та кельтської міфології. Головна механіка гри це дослідження карти за рахунок ресурсів, де мапа збирається як пазли [30].

Настільна гра має лише шрифтовий логотип, який створили Анджей Полторанос та Міхал Пейч, без наявності графічних об'єктів та поєднує в собі рельєф нерівного відколотого каменю та об'єм, як і в попередніх аналогах.

Шрифт володіє гострими трикутними засічками та різким освітленням на літерах. Також зверху та знизу застосовується менш деталізований шрифт з маленькими засічками.

Візуальне рішення проєкту має особливу атмосферу темного фентезі, де вся кольорова гама має похмурі та тьмяні кольори. Особливо це проглядається у фігурках гравців та монстрів зі смоли у гротескному стилі, які деталізовано розроблені (потертості на одязі, подряпини на металі).

Дизайн пакування коробки та супровідних елементів таких як: правила гри, картки, жетони, планшети і плитки персонажів, мають один цілісний художній стиль — живопис олійними фарбами з ефектом «грубого мазка», переважно використовуючи багато текстур в ілюстраціях.

У грі відсутнє статичне ігрове поле, натомість використовується модульна система генерації простору. Карти локацій мають ілюстрації на всю довжину та виконані у «брудних» темно-зелених відтінках. Коли вони лежать поруч, створюється ефект цілісного ландшафту. Крім цього у грі використовуються карти персонажів, які мають стандартний покерний розмір карт та малого формату карти подій (44 × 67 мм).

Отже, враховуючи наведений вище аналіз слід зазначити, що загалом дизайн максимально оптимізований під механіку гри та робить інтерфейс інтуїтивним та зрозумілим. З недоліків можна зазначити, що настільна гра має високий поріг входу, що може заплутати початківця через дрібний текст та велику кількість іконок.

Аналог 4. «Козацький похід» (2018р.) (Додаток Б рис.4) – це історично стратегічна настільна гра про епоху козацтва, розроблена українською студією «Bombat Game». Принцип ігрового процесу полягає в розігруванні карт наказів, щоб відправляти свої війська на території ігрового поля. Головна мета гри –

набрати найбільшу кількість переможних очків, виконуючи завдання, які отримують під час походів.

Візуальна мова гри створює атмосферу глибокого історичного занурення та автентичності. Автори геймдизайну (механіки та правил) є Олексій Гальченко та Євгеній Шабля.

Оформлення коробки розроблено у темних, сірих, коричневих кольорах та графічно опрацьовано у стилі олійного живопису та має ефект розтушованого зображення, а композиційне рішення коробки у вигляді ілюстрації козаків набуває епічного характеру. На торцевих гранях коробки прослідковується об'ємна металева рамка з орнаментом.

Комбінований логотип має хаотичну побудову та стилізований шрифт кириличної антикви з засічками під рельєф висіченого каменю. У логотипі добавлений графічний елемент у вигляді козацької шаблі, що одразу натякає на військовий жанр гри.

Картки гетьманів та карти подій виконані у одному цілісному стилі разом з коробкою та мають більш похмуру та тьмяну кольорову гаму, а фон під текстом має вигляд застарілого паперового сувія.

Ігрове поле (580 на 420 см) спроектоване у стилізації старовинної мапи України з низьким рівнем деталізації, що робить текст та малюнки фортець читабельними та розбірливими на фони мапи. Кольорова гама ігрового поля представлена в тілесних та світло-коричневих відтінках, а за контуром карти позначена темнішим кольором об'ємна рамка з орнаментом.

Загалом, «Козацький похід» — це унікальний проєкт, який вдало адаптує історичну тематику під формат класичної військової стратегії. Як недолік можна зазначити що у порівнянні з багатьма сучасними настільними іграми, які виділяються яскравими ілюстраціями та деталізованими пластиковими мініатюрами, дизайн цієї гри може здатися дещо незакінченим або «сухим».

Аналог 5. Настільна гра «Форпост» (2021р.) (Додаток Б рис.5) від української студії IGAMES на відмінну від попередніх аналогів є представником

«світлого фентезі», де ігровий процес відчувається скоріше як казкова пригода, ніж політична гонка за владу. Головна мета гри захищати своє поселення від різних загроз. За своєю механікою це класична стратегія з розміщенням робітників та управлінням ресурсами, яка розрахована на компанію від 2 до 4 гравців, а одна партія зазвичай займає близько 45-60 хвилин часу.

Головним геймдизайнером гри являється Олександр Невський. Шрифтовий логотип має золотистий яскравий колір з темно-синім контуром. Якщо придивитися до шрифту, який використовується в оформленні гри, то можна помітити, що він має витончені класичні засічки. Цей шрифт не перевантажений додатковою деталізацією, текстурами чи складними візерунками на самих літерах; він є суто шрифтовим і акуратним, але з легкими декоративними вигинами, що робить тексти на картках дуже зручними для читання. Кольоровій гамі настільної гри властиві теплі відтінки зелених, небесно-синіх, яскраво-жовтих та теракотових кольорів.

Дизайн коробки виконаний дуже просто: на її лицьовій стороні велика, деталізована ілюстрація самого форпосту на фоні мальовничого пейзажу, що одразу налаштовує на позитивний лад і привертає увагу на полиці магазину. Ігрове поле (500 на 500мм) має чітко промальовані зони для будівель та збору ресурсів.

Гральні картки мають зручний стандартний розмір (63 на 88мм), на них зображені ілюстрації персонажів та споруд, а вся ігрова інформація на них подана через інтуїтивно зрозумілі іконки.

Фігурок у вигляді пластикових мініатюр тут немає, але використовуються дерев'яні фішки та маркери ресурсів, які пофарбовані у яскраві кольори і дуже приємні на дотик.

Підсумовуючи про цей проєкт, слід зазначити, що безперечними перевагами є чудова атмосфера світлого фентезі, дуже приємний і зрозумілий візуал, що не перевантажує зір та якісні дерев'яні компоненти, які роблять гру ідеальною для сімейного вечора. До недоліків можна віднести те, що для дуже досвідчених гравців візуал може здатися занадто дитячим чи несерйозним.

Висновок до першого розділу

На першому етапі розробки настільної гри «Крах Короля» була проведена теоретична та аналітична робота. У ході виконання поставлених задач на основі теоретико-методологічного, порівняльного та емпіричного методу було покращено та поглиблено знання про те що таке настільні ігри, чим спричинена їх поява, які закладаються принципи при розробці дизайну, як виглядає сучасний ринок настільних ігор, різновиди жанрів настільних ігор, сутність та поява жанру середньовічного фентезі, його піджанри, стилістичні особливості, принципи за якими формується айдентика та основні напрямки розробки настільних ігор.

Проведене детальне дослідження історії виникнення настільних ігор, еволюція механік гри, відокремлення жанру середньовічного фентезі, розвиток нових сюжетів і світів що вплинули також і на напрямок розробки настільних ігор. Було досліджено етап піднесення жанру що спричинений натхненням романом «Lord of the rings» та екранізації трилогії фільмів.

Досліджено відкриті джерела та аналітичні статті, щодо впливу пандемії COVID-19 та масштабних неконтрольованих знеструмлень по всій Україні, спричиненими за час повномасштабної війни на попит настільних ігор. Також було проведено аналіз актуальності настільних ігор середньовічного фентезі сьогоденню, що зумовлено цифровим перенавантаженням та нестачею живого спілкування в сучасному суспільстві, та як концепція цифрового детоксу створює сприятливі умови для просування цього жанру.

На етапі розробки гри було враховано та вивчено такі ключові принципи як візуальна цілісність, стилістична єдність, простота сприйняття ігрових компонентів. Було виявлено узгодженість між візуальними елементами та механікою гри, адаптивність дизайну до різних вікових груп і рівнів підготовки гравців. Під час дослідження було розкрито актуальність жанру середньовічного фентезі, який зумовлений різким розвитком популярності у сфері фільмів, ігор, серіалів, тренду на автентичність та натуральність у сфері маркетингу.

Під час аналізу аналогів було виявлено сильні сторони та проблематику українських студій, які створюють власні ігри, та ті що локалізують світові бестселери. Був проведений їх детальний порівняльний аналіз, в ході якого були виявлені особливості щодо розробки дизайну, оригінальні задумки та уніфіковані принципи пов'язані зі специфікою жанру середньовічне фентезі.

Було виявлено, що головним критерієм графічної мови є не тільки естетичне художнє оформлення, а й якісно розроблена іконографіка що використовується при оформленні ігрових карт, ігрового поля, фішок, жетонів, тощо. Також визначено важливі показники для айдентики настільної гри, а саме правильний підбір кольорового коду, форм, розмірів, матеріалів, образів та їх загальна відповідність яка впливає на динаміку, урізноманітнення процесів в грі та створення правильної атмосфери.

Емпіричний аналіз аналогів, дозволив підкреслити, що в основі поліграфічні роботи вимагають чітко злагоджених параметрів розміру складових гри, які дозволять розмістити усі елементи всередині пакування. Визначено усереднені показники розмірів пакування, а саме квадратні коробки типу «кришка-дно», розміром приблизно 300 на 300 мм, висотою 70-100 мм, з використанням методу каширування на жорсткому палітурному картоні. Було досліджено вимоги до ігрових карток, що дозволило визначити необхідність використання спеціального двостороннього крейдованого картону із нанесенням захисного водно-дисперсійного лаку чи ламінації для запобігання зношенню під час використання. Також, було визначено критерії та принципи за якими необхідно обирати матеріали, а саме для збереження вихідних зображень та читабельності тексту, передачі кольорів та тактильних відчуттів у процесі гри.

СПЕЦІАЛЬНИЙ РОЗДІЛ

2.1 Зміст та аргументація основної концепції

Ідея створення настільної гри виникла через те, що у сучасному світі, переповненими гаджетами та соціальними мережами сучасне суспільство, через ізоляцію втрачає навички реальної комунікації та позбавляє людей живого спілкування. Дана тема викликає потребу у розробці продукції графічного та ігрового дизайну у вигляді настільної гри для згуртування людей.

Наступним кроком на практичному етапі розробки настільної гри у жанрі середньовічного фентезі було проведено пошук концепцій проєкту та основних механік гри. Для визначення найбільш перспективного варіанту було проаналізовано три напрямки.

На етапі розробки першого варіанту концепції було визначено, що гра позиціонувалася як поєднання змагальної стратегії та прямого конфлікту за території, зумовлений на перемогу того гравця, що контролюватиме більшу кількість територій (замків). На основі цієї механіки гри було створено сюжет, який починався на тому, що гравці покинули свою домівку через напад монстрів та мають знайти новий дім на новому незвіданому пустому материку. Основною ідеєю цього варіанту було дослідження світу (ігрового поля) та добуток ресурсів, за рахунок яких передбачалось в подальшому будівництво своїх фортець. Ця ідея передбачала створення закритого гексагонального ігрового поля у вигляді сот (шестикутники), що дозволяє вільно пересуватися гравцям. Ігровий процес базується на механіці дослідження невідомих територій, де під час ходу, соти переверталися поступово відкриваючи ігрову мапу гравцям, що дає змогу отримувати унікальне ігрове поле не схоже на попереднє. Основною системою гри виступає збір ресурсів (вода, дерево, камінь), який відкривається при дослідженні карти. Взаємодія між гравцями має конкурентний характер, який передбачає механіку облоги замків за допомогою накопичених ресурсів.

Художнє оформлення настільної гри базується на принципах стилізації середньовічних книжкових ілюстрацій. Проектне рішення орієнтовано на розробку інтуїтивно зрозумілої іконографіки та спрощеного стилю для полегшення сприйняття гри.

Ця концепція передбачає яскраве колористичне рішення, де було використано теплі та натуральні кольори. Було використано основними кольорами гри смарагдовий, мідний та бежевий.

Такий варіант концепції орієнтований на продуману візуальну навігацію та іконографіку, маючи динамічний стиль гри, швидкий час проходження та низький поріг входження у гру. Було виявлено, що детально промалювати ігрове поле не вийде, через розділення мапи на соти (шестикутну форму). Попри зручність та легкі правила гри, ця концепція буде виглядати занадто просто в порівнянні з сучасними настільними іграми в цьому жанрі, які мають високу деталізацію та більш цікаву механіку гри. Цей варіант проекту не зможе залучити надовго більш дорослу аудиторію гравців.

Друга концепція настільної гри передбачала навпаки реалістичне художнє оформлення, виконане з високою та якісною деталізацією графічних елементів з елементами «темного фентезі», ідеєю якої було створення містичної та похмурої атмосфери.

За основу механіки гри було взято стратегічний стиль гри з боротьбою між гравцями за фортеці з вільним пересуванням на ігровому полі з відкритою картою, із вже сформованим світом, де ключовими об'єктами виступають замки та села. Настільній грі властиві картки персонажів, що мають різні раси та характеристики, від яких залежить спосіб завойовування замків (напад на фортецю силою за допомогою фішок війська чи дипломатією).

Візуальний напрямок другої концепції був змінений на користь реалістичного дизайну з імітацією застарілих та зношених матеріалів у вигляді застарілого папіру або шкіри, з акцентом на суворий та похмурий середньовічний сеттинг. Ілюстрації персонажів на ігрових картках передбачає детально промальованих персонажів у темній кольоровій гаммі, а дизайн карток

з задньої сторони має нагадувати потемнілий метал. Дизайн фішок та ігрового поля мають високу деталізацію та мають ефект застарілої карти у природніх коричневих відтінках.

Така графічна мова проєкту передбачає якісне художнє оформлення, але через надмірну перевантаженість іконографіки, ускладнює процес гри та відволікає гравців від правил.

Третя концепція була вибрана в якості кінцевого варіанту настільної гри. Для даного проєкту було обрано комплексне стилістичне рішення, з метою створення цілісного, атмосферного та інтуїтивно зрозумілого візуального коду гри. Вона поєднує деякі елементи першої та другої концепції, що створює баланс між дещо наївним стилем середньовічних мініатюр та реалістичними зображеннями на картках персонажів, пакуванні настільної гри, тощо. Багато графічних елементів взяті за основу художніх елементів середньовічної Європи.

Під час розробки графічної мови, фішок та іконок, у результаті було обрано стиль спрощених середньовічних гравюр, що мають чіткий темний контур, які не зливаються зі світлим фоном

Зображення замків на ігровому полі були натхнені архітектурною спадщиною України та стилізовані у стилі середньовічних мініатюр з манускриптів. Ігрове поле має квадратну форму та золотисту рамку що нагадує обрамлення старовинних книг.

У середньовіччі всі кольори набували різних унікальних сенсів, які можна було трактувати по різному. Основна кольорова гама настільної гри складається з таких кольорів:

- синій барвник могли собі дозволити лише найзаможніші люди, зокрема французька королівська династія дуже полюбляла саме цей колір, через що було таке собі негласне табу на використання одягу блакитного кольору всім, хто не належав до династії;
- золотий колір означав багатство, божественну велич та сонце;
- червоний колір символізував кров та владу.

Пакування настільної гри було вирішено розробити у синіх та золотистих жовтих кольорах. На дні коробці було обрано орнамент флер-де-ліс, стилізований у вигляді лілія та є елементом середньовічних королівських гербів.

Головною складовою настільних ігор є прописаний сюжет. Головні персонажі (в майбутньому гравці) покидають своє королівство через трагічну подію, зумовлену нападом темних сил. Гравці - амбітні спадкоємці, що прагнуть влади. Напруження досягло межі, коли Безжальний Король-Нежить прийшов на ці землі посівши на трон в Столиці, а місцеві лорди-зрадники сховалися за мурами своїх замків, присягнувши на вірність темряві. Щоб повернути королівство до життя, героям необхідно пройти усі випробування на своєму шляху, та довести, що саме вони заслуговують носити корону правителя. Головна місія гри- вбити Короля-Нежить першим.

Поглиблюючись в механіку гри було розроблено такий склад графічних елементів правила гри:

Підготовка до гри:

1. Покладіть ігрове поле по центру столу
2. Перетасуйте та покладіть поряд із полем сорочкою догори колоди карток Квестів та Подій.
3. Розподіліть між гравцями картки Персонажів, та відповідну кількість жетонів монет, дипломатії та війська.
4. Розподіліть за видами жетони монет, війська, лояльності та дій і покладіть їх поряд з ігровим полем.

Оберіть Вашого Героя, та фішку юніту за яку будете грати.

Відповідно до фішки юніту отримайте свій ігровий колір, позначений на елементах фішки.

Для гри вчотирьох покладіть фішки юніту у кутах поля.

Для гри вдвох покладіть фішки юніту в протилежних кутах поля.

Починає гру той, у кого випало найбільше значення на кубіку. Якщо у гравців випало однакове значення, починає той, хто найкраще виступить з промовою претендента на трон!

Перебіг гри:

Хід має дві фази: кидання кубиків та використання жетонів дій.

1. Кидання кубиків

Киньте кубик. Сумарна кількість точок, яка випала, відповідає кількості жетонів дій, які ви можете використовувати у свій хід. Візьміть жетони дій.

2. Використання жетонів дій

Жетони дій можна використовувати для таких дій:

пересування юніта – 1 жетон / 1 хід

отримати завдання в поселенні – 3 жетони / 1 завдання

зіграти в кості в поселенні – 2 жетони / 1 гра

найм армії в поселенні – 2 жетони / 1 жетон війська

навчання, використання дипломатії – 4 жетони / 1 жетон дипломатії

осада замку – 4 жетони / 1 спроба осади

атака іншого гравця – 2 жетони / 1 спроба атаки

втеча від противника – 2 жетони / вдала втеча

Ви можете комбінувати дії для використання жетонів дій. Будь-яку дію можна використовувати декілька разів поспіль. Жетони дій, які залишилися в кінці ходу, можна зберегти до 5 одиниць і використовувати у наступний хід.

Пересування:

За один Жетон дій Ви можете пересувати юніт на один хід. Не можна пересувати юніта де стоїть юніт іншого грація, або на замок який Вам не належить, без відповідної дії (атака, осада).

Місцевість, що позначена дорогами (поля, рівнини) вважаються безпечними. Пересування юніта по місцевості без доріг (ліси, , засніжені гори) вважаються небезпечними та вимагають від гравця витягти картку Події з колоди. Картка Подій описує ситуацію в яку гравець попадає і може як ускладнити йому шлях, так і полегшити.

На початку гри, коли гравець опиняється в поселенні, він не має жодної лояльності (жетон Лояльності) від місцевих (лояльність рівна 0), що впливає на рівень найму армії (жетон Війська).

Щоб отримати жетон Лояльності, гравцю необхідно виконувати завдання (картка Квестів), де зазначений відповідний рівень лояльності поселення. Коли гравець виконав завдання, необхідно взяти жетон Лояльності з відповідним рівнем та покласти на ігровому полі біля поселення в якому він отримував завдання. Жетон Лояльності має відповідний колір для кожного гравця.

Кількість завдань (картка Квестів) які гравець може отримати за один хід, з одного поселення, залежить від рівня лояльності (жетон Лояльності):

(жетон лояльності 1) – 1 завдання

(жетон лояльності 2) – 3 завдання

(жетон лояльності 3) – 5 завдань

Окрім рівня лояльності, за виконання завдання, гравець також отримує винагороду, яка вказана на картці Завдання. Це може бути жетон монет, жетон дипломатії або війська.

Залежно від рівня лояльності, гравець має можливість в поселеннях наймати армію (жетон війська) різного рівня. Рівень армії вказує на кількість очок, яка додається к киданню кубиків при битві з іншими гравцями або осаді замку (детальніше у розділі Битва). Жетони війська діляться на 3 рівні:

(жетон війська 1) – 0 очок до кидання кубика / вартість найму 5 жетонів монет

(жетон війська 2) – 2 очок до кидання кубика / вартість найму 10 жетонів монет

(жетон війська 3) – 4 очок до кидання кубика / вартість найму 15 жетонів монет

Кількість жетонів Війська на руках у гравця обмежено на початку гри його картою Героя, де зазначена максимальна кількість армії, яку він може мати. При вдалій осаді замку 1 рівня максимальний ліміт армії збільшується на 2 жетони Війська, При вдалій осаді замку 2 рівня – на 4 жетони Війська (детальніше у розділі Битва).

Якщо гравець хоче заробити гроші (жетони монет) азартним шляхом – він може прийняти участь у грі в кості у будь якому поселенні. Опонентом цієї гри

може виступати будь-хто з інших гравців, або безпосередньо самому прийняти участь.

Хід гри: спочатку гравець повинен зробити ставку, на яку буде відбуватися гра (жетони монет) – у разі програшу він втрачає гроші, або подвоює у разі перемоги. Учасники тричі по черзі підкидають кубики та підсумовують результат. Виграє той, у кого буде більше число!

Додатково, окрім добування жетонів монет, лояльності та війська в поселенні ви можете отримати жетон дипломатії. Для отримання цього жетону гравець втрачає 1 хід на навчання дипломатії та 20 жетонів монет. Дипломатія дозволить Вам захоплювати замки без бою, а також впливати на рівень лояльності інших гравців у поселеннях.

Це відбувається таким чином: Ви пересуваєте свій юніт на поселення в якому у інших гравців є жетони лояльності та витрачаєте 10 жетонів монет на псування авторитету одного гравця, поширення наклепів, розгортання інтриг. Рівень дипломатії напряду залежить від того рівня шкоди, яку ви зможете нанести противнику:

(3 жетони дипломатії) – втрата 1 жетона лояльності у суперника

(5 жетонів дипломатії) – втрата 2 жетонів лояльності у конкурента

(7 жетонів дипломатії) – втрата 3 жетонів лояльності у конкурента

Замки:

В грі замки діляться на 2 рівні. Перший рівень позначений цифрою «1» та знаходиться ближче до країв ігрового поля. Другий рівень позначений цифрою «2» та знаходиться ближче до центру ігрового поля, захищаючи Столицю.

Лорди, які володіють замками, приховані від гравців. Перед початком осади Гравець дістає картку лордів з колоди та розкриває її іншим гравцям. Гравець перевіряє чи зможе він подолати лорда та захопити замок. У разі якщо показники картки лорда перевищують – гравець кладе її поряд з собою та може повернутися до облоги у будь-який наступний свій хід, або передати іншим гравцям, якщо оточення продовжать вони.

Для облоги Столиці Ви повинні захопити щонайменше 1 замок першого рівня та 1 замок другого рівня. Замки другого рівня додають картці лордів +3 одиниці до кожної з характеристик.

Битва:

Будь-яка битва в грі відбувається таким чином:

Першим удар наносить той, хто ініціював облогу, напад або поєдинок. Учасники кладуть свої жетони війська, по одному кожний, перед собою, підкидають кубики, та підсумовують результат з рівнем жетона. Той, в кого результат перевищує – перемагає фішку супротивника. Бій може тривати, поки у одного з учасників не залишиться жодного жетона, або хтось не виконає втечу (гравець втрачає один жетон війська). У разі однакового підсумкового результату - гравці втрачають по одному жетону війська кожен.

Битви проходять в декількох сценаріях:

- битва між «гравцем та гравцем»
- битва між «гравцем та ворогом»
- битва між «гравцем та лордом»
- битва між «гравцем та королем»

У випадку, коли битви проходять з ворогом, лордом, або королем – їх роль відіграє будь хто з інших гравців.

Битва між «гравцем та гравцем» може відбуватися як на ігровому полі - коли фішки юнітів зустрінуться на сусідніх клітинках і один з гравців її ініціює, або при осаді замку - коли починається облога вже захопленого замку іншим гравцем.

У разі якщо ви хочете захопити замок одного з гравців, на час битви його показники тимчасово зростають на +1 одиницю кожен.

Битва між «гравцем та ворогом» є частиною карток завдань, або карток подій.

Битва між «гравцем та лордом» відбувається при облозі замку.

Битва між «гравцем та королем» відбувається при облозі Столиці.

Окрім характеристик війська, на картках лордів, також можуть бути вказані рівень корумпованості та рівень дипломатії. Деяких лордів необов'язково знищувати військових шляхом – для окремих з них достатньо підкупу жетонами монет, або дипломатичних дебатів. В результаті замок також буде вважатись захопленим Вами як і при варіанті облоги.

Для підкупу – дайте лорду стільки монет, скільки вказано у його картці і він здасть замок Вам.

Для дипломатичного шляху – досягніть того рівня дипломатії, який вказаний на картці лорда, та підкиньте кубик «на вдачу» від себе та інший гравець від сторони лорда. У разі невдачі – гравець втрачає один жетон дипломатії та один жетон війська для виконання втечі.

Опираючись на сюжет обрані теми, механіку, настрої та графічні елементи наступним кроком було створення унікальної назви які б коротко і чітко поясняли сюжет та атмосферу гри. Було зазначено такий перелік назв:

- «Сідж» - назва означає військовий термін, означаючий облогу замку, але він може бути не всім зрозумілим.
- «Середньовіччя» - назва, яка прямо вказувала на історичний сетинг проєкту, але не викликає ніяких емоцій.
- «Рітейк» - це сучасний термін, що означає тактичну гру, яка полягає у спробі відновити контроль над точкою на карті.
- «Падіння Короля» - схожий на фінальний варіант, але не запам'ятовується на слух.
- «Крах Короля» - являється кінцевою назвою, яка є остаточним рішенням.

На цьому етапі вже було сформовано основну концепцію, ідею настільної гри та її художньої мови.

2.2 Розробка та виконання кінцевого варіанту проєкту

Після аналізу ринку сучасних настільних ігор, пошуку візуальних аналогів та визначення основної концепції проєкту, яка включає назву, механіку, сюжет і правила гри, наступним логічним етапом стала розробка візуального стилю.

Основними складовими гри було визначені такі ігрові компоненти:

- Коробка настільної гри;
- Ігрове поле
- Колода карт Подій
- Колода карт Квестів
- Колода карт Персонажів
- Жетони
- Книга правил
- Ігрові кубики
- Ігрові фігурки
- Подача проєкту

В якості логотипу спочатку розглядалися варіанти текстового логотипу в готичному стилі з великими гострими засічками. Потім опрацьовувалися варіанти від більш мінімалістичних варіантів до більш складних та декоративних шрифтів. Було експериментовано з різними графічними елементами у вигляді виразних свовів та декоративних подовжених завитків, які мають нагадувати шрифт в традиційних середньовічних манускриптах. Проте первинні варіанти ескізу не змогли певною мірою інтегрувати середньовічний контекст та зобразити даний характер та атмосферу настільної гри. Запропоновані варіанти логотипу дуже важко читалися та були перевантажені великою кількістю декоративних елементів. (Додаток В рис.1)

Згодом було прийнято рішення відійти від концепції декоративного шрифтового логотипу, на користь більш спрощеного, але характерного комбінованого логотипу (Додаток В рис.2). Було вирішено, що шрифтова

частина поєднує в собі модернізацію готичного письма разом з додаванням сучасної гострокутної графіки. Ключовий художнім акцентом логотипу виступає зображення тріснутої корони з розою.

Корона була розроблена у вигляді потемнілого металу зі сколами та великими тріщинами, яка символізує руйнування влади (Короля Нежиті) та являється чіткою метафорою слова «крах».

Крізь велику тріщину проростає квітка у вигляді троянди, що обвиває повністю корону та має яскраве червоне забарвлення та виділяється на фоні темної корони.

Таке поєднання було застосовано для позитивного підтексту логотипу, що обов'язково після краху короля йде кінець війни та уособлює надію на початок мирного часу.

Наступним етапом була розробка коробки настільної гри (Додаток В рис.3). Проконсультувавшись на базі практики зі своїм керівником з приводу проектування схеми коробки настільної гри «Крах Короля», було враховано технічні та поліграфічні особливості виробництва. Оскільки розміри коробки у згорнутому вигляді 310 на 310мм, а в розгорнутому більше 450 на 450 мм було зроблено висновок, що виготовлення поліграфічної заготовки такого розміру потребує залучення широкоформатного друку. Так як було вирішено зробити коробку типу «кришка-дно», яка є стандартом серед пакування настільних ігор великого формату, схема розроблена з урахуванням припусків та клапанів для склеювання. Верхня частина коробки має розмір на кілька міліметрів більша за нижню частину для того, щоб кришка могла добре закриватися та не сповзала. Висота коробки складає 60мм, проте кришка на 2 міліметри менша, щоб залишити технологічний компенсаційний зазор. Таке рішення забезпечує вільний хід елементів при закриванні, запобігає утворенню повітряної подушки та виключає деформацію картону при багаторазовому використанні гри.

Художнє оформлення кришки коробки складається з ілюстрації у реалістичному стилі на яскраво золотистому фоні та логотипу щоб не перевантажувати дизайн пакування. На зображенні був намальований лицар у

темно сірих відтінках, що добре поєднується зі стилем комбінованого логотипу, який стоїть із піднятим мечем. Таке зображення було аргументоване тим, що лицар уособлює людину, яка вже втомилась від боротьби. Фон має чіткий контраст з переднім планом, має золотисто-жовте забарвлення, що є основним відтінком кольорової палітри настільної гри. Такий колір на зображенні нагадує пожежу, а на зображенні розмитого замку справа можна побачити задимлення.

Нижня частина коробки має розроблений патерн «флер-де-ліс», у вигляді лілії золотистого кольору, фон патерну має глибокий синій колір. На дні коробки промальовано текстура застарілого та потертого картону (Додаток В рис.4). Після цього був зроблений реалістичний мокап з візуалізацією коробки (Додаток В рис.5).

На наступному етапі розробки настільної гри було проведено аналіз аналогів в жанрі середньовічного фентезі за яким було зроблено висновок зробити ігрове поле квадратної форми розміром 600 на 600мм. (Додаток В рис.6). Графічне оформлення поля складається з таких ключових елементів, як з дванадцяти замків, п'ять з яких мають перший рівень складності та шести замків другого рівня. Також на карті зображено дванадцять селищ з двома рівнями складності. Головною метою при створенні ігрового поля було зробити карту зручною у використанні та інтуїтивно зрозумілою, для зацікавлення людей різних вікових категорій та облегшити процес гри, щоб не приходилось гравцям відволікатися та зайвий візуальний шум. Замки мають найбільший рівень деталізації на мапі та навмисно збільшенні порівнюючи з реальним масштабом ігрового поля. Замки були виконані у стилі середньовічних мініатюр з темним контуром та штрихами нагадуючи спрощену гравюру.

Невід'ємною частиною ігрового поля є ландшафт. На карті було позначено лісову місцевість та гори як небезпечну частину карти. Якщо гравець її перетинає, він бере карту Подій, де є ризик, що на нього можуть напасти. Стежки та річки не несуть в собі ігровий сенс та використовуються лише для візуального рішення ігрового поля. Саме поле має золотисту рамку з ефектом сколів на ній.

Ігрові карти діляться на три види: карти Персонажів, карти Подій та карти Квестів та мають стандартний розмір карт 63 на 89мм.

Карти Персонажів налічують чотири штуки на яких зображені персонажі різних рас та характеристик: ельф, лицар, гном та чаклун. (Додаток В рис.7). При початку гри гравці вибирають одну картку , якою вони будуть грати. Задня частина карти «сорочка» має схожий дизайн з дном коробки. На ній зображений патерн флер-де-ліс синього та золотих кольорів. Дизайн передньої частини картки є однаковим для всіх типів карт. На ній була розроблена золотиста рамка, у вигляді готичного архітектурного порталу. Вона обрамляє малюнок та відділяє його від іконок зверху (Додаток В рис.8). Знизу написана невелика додаткова інформація до характеристики персонажа на застарілому папері. Назва героя зображена на малюнку сувія червоним готичним шрифтом. Фон на якому зображені персонажі має темно синій колір.

Картки Подій у кількості вісімнадцяти штук мають невелике зображення у стилі середньовічних маргіналій або середньовічних мініатюр зумовлене тим, що половину місця буде займати текст. Для зручності читання картки було визначено стилізувати зображення у спрощеному вигляді (Додаток В рис.9). Зверху використані іконки характеристик які можна отримати чи втратити (дипломатія, сила чи монети, залежно від тексту на картці). На назві події було вирішено зробити іконку у вигляді сонця з усміхненим чи злим обличчям, щоб гравець міг одразу зчитати картку подій (залежно від того позитивна чи негативна ця подія). Задня сторона картки має зображення намальованих схрещених мечів, що одразу натякає на можливу небезпеку та має такий же патерн як і на картах Персонажів, тільки розроблена у червоній кольоровій гамі.

Картку Квестів можна отримати в будь-якому селищі, кількість яких налічує двадцять штук. Цим картками властива велика кількість тексту, тому було вирішено зробити їх без зображення. Задня сторона карток має золотисту кольорову гаму та орнамент у вигляді лілій. Посередині намальоване зображення у вигляді монет (Додаток В рис.10).

Ігрові фігурки були розроблені з цупкого картону у вигляді середньовічних маргіналій (Додаток В рис.11). На яких зображений лис, кіт, собака, щур та хіракс. Для фігурок передбачена пластикова підставка.

Наступним етапом була розробка фішок. Вони мають круглу форму та їх діаметр складає 20мм. Вони складаються з фішки сили (кількість війська) у вигляді шолому лицаря, фішки дипломатії (лояльності) у вигляді сувія, фішки монет у вигляді монетки та фішки ресурсів (Додаток В рис.12).

Після пропрацювання механіки та сюжету гри була розроблена графічна мова книги з правилами розміром 200 на 200мм, скріплена на скобу (Додаток В рис.13). Книга інструкцій включає в себе 12 сторінок разом з обкладинкою, де детально описані правила та склад гри. Дизайн має аналогічний вигляд з дизайном коробки гри. Для обкладинки передбачено використання щільного крейдованого матового паперу щільністю 200–250 г/м².

До комплектації настільної гри «Крах Короля» також входить спеціальний інформаційний вкладиш розміру 105 на 148мм, який розміщується в середині кожної ігрової коробки (Додаток В рис.14).

Текст на листі інформує гравця, що відсоток від продажу кожної гри спрямовується на реставрацію та відновлення замків України. Дизайн вкладки розроблен у вигляді ілюстрації Хотинського замку, виконаний на фактурному щільному та екологічного переробленому папері, що підкреслює преміальність та крафтовість настільної гри.

Подача проєкту складається з двох частин розміром 1400 мм по ширині та 1500 мм по висоті кожний, що у сукупності має горизонтальне положення (Додаток В рис.15).

Графічна подача проєкту має оформлення масштабної композиції, яка показує всі складові настільної гри разом, де візуальним акцентом являється ігрове поле з персонажами, а поряд з ним розташований логотип.

Висновки до другого розділу

У другому розділі було розглянуто три напрямки ідеї та визначена остаточна концепція настільної гри. Було затверджена назва гри «Крах Короля» та вибрані основні кольори візуальної мови. На основі аналізу аналогів була пропрацьована механіка, сюжет та дизайн макету настільної гри.

Спочатку ілюстрації карт, ігрових фігур, обкладинка коробки, ігрового поля та окремих ігрових іконок розроблялися в таких програмах як Clip Studio Paint (для створення деталізованих растрових зображень високого дозволу) та Sketchbook Pro (для іконографіки). Після цього дизайн макету коробки, ігрових карт, патерну, фішок, іконок та ігрового поля збирався в програмі Adobe Illustrator.

Особливу увагу було приділено створенню унікального комбінованого логотипу та додаткових графічних елементів, які відтворюють символіку середньовічних книжкових ілюстрацій. Шрифтовий логотип був розроблений у векторі, а образотворчий знак корони у растровій програмі. Всі етапи створення упаковки та ігрового поля коригувалися з керівником преддипломної практики. Макет коробки був розроблений та узгоджений до друку.

На фінальному етапі було здійснено повну додрукарську підготовку усіх розроблених елементів. Файли були переведені у колірну модель СМΥΚ, налаштовані необхідні вільоти під обріз та перевірена роздільна здатність растрових зображень для забезпечення максимальної якості поліграфічного виконання. Також було зверстано буклет із правилами гри, де текстова інформація структурно та гармонійно поєднана з ілюстративним матеріалом для зручної навігації гравців.

Для наочної презентації візуальних рішень було створено серію реалістичних 3D-мокапів пакування гри. Вони демонструють кінцевий вигляд настільної гри «Крах Короля» у фізичному просторі.

Отже, в результаті виконання дипломної роботи було створено цілісний, концептуально обґрунтований та стилістично витриманий дизайн-проект

настільної гри. Розроблений продукт повністю відповідає сучасним вимогам індустрії настільних ігор, вдало розкриває заявлену середньовічну тематику та технічно готовий до комерційного тиражування. Поставлені на початку дослідження мета та завдання були успішно виконані у повному обсязі.

Загальні висновки

У дипломному проєкті було досягнуто поставлену мету – спроектувати та розробити візуальну айдентику і матеріальні компоненти настільної гри у жанрі середньовічного фентезі «Крах Короля» з унікальним художнім оформленням.

У ході виконання поставлених задач на основі теоретико-методологічного, порівняльного та емпіричного методів було поглиблено знання про настільні ігри, причини їх появи, принципи розробки дизайну, сучасний стан ринку настільних ігор та їхні жанрові різновиди. Детально досліджено сутність жанру середньовічного фентезі, його піджанри, стилістичні особливості, принципи формування айдентики та основні напрямки розробки візуальної складової гри.

Для створення проєкту було опрацьовано великий масив інформації та проведено ґрунтовні дослідження. Проаналізовано ринок в Україні та за її межами, здійснено детальний аналіз пакування з урахуванням проблематики українських студій (як тих, що створюють власні ігри, так і тих, що локалізують світові бестселери). Така ретельна робота дала змогу значно розширити розуміння ефективних рішень, здатних задовольнити потреби сучасного споживача. Досліджено відкриті джерела та аналітичні статті щодо впливу пандемії COVID-19 та масштабних неконтрольованих знеструмлень по всій Україні, спричинених повномасштабною війною, на попит на настільні ігри. Також проаналізовано актуальність настільних ігор у жанрі середньовічного фентезі в умовах сьогодення: доведено, що цифрове перенавантаження та нестача живого спілкування у сучасному суспільстві роблять концепцію цифрового детоксу сприятливим середовищем для популяризації цього жанру.

У ході еволюційного відбору та аналізу варіантів назв («Середньовіччя», «Сідж», «Реконкіста», «Рітейк», «Падіння Короля») було затверджено фінальну назву – «Крах Короля». Особливу увагу було приділено створенню унікального комбінованого логотипа та додаткових графічних елементів. Значний акцент робився на їхній стилізації, що відтворює естетику та символіку середньовічних книжкових ілюстрацій.

У процесі роботи був розроблений макет коробки настільної гри, ігрового поля, а також створено єдиний стилізований дизайн ігрових карт, фішок та фігурок.

Такий дизайн дає змогу настільній грі «Крах Короля» ефективно виділятися серед конкурентів та зацікавлювати споживачів. Упаковка та ігрові елементи з високою якістю художнього оформлення не лише привертатимуть увагу гравців, а й позитивно вплинуть на їхню зацікавленість у збереженні культурної спадщини.

Практичне значення одержаних результатів полягає в тому, що створений дизайн-проект є цілісним продуктом, підготовленим до виробництва. Розроблені макети відповідають поліграфічним стандартам, а візуальні рішення адаптовані для подальшого комерційного використання та маркетингового просування. Усі елементи гри гармонійно поєднані єдиною концепцією, що створює ефект глибокого занурення у фентезійний світ.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що всі завдання, поставлені на початку дипломного проектування, виконані у повному обсязі. Створений проєкт настільної гри «Крах Короля» демонструє високий рівень професійної підготовки, відповідає академічним вимогам до дипломних робіт та має значний потенціал для успішної реалізації на українському та міжнародному ринках настільних ігор.

Список використаних джерел

Основна література

1. Дейнега Ю. Особливості проектування настільних ігор / наук. кер. О. А. Брянцев. Запоріжжя: Збірник наукових праць студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених «Молода наука» 2022 р.
2. Єськова А. С. Настільні ігри та методи їх розробки / А. С. Єськова ; наук. керівник асист. В. Д. Солодов. Харків : ХНУРЕ, 2024. – Т. 3. – С. 69–71.
3. Коновалова О., Зайцева В., Головченко Д. Фентезі Дж. Р. Р. Толкіна як джерело розвитку візуального мистецтва // МІСТ: Мистецтво, історія, сучасність, теорія. 2023. Вип. 19. С. 31–36.
4. Ньюпорт К. Цифровий мінімалізм. Фокус і усвідомленість у шумному світі. Київ : Наш Формат, 2019. 280 с.
5. Eco U. Art and Beauty in the Middle Ages. New Haven : Yale University Press, 1986. 131 p.
6. Усікова Л., Білець Д. Популярність настільних ігор у часи цифрового світу // Харків : ХНУРЕ, 2025. 195 с.

Допоміжна література

7. Donovan T. It's all a game: a short history of board games. Atlantic Books, 2019. 336 p.
8. Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку / Р. Руденський, О. Писарчук // Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія «Педагогіка. Психологія». 2023. Вип. 4.
9. Гейзінга Й. Homo Ludens. Київ : Основи, 1994. 256 с.

10. Маркетті Емануела, Валенте Андреа. Навчання через ігровий дизайн: від цифрових до карткових ігор і назад. Електронний журнал електронного навчання, 2015, 13.3, с.167 180-с.167 180.
11. Технології поліграфічного виробництва навчальний посібник / О. І. Пушкар, Є. М. Грабовський, М. М. Оленич. – Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2019. – 195 с.
12. Стрельник М. О. Ігри давнього населення України / Стрельник М.О., Сорокіна С.А., Хомчик М.А. // Наукові записки НаУКМА. - 2010. - Т. 101: Теорія та історія культури. - С. 46-54.

Електронні ресурси

13. Google Arts & Culture: Настільні ігри. URL: <https://artsandculture.google.com/story/-QVBAvsMYyIBLA> (дата звернення: 01.06.2026).
14. Warhammer Wiki. URL: https://warhammerfantasy.fandom.com/wiki/Warhammer_Wiki (дата звернення: 01.06.2026).
15. Who We Are // Wizards of the Coast. URL: <https://company.wizards.com/en/who-we-are> (дата звернення: 01.06.2026).
16. Думки щодо відновлення індустрії настільних ігор в Україні // TG. URL: <https://tg.in.ua/articles/dumki-shhodo-vidnovlennya-industriyi-nastilnix-igor-v-ukrayini-20220518143701> (дата звернення: 01.06.2026).
17. Історія настільних ігор: від Стародавнього Єгипту до сучасності // Новини Час Пік. URL: <https://vchaspik.ua/ua/otdohni/aktyvnyu-vidpochynok/570804-istoriya-nastilnyh-igor-vid-starodavnogo-yegyptu-do-suchasnosti> (дата звернення: 01.06.2026).
18. Історія настільних ігор: занурення в історію настільних ігор // MemoGames. URL: <https://memogames.com.ua/istoriia-nastilnykh-ihor-zanurennia-v-istoriiu-nastilnykh-ihor> (дата звернення: 01.06.2026).

19. Історія настільних ігор: від стародавнього сенету до сучасності // Joy.
URL: <https://joy.co.ua/istoriia-nastilnykh-igr-vid-starodavniogo-senetu-do-suchasnosti> (дата звернення: 01.06.2026).
20. Ларрі Елмор // Вікіпедія. URL:
https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D1%80%D1%80%D1%96_%D0%95%D0%BB%D0%BC%D0%BE%D1%80 (дата звернення: 01.06.2026).
21. Настільні ігри 21 століття // Games.kiev.ua. URL:
<https://games.kiev.ua/uk/article/board-games-21st-century> (дата звернення: 01.06.2026).
22. Розважалися і королі, і простолюди: чому настільні ігри не зникли, а еволюціонували // Focus.ua. URL: <https://focus.ua/uk/technologies/608409-rozvezhalisya-i-koroli-i-prostolyud-chomu-nastilni-igri-ne-znikli-a-evolyucionuvali-foto> (дата звернення: 01.06.2026).
23. Середньовіччя в настільних іграх: популярність в Україні // Desktopgames.
URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/serednyovicha-v-nastylnyh-igrah-populyarnist-v-ukraini.html> (дата звернення: 01.06.2026).
24. Штучний інтелект відродив правила стародавньої гри // 24 Канал. URL:
https://24tv.ua/trends24/shtuchniy-intelekt-vidrodiv-pravila-starodavnoyi-gri-shho-pro_n2707004 (дата звернення: 01.06.2026).
25. Як з'явилась перша настільна гра // Desktopgames. URL:
<https://desktopgames.com.ua/ua/article/jak-ziavilas-persha-nastilna-gra.html> (дата звернення: 01.06.2026).
26. Gabe Barrett, Board Game Design Advice From the Best in the World, 2019
URL: <https://www.amazon.com/Board-Game-Design-AdviceWorld/dp/1985797151>
(дата звернення: 16.05.2024)
27. Monopoly Game Rules // Hasbro. URL:
<https://www.hasbro.com/common/instruct/00009.pdf> (дата звернення: 01.06.2026).
28. A Game of Thrones: The Board Game Second Edition // Fantasy Flight Games.
URL: <https://www.fantasyflightgames.com/en/products/a-game-of-thrones-the-board-game-second-edition/> (дата звернення: 01.06.2026).

29. Бліндюк М. Особливості розвитку ринку настільних ігор в Україні: локалізація, вартість та конкуренція. URL: <https://suspilne.media/136653-osoblivosti-rozvitku-rinku-nastilnih-igor-v-ukraini-lokalizacia-vartist-ta-konkurencia> (дата звернення: 29.11.2022).
30. Осквернений Грааль (Tainted Grail) // Kilogames. URL: <https://kilogames.com.ua/nastilni-igri/2064-tainted-grail.html> (дата звернення: 01.06.2026).
31. Світовий ТОП настільних ігор на сайті BoardGameGeek. Available: <https://geekach.com.ua/>.

Додаток А Ілюстративні матеріали



Рис.1 Давньоєгипетська настільна гра сенет.



Рис.2 Стародавня настільна гра Індії пачисі.



Рис.3 Настільна гра нарди.



Рис.4 Настільна гра шахи.



Рис.5 Настільна гра шашки.

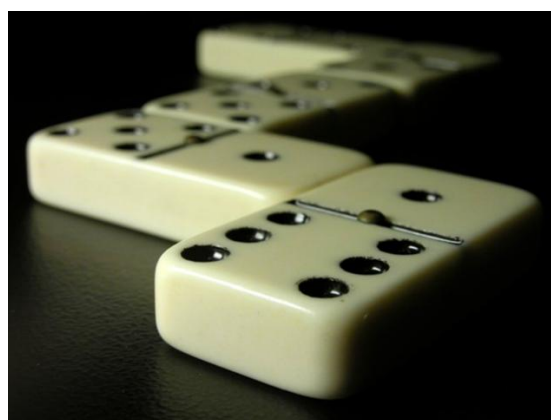


Рис.6 Настільна гра доміно.



Рис.7 Стародавня настільна гра стратегічна «Гончі і шакали».



Рис.8 Стародавня китайська настільна гра Го.



Рис.9 Давньоіндійська настільна стратегічна гра Чатуранга.



Рис.10 Королівська гра в Гусака.



Рис.11 Картина Жоржа де Латура «Шулер».

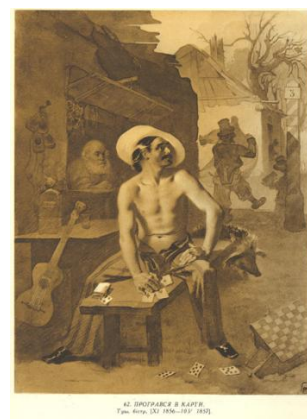


Рис.12 Малюнок Тараса Шевченка «Програвся в карти».



Рис.13 Картина Ремі-Фюрси Дескарсена
«Портрет доктора де С.,
що грає у шахи зі Смертю».



Рис.14 Картина «Блеф»
Джона Джорджа Брауна.

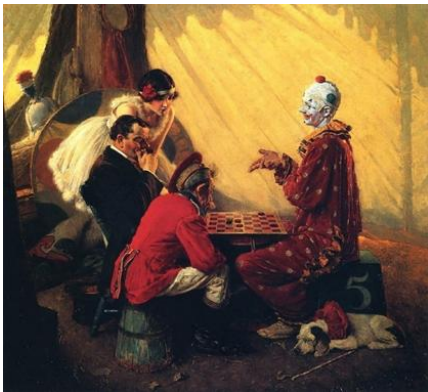


Рис.15 Картина Нормана Роквелла
«Шашки».

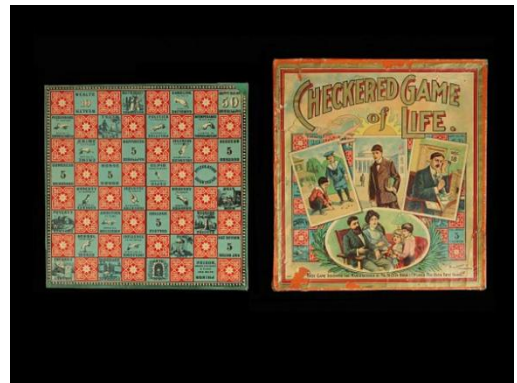


Рис.16 Настільна гра «The Checkered
Game of Life» Мілтона Бредлі.

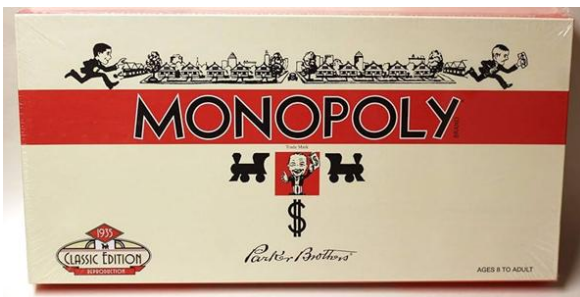


Рис.17 Настільна гра «Монополі»
компанії «Parker Brothers».

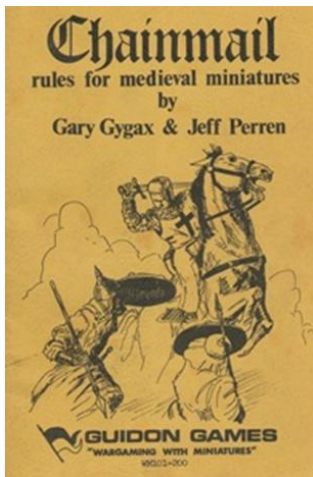


Рис.18 Настільна варгейм-гра «Chainmail».



Рис.19 Перше видання настільної гри «Dungeons & Dragons».

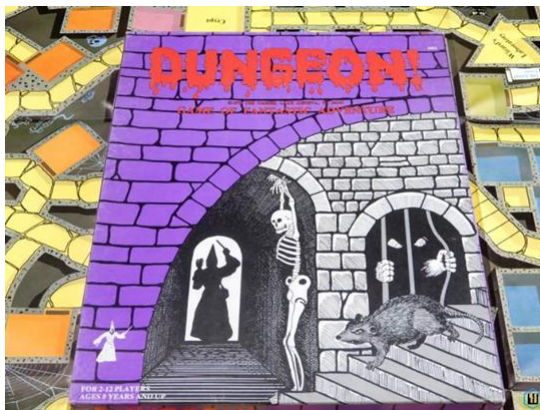


Рис.20 Настільна гра «Dungeon!».

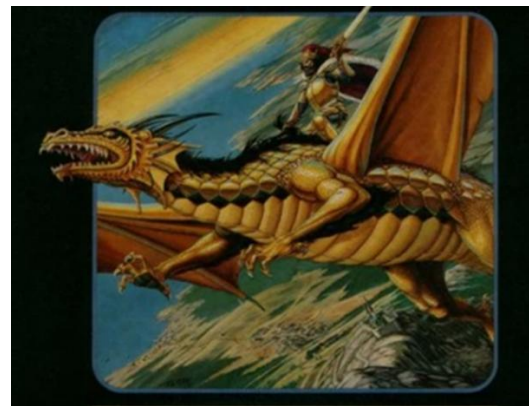


Рис.21 Обкладинка настільної рольової гри «Dungeons & Dragons Expert Set».



Рис. 22 Настільна гра «Warhammer Fantasy Battle».



Рис. 23 Ілюстрація Джеффа Іслі до ігрового модуля «Dungeons & Dragons» (1984 р.) як зразок темного фентезі у графіці настільних ігор.

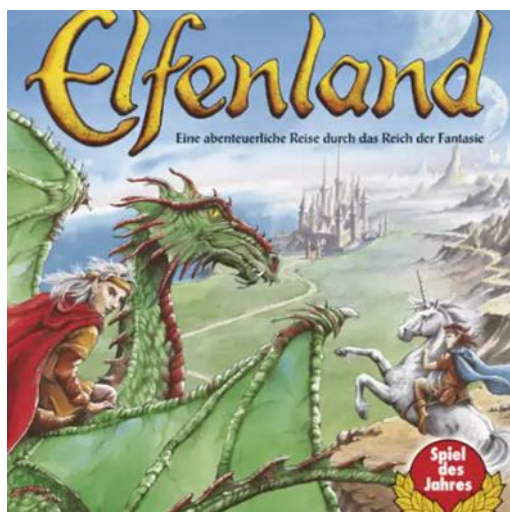


Рис. 24 Обкладинка настільної гри у жанрі хай-фентезі «Elfenland».

Додаток Б Аналоги



Рис.1 Візуальне оформлення упаковки настільної гри «Гра престолів. Друге видання» («A Game of Thrones: The Board Game Second Edition»).



Рис.2 Візуальне оформлення упаковки настільної гри «Гра престолів. Друге видання» («A Game of Thrones: The Board Game Second Edition»).



Рис.3 Візуальне оформлення упаковки настільної гри «Настільна гра Спаплюжений Грааль. Падіння Авалону» («Tainted Grail: The Fall of Avalon»).

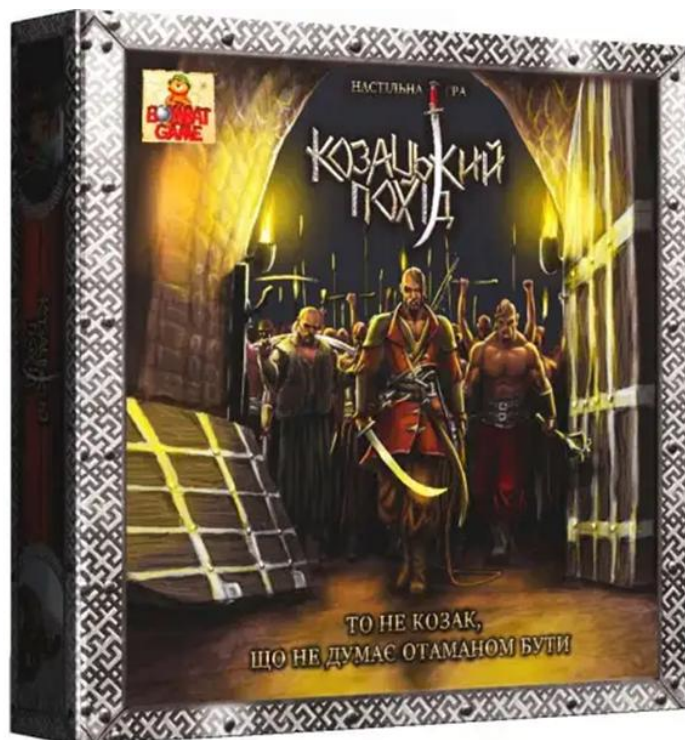


Рис.4 Візуальне оформлення упаковки настільної гри «Козацький похід».



Рис.5 Візуальне оформлення упаковки настільної гри «Форпост».



Рис.1 Ескіз логотипу настільної гри.



Рис.2 Фінальний варіант логотипу.

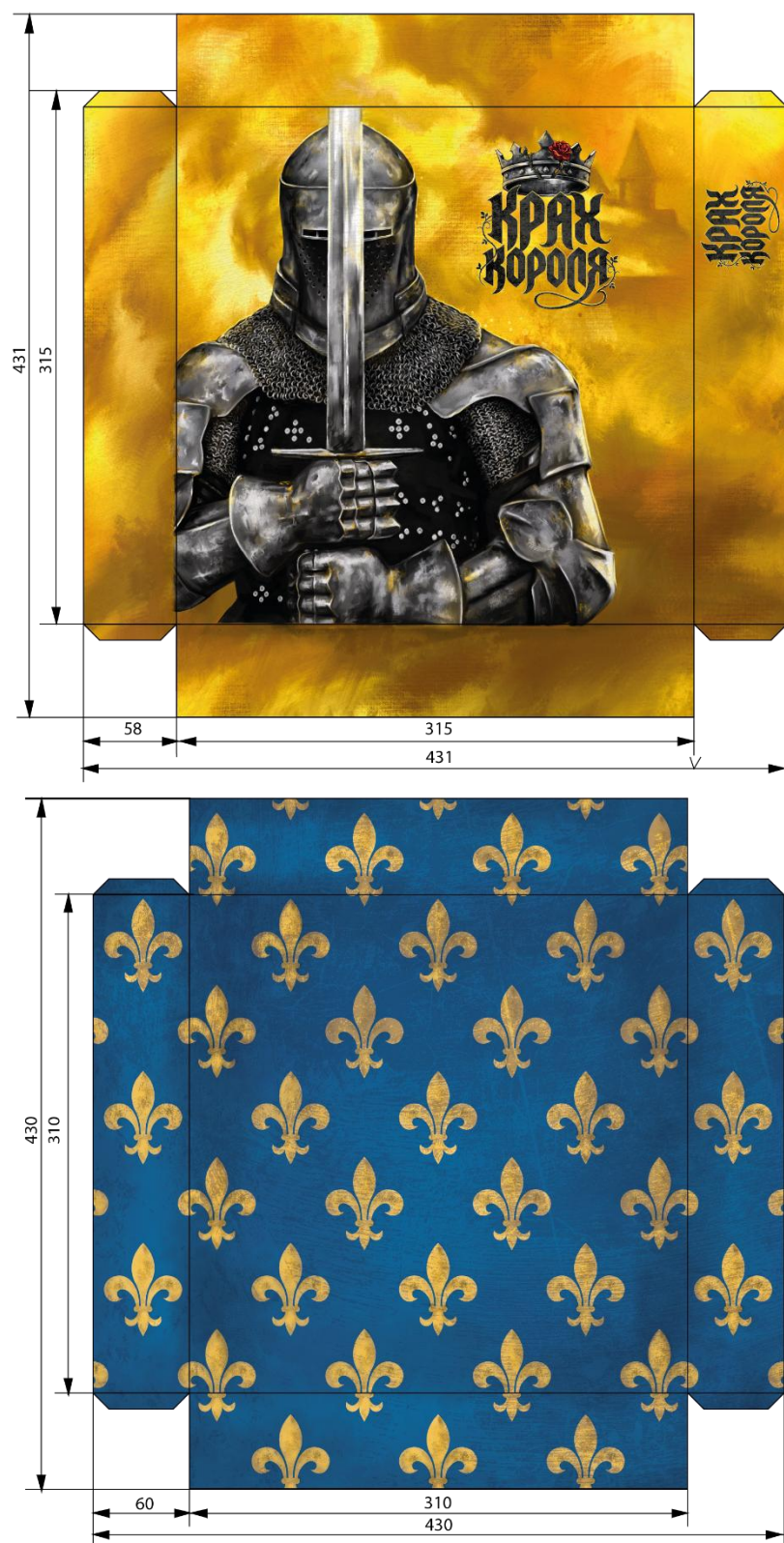


Рис 3-4 Дизайн-макети розгорток пакування: а) верхня частина (кришка); б) нижня частина (дно).



Рис.5 Мокап пакування настільної гри «Крах Короля».



Рис.6 Макет ігрового поля настільної гри «Крах Короля».



Рис.7 Макети ігрових карт Персонажів.



Рис.8 Дизайн передньої частини карт.



Рис.9 Макети ігрових карт Подій.



Рис.10 Макети ігрових карт Квестів.



Рис.11 Комплект ігрових фігур.



Рис.12 Комплект ігрових жетонів.



Рис.13 Обкладинка та перший розворот книги правил.



Рис14 Інформаційний листок-вкладиш до настільної гри.



Рис.15 Подача проєкту.