ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Дизайн авторської настільної карткової рольової гри «Монструтос» в жанрі фентезі

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
Спеціальність 022 «Дизайн»
Предметна область/спеціалізація ---
Освітня програма «Дизайн»

Шифр КвРДЗ. 2022158.03.03.ПЗ

Виконала: здобувачка 4 курсу, гр. ДЗН-22-3 Каріна АТАМАНЧУК

Керівник: канд. техн. наук, доцент Ельвіра БАЗИЛЮК

Нормоконтролер: канд. техн. наук, доцент Олеся ДІТКОВСЬКА

До захисту допускаю:
Завідувач кафедри дизайну Ельвіра БАЗИЛЮК

12 червня 2026р
Дата

Хмельницький 2026

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну
Освітній рівень перший (бакалаврський)
Галузь знань 02 Культура і мистецтво
Шифр і найменування

Спеціальність 022 Дизайн
Код і найменування

Предметна спеціальність / спеціалізація ---
Код і найменування

Освітня програма Дизайн
Найменування

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ельвіра БАЗИЛЮК
«21» січня 2026 р.

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Атаманчук Каріні Сергіївні
Прізвище, ім'я, по батькові здобувача(ки)

1 Тема роботи: «Дизайн авторської настільної карткової рольової гри «Монструтос» в жанрі фентезі»

Керівник роботи Базилюк Ельвіра Володимирівна, канд.техн.наук, доцент
Прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, учене звання

Затверджено наказом ректора університету від 20 січня 2026 р. № 7
2 Термін подання здобувачем роботи на кафедру 1 червня 2026 р.
3. Вихідні дані до роботи: об'єкт проєктування – гра; назва гри – Монструтос; тип гри – настільна, карткова, рольова, жанр – фентезі;

4 Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)
1 Обґрунтування вихідних даних до проєктування настільної карткової гри
2. Ретроспектива теми
3. Творча розробка дизайну настільної карткової гри «Монструтос»

5 Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)
планшети (600х900 мм): 1 – Візуалізація компонентів настільної гри; 2 – Візуалізація дизайну карт «Лабіринт»; 3 – Візуалізація дизайну карт «Татьба»; 4 –Візуалізація дизайну паковання; 5 – Візуалізація брошури-інструкції та ігрового поля; 6 – Підбір шрифтів для компонентів гри.

6 Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

7 Дата видачі завдання 21.01.2026 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

Назва розділу кваліфікаційної роботи	Термін виконання	Примітка
Передпроєктний аналіз об'єкта проєктування.	4.02.26- 10.02.26	
Ретроспектива теми	11.02.26-13.02.26	
Аналіз аналогів	14.02.26-17.02.26	
Розробка концепції	18.02.26- 21.02.26	
Оформлення 1 розділу ПЗ	22.02.26-26.02.26	
Оформлення 2 розділу ПЗ	26.02.26-1.05.26	
Розробка варіантів творчих ідей та пошукових ескізів	4.05.26-10.05.26	
Розробка провідного варіанта об'єкта проєктування	11.05.26--17.05.26	
Вибір технології виготовлення та підготовка макета до друку	18.05.26-22.05.26	
Оформлення пояснювальної записки	23.05.26-28.05.26	
Оформлення графічної частини	29.05.26-31.05.26	

Здобувач _____ Каріна АТАМАНЧУК
Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

Керівник роботи _____ Ельвіра БАЗИЛЮК
Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

РЕФЕРАТ

до кваліфікаційної роботи першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
на тему:
«Дизайн авторської настільної карткової рольової гри «Монструтос» в жанрі фентезі»
здобувачки Каріни АТАМАНЧУК, гр. ДЗН-22-3,
керівник – канд. техн. наук, доцент Ельвіра БАЗИЛЮК
Обсяг пояснювальної записки – 71 сторінок, 39 рисунків, 2 додатки, 27 джерел.
Обсяг графічного проєкту – 6 планшетів (600х900 мм).

АВТОРСЬКА ІЛЮСТРАЦІЯ, КАРТКОВА ГРА, НАСТІЛЬНА ГРА, РОЛЬОВА ГРА, ФЕНТЕЗІ, СТИЛІЗАЦІЯ

У кваліфікаційній роботі розроблено комплексну художньо-образну концепцію та дизайн компонентів авторської настільної карткової рольової гри «Монструтос» у жанрі фентезі, сюжет якої побудований навколо пригод у підземеллі, де гравці взаємодіють із монстрами, які захищають власні території. Проведено дослідження споживацьких і виробничих вимог до створення та дизайну настільних карткових рольових ігор. Проведено аналіз історії розвитку настільних карткових ігор, сучасних тенденцій їх проєктування, , а також дизайну вітчизняних і зарубіжних аналогів. Визначено характерні особливості сучасних ігор жанру фентезі, зокрема використання яскравих ілюстрацій, цілісної візуальної стилістики, зрозумілої інформаційної структури та елементів сторітелінгу. На основі проведених досліджень сформовано концепцію дизайну гри та розроблено її основні компоненти. Створено дизайн 80 ігрових карт, ігрового поля, брошури-інструкції з правилами гри та паковання з органайзером. Для всіх компонентів підготовлено електронні макети та виготовлено матеріальні зразки. Результати проєктування представлені на презентаційних планшетах та апробовані під час щорічної студентської конференції кафедри дизайну Хмельницького національного університету.

07.06.26
(Дата)

(Підпис розробника)

ЗМІСТ

С.

Вступ 5
1 Обґрунтування вихідних даних до проєктування настільної карткової гри .. 7
1.1 Характеристика настільних ігор 7
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об’єкта 11
2 Ретроспектива теми 19
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну настільних ігор 19
2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над настільними картковими іграми в фентезі стилі 26
3 Творча розробка дизайну настільної карткової гри «Монструтос» 41
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об’єкта проєктування 41
3.2 Розробка варіантів творчих ідей 44
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об’єкта проєктування. 50
Висновки 65
Перелік джерел посилання 68
Додаток А Аналіз аналогів 72
Додаток Б Графічна частина 79

ВСТУП

Настільні карткові ігри — це не лише інструмент для розваг, а й важливий носій культури, символіки та візуального мистецтва, який упродовж століть відображав естетичні вподобання, соціальні уявлення та художні традиції різних народів. У сучасному контексті вони перетворюються на мистецький об’єкт, де кожна карта стає окремою ілюстрацією з унікальним смисловим наповненням. Саме тому кваліфікаційна робота спрямована на розроблення дизайну авторської настільної карткової гри «Монструтос» у жанрі фентезі.

Актуальність теми полягає в тому, що настільні ігри сьогодні є одним із найдинамічніших напрямів культури та дизайну, поєднуючи художню ілюстрацію, графічний дизайн та інтерактивність, формуючи новий простір комунікації між людьми. Попит на авторські ігри зростає як в Україні, так і за її межами, адже вони дозволяють презентувати культурні особливості та водночас створювати сучасний продукт, що відповідає світовим тенденціям. Жанр фентезі, який лежить в основі проєкту, має особливу привабливість завдяки своїй сюжетності, казковості та емоційній насиченості.

Метою роботи є розроблення комплексної художньо-образної концепції та візуального дизайну компонентів авторської настільної карткової рольової гри «Монструтос» у жанрі фентезі, а також їх додрукарська підготовка та поліграфічне втілення.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі *завдання:*

- провести аналіз споживацьких та виробничих вимог до проєктування з врахуванням призначення, жанру гри, цільової аудиторії;

- дослідити еволюцію візуального стилю та художнього оформлення настільних карткових ігор від витоків до теперішнього часу;

- виявити та охарактеризувати актуальні тенденції у дизайні сучасних настільних карткових ігор відповідного жанру;

- сформувати концепцію дизайну компонентів настільної гри;

- розробити ескізні варіанти компонентів гри для пошуку візуальних рішень;

- на основі обраного ескізного варіанту розробити дизайн карт, пакування, ігрового поля, інструкції з правилами гри;

- підібрати шрифти для текстів карт, упаковки, інструкції;

- зверстати текст інструкції з правилами гри;

- підготувати електронні макети компонентів гри до друку.

Об’єкт дослідження – авторська настільна карткова рольова гра «Монструтос» в жанрі фентезі.

Предмет дослідження - дизайн та технологія виготовлення поліграфічних компонентів авторської настільної гри „Монструтос” у жанрі фентезі».

Практичне значення отриманих результатів полягає у:

1) створенні повнофункціонального, оригінального та візуально цілісного прототипу авторської настільної карткової рольової гри «Монструтос», готового до тиражування та використання;

2) розроблені дизайнерські рішення, алгоритм переддрукарської підготовки карт і пакування, а також методика та аналізу фентезі-стилістики можуть бути використані іншими дизайнерами під час Проєктування настільних ігор.

Апробація отриманих результатів. Результати дослідження на тему «Дослідження методів створення збалансованого ігрового дизайну у настільних карткових іграх для різновікової аудиторії» доповідались на студентській конференції, що проводилася на кафедрі дизайну Хмельницького національного університету 15 травня 2026 р.

Структура і обсяг роботи: кваліфікаційна робота складається з пояснювальної записки і графічної художньої частини. Пояснювальна записка виконана на 71 сторінках, містить 39 рисунків, 2 додатки та список використаних джерел із 27 найменувань.

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ НАСТІЛЬНОЇ КАРТКОВОЇ ГРИ

1.1 Характеристика настільних ігор

Настільні карткові ігри — це вид настільних ігор, де карти є основним (а іноді й єдиним) ігровим компонентом. Такі ігри – це не лише розвага, а й інструмент для розвитку когнітивних навичок, соціалізації та зниження стресу. Вони потрібні для тренування пам’яті, концентрації, логічного мислення, а також для створення спільного простору взаємодії між людьми.

Настільні карткові ігри поділяються на кілька основних видів: класичні (покер, бридж, дурень), колекційні (Magic: The Gathering), партійні та сімейні (UNO, Dixit), освітні та терапевтичні. Кожен тип має власну мету — від розваги й соціалізації до розвитку когнітивних навичок і стратегічного мислення (рисунок 1.1) [1].



а



б



в



г

Рисунок 1.1 – Види настільних карткових ігор: а – класичні; б – колекційні; в – партійні та сімейні; г – освітні та терапевтичні

Настільні карткові ігри за цільовим призначенням поділяються на:

- розважальні (UNO, Dobble, Exploding Kittens), що створюють веселу атмосферу й швидку динаміку;
- стратегічні (покер, бридж, Magic: The Gathering), які розвивають логіку, планування та блеф;
- колекційні (Pokémon, Yu-Gi-Oh!), що стимулюють індивідуальність і збір власних колод;
- освітні (мовні та математичні картки), які допомагають навчатись у формі гри;
- терапевтичні (реабілітаційні та психологічні вправи), що тренують пам’ять і концентрацію;
- соціальні (Dixit, Cards Against Humanity), які спрямовані на комунікацію, креативність і взаємодію між людьми (рисунок 1.2) [1].



а



б



в



г



д



е

Рисунок 1.2 – Види карт за цільовим призначенням: а – розважальні; б – стратегічні; в – колекційні; г – освітні; д – терапевтичні; е – соціальні

За галузевою спрямованістю настільні карткові ігри можна поділити так: освітні, психологічні та терапевтичні, культурні та мистецькі, економічні та бізнесові, соціальні та комунікативні, розважальні, спортивні та інтелектуальні.

Класифікація карткових настільних ігор ділиться за двома основними параметрами: характеристиками ігрового процесу та характеристиками гравців. Характеристики гри охоплюють механіку, тематичність та форму взаємодії. Механіка включає колекційні, декбілдингові, абстрактні, стратегічні та рольові (наративні) моделі, що визначають логіку побудови ігрового процесу та рівень когнітивного навантаження. Тематичність формує сюжетно-образний простір ігор, охоплюючи фентезійні та пригодницькі, історичні та військові, соціально-гумористичні та освітні напрями. Форма взаємодії може бути кооперативною, змагальною або командною, що відображає соціальну динаміку комунікації між учасниками [2].

Характеристики гравців поділяються кількістю учасників, віковою категорією, рівнем досвіду та соціальним форматом. Кількість учасників визначає поділ на ігри для двох, групові та масові. Вікова категорія охоплює дитячі, сімейні та дорослі формати. Рівень досвіду варіюється від казуальних до середніх і хардкорних, що дозволяє адаптувати гру до різних рівнів підготовки. Соціальний формат передбачає використання ігор у контексті вечірок, сімейного дозвілля або клубних турнірів, підкреслюючи їхню роль як інструменту соціалізації (рисунок 1.3).

Настільна карткова гра «Монструтос» - це авторська гра, сюжет якої побудовано навколо ідеї різноманітної взаємодії сімейної аудиторії з ігровим процесом. Події відбуваються в підземеллі, де мешкають монстри, які не є злими за своєю природою, а лише захищають власні території від так званих "героїв", що прагнуть їх перемогти та забрати скарби.



Рисунок 1.3 – Класифікація карткових настільних ігор

Ігровий процес вибудовується як проходження крізь підземелля з постійними зустрічами цих героїв. Якщо гравець здобуває перемогу, він отримує можливість зібрати здобич — лут, кількість якого визначається безпосередньо на карті. Така ідея поєднує сюжетність, атмосферу пригод і елемент колекціонування, створюючи динамічний та захопливий досвід для сімейної аудиторії. На кожному етапі гри з’являються нові персонажі-монстрики з власними рисами та здібностями, які допоможуть гравцеві у його виживанні.

Назва гри відображає її тему (сеттинг) «Монструтос» походить від латинського слова monstrum («чудовисько», «дивина») та іспанського суфікса -*tos*, що надає звучання колективності. У результаті утворюється слово, яке можна тлумачити як «світ монстрів» або «збірка чудовиськ», що добре відображає сюжетно-тематичну концепцію гри — пригоди з гумористичними монстрами та фантазійними викликами.

Авторська гра розробляється у фентезі жанрі, що є окремою художньою спрямованістю, що виросла з фольклору й міфів, оформилася як жанр у XIX–XX століттях і була кристалізована працями Дж. Р. Р. Толкіна [3]; сьогодні фентезі має численні під жанри (епічне, темне, міське, фольклорне тощо) і чіткі

візуально-наративні маркери (вторинний світ, магія як внутрішня логіка, архетипи).

Прототипом авторських настільних карткових ігор у жанрі фентезі виступає гра «Манчкін», яка сформувала специфічний підхід до інтерпретації класичних сюжетів пригод у підземеллях. У цій грі герої потрапляють у ситуації, що відтворюють традиційні елементи жанру — боротьбу з монстрами, пошук скарбів, здобуття рівнів, — проте всі ці компоненти подані крізь призму пародії та гротеску. Візуальний стиль «Манчкіна» характеризується карикатурністю, спрощеними лініями та перебільшеними рисами персонажів, що створює комічний ефект і водночас підкреслює іронічне ставлення до канонів фентезі. Гумористичний дискурс гри проявляється як у назвах монстрів та предметів, так і в механіці взаємодії між учасниками, яка базується на зрадах, тимчасових союзах та постійних конфліктах [4].

Авторська настільна гра «Монструтос», дизайн якої розробляється, – це сімейна партійна розвага, що має розважальний характер. За механікою вона належить до рольових ігор, тематично орієнтована на фентезійний світ, а за формою взаємодії поєднує кооперативний, змагальний та командний формати. Гра має казуальний рівень складності та призначена для сімейного дозвілля, забезпечуючи доступність правил і водночас створюючи умови для спільного проведення часу.

1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об’єкта

Авторська настільна гра «Монструтос» —це гра в жанрі фентезі, орієнтована на сімейну аудиторію, яка включає представників різного віку і статі. Сімейна аудиторія в іграх потребує безпечного, освітнього та соціально інтегрованого контенту, який одночасно розважає і сприяє спільному проведенню часу. Найважливіше для таких ігор — баланс між простотою для дітей та цікавістю для дорослих, щоб гра стала спільним досвідом.

Безпека та довіра є важливими складовими гри, де основними споживачами є батьки і діти [5]. У грі мають бути відсутні елементи насильства та токсичного контенту — батьки очікують, що гра буде безпечною для дітей. Освітня та когнітивна цінність настільної гри полягає у розвитку ключових навичок — логічного мислення, пам'яті, креативності та командної роботи. Соціалізація та спільний досвід є важливою складовою кооперативного режиму, де діти можуть грати разом із батьками чи братами й сестрами. Така взаємодія перетворює гру на інструмент комунікації та сприяє зміцненню сімейних зв'язків. Розважальний аспект поєднується з емоційною залученістю: гра утримує увагу дітей, а дорослим дарує задоволення від спільного проведення часу. Простота правил забезпечує легкий старт для молодших учасників, тоді як поступове ускладнення створює додатковий інтерес для старших гравців. Ключовим елементом є гумор і позитивні емоції: гра має викликати сміх, зацікавленість і радість, формуючи атмосферу без стресу та сприяючи створенню позитивного сімейного досвіду.

Діти від 10 років вже відчувають себе «майже підлітками», прагнуть самостійності та активно формують власні інтереси. У цьому віці діти вже звертають увагу на зовнішність, стиль, але водночас залишаються відкритими до гри й фантазії.

Підлітки (12–16 років) період який характеризується пошуком ідентичності, прагненням до самовираження та незалежності. Цінують індивідуальність, прагнуть виділитися та шукають способи показати своє «я»

Діти від 10 років та підлітки можуть бути зацікавлені у настільній грі завдяки її універсальності та відповідності їхнім потребам у розвазі, самовираженні та соціальній взаємодії. Для молодших гравців гра є способом зануритися у фантазійний світ, розвивати уяву та логічне мислення, а також отримувати задоволення від простих і зрозумілих правил. Ця гра дає можливість відчути себе героєм, створити власного персонажа та брати участь у пригодах, що відповідає їхньому прагненню до гри й творчості.

Для підлітків настільна гра цікава тим, що поєднує гумор, сюжетність та елементи суперництва, дозволяє проявити індивідуальність і стратегічне мислення, а також створює простір для комунікації з друзями.

Дорослі зацікавленні у глибокому наративі, який дозволяє проживати історію, впливати на її розвиток і відчувати наслідки власних рішень. Сюжети з моральними дилемами, драмою та багатошаровими персонажами виходять за межі дитячої казковості. Дорослі гравці очікують теми влади, політики, виживання, етики та психології вибору, а також можливість балансувати між серйозністю й гумором. Емоційна залученість проявляється у співпереживанні персонажам, катарсисі чи навіть чорному гуморі, що робить гру насиченою й значущою. Соціальний аспект також важливий — гра стає простором для спільного переживання історій і створення колективних спогадів. Дорослих приваблює матеріальна та естетична цінність компонентів: якісні карти, мініатюри й доповнення сприймаються як колекційні об’єкти. Інтелектуальний виклик у вигляді складних механік, стратегічного мислення та варіативності рішень додає відчуття справжнього випробування.

У настільних іграх стать гравця не є визначальним чинником, оскільки основна увага зосереджена на механіці, правилах та взаємодії між учасниками. Гра створює простір для рівних можливостей, де кожен може обирати будь-яку роль чи персонажа незалежно від власної ідентичності. Відповідно до карт гравець зможе обрати стать сам, оскільки будуть індивідуальні карти, які працюватимуть на одну обрану стать.

Отже, цільовою аудиторією настільної гри «Монструтос» є діти віком від 10 років, підлітки та дорослі без обмеження віку. Гра орієнтована на широку демографічну групу, незалежно від статі, що забезпечує універсальність її використання.

Фентезійний стиль у настільних іграх має особливу привабливість для сімейної аудиторії, оскільки він поєднує казковість, сюжетність та емоційне занурення у вигаданий світ. Такий жанр створює умови для спільного

переживання пригод, що сприяє комунікації між різними поколіннями та формує атмосферу колективної творчості.

Фентезі як художній напрямок апелює до універсальних архетипів — героїв, монстрів, магії та випробувань, які легко сприймаються як дітьми, так і дорослими. Для молодших учасників це можливість зануритися у казковий світ, що стимулює уяву та розвиває фантазію. Для дорослих — це форма відпочинку, яка дозволяє відволіктися від буденності та долучитися до спільної гри, де сюжет і пригоди створюють емоційний контраст із реальністю.

Для підлітків важливим елементом є можливість створення персонажів, що відповідають їхнім індивідуальним потребам та інтересам. Для дорослих гравців передбачені безпечні ігрові умови, які знімають занепокоєння щодо участі дітей та водночас сприяють розвитку мислення.

Гравці очікують глибокий фентезійний світ із магією, монстрами, героями та пригодами. Стиль має бути зрозумілим і привабливим для фанатів жанру: від класичного епічного фентезі до більш похмурих чи мультяшних варіацій. Гравці очікують, що їхні дії та вибори впливатимуть на розвиток історії.

Для кращого визначення сюжету та направлення карт було проведено дослідження характерних рис основних напрямів фентезі [6]:

Епічне (High Fantasy) (рисунок 1.4, а) — це масштабні вигадані світи з власною історією, расами, магією та міфологією. Тут завжди є глобальне протистояння добра і зла, а сюжет охоплює цілі континенти й цивілізації.

Темне (Dark Fantasy) (рисунок 1.4, б) — похмурі світи, де магія небезпечна, а атмосфера нагадує жахи. Тут часто панує відчуття загрози, а герої стикаються з моральними дилемами.

Героїчне (Sword & Sorcery) (рисунок 1.4, в) — акцент робиться на пригодах окремих героїв, їхніх битвах і магічних артефактах. Це динамічні історії, де головне — дія та особисті подвиги.

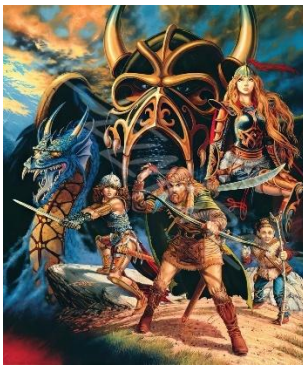
Міфологічне фентезі (рисунок 1.4, г) — побудоване на легендах і міфах конкретних культур. Воно переосмислює традиційні сюжети й вводить богів, духів чи героїв у нові контексти.

Урбан-фентезі (рисунок 1.4, д) — магія та надприродні істоти існують у сучасному світі, часто приховано від людей. Це поєднання реалістичного міського середовища з чарівними елементами.

Low Fantasy (рисунок 1.4, е) — світ близький до реального, магія мінімальна або відсутня. Тут конфлікти більш політичні чи соціальні, ніж магічні.

Міфпанк та культурні варіації (рисунок 1.4, є) — сучасні переосмислення міфів, часто з акцентом на певні культурні мотиви (наприклад, азійські чи слов'янські). Вони поєднують традиційні образи з новими стилями.

Для авторської гри «Монструтос» обрано сімейний епічний фентезі жанр з елементами гумору.



а



б



в



г



д



е



є

Рисунок 1.4 – Напрями жанру фентезі: а – епічне (High Fantasy); б – темне (Dark Fantasy); в – героїчне (Sword & Sorcery); г – міфологічне фентезі; д – урбан-фентезі; е – Low Fantasy; є – міфпанк та культурні варіації

Користувацькі вимоги до карт у настільних карткових іграх зазвичай формуються з точки зору зручності, довговічності та естетики, адже саме карти є головним інструментом взаємодії [7]. Карти мають витримувати багаторазове використання, не рватися й не стиратися, для цього використовується щільний картон або папір. Найкраще використовувати папір/картон з щільністю 300–3500 г/м2, з матовістю для довготривалого використання. Достатньо міцний папір, щоб карти не гнулися занадто легко, але й не надто товстий, щоб їх можна було тасувати. Також ігрові набори комплектуються інструкцією, для якої використовується крейдований папір, для паковання використовують міцний картон.

Друк символів, цифр й ілюстрацій повинні бути добре видимими. Кольори на картах, пакуванні мають бути яскравими, ілюстрації чіткими. Збалансований дизайн у картах, щоб гравці швидко розпізнавали карти й не плутали їх.

Крім споживацьких вимог, до елементів настільних ігор висувають виробничі вимоги, зокрема технічні, які визначають параметри електронного макету поліграфічної продукції (карт, паковання тощо). До технічних вимог відносяться такі складові:

1. Поля під обріз мають бути 2 мм з кожної сторони;

2. Безпечні відстані це не менше 5мм-10мм від країв і до тексту;

3. В підготовленому до друку макеті шрифти переводити у криві, а наявні ефекти (градієнти, тіні тощо) потрібно раструвати;

4. Роздільна здатність зображень 300dpi;

5. Розміри монтажних областей задають у міліметрах;

6. Електронний макет розробляють в кольоровій моделі CMYK;

7. Для темних кольорів по кольоровій моделі CMYK сума пігментів не має перевищувати 270% ;

8. Для світлих кольорів по кольоровій моделі CMYK сума пігментів не має перевищувати 150% і не нижче 120% ;

9. Правило для чорного кольору:

- багатокомпонентний для великих заливок (C 30% / M 30% / Y 30% / K 100%);
-однокомпонентний для тексту та тонких ліній K = 100% (C 0% / M 0% / Y 0% / K 100%);

10. Електронні макети до друку подаються в форматах: PDF – для багатосторінкового, двохстороннього друку карт, інструкції та макету коробки, EPS – для порізки карт.

Для забезпечення довговічності карткових елементів та збереження їхньої функціональності під час тривалого використання, матеріал має відповідати високим показникам щільності. Оптимальним є застосування паперу щільністю не менше ніж 350 г/м², що унеможливлює деформацію карт під час гри. Друк здійснюється за технологією 4+4, яка передбачає повноколірне відтворення зображень з обох боків картки, забезпечуючи високу якість та естетичну привабливість. Паковання, як невід'ємний елемент ігрового комплекту, повинно мати ще вищу міцність — рекомендовано використовувати папір щільністю 420 г/м², що гарантує надійний захист карт від зовнішніх пошкоджень та сприяє збереженню цілісності виробу протягом тривалого часу.

Компоненти гри, які друкуються, мають відповідати вимогам додрукарської підготовки та сучасним дизайнерським трендам — стилізації та дизайнерським шрифтам — щоб сформувати актуальний, привабливий і дружній продукт, який дарує позитивні емоції та стимулює взаємодію в сімейному колі.

За прототипом гри «Манчкін» було вирішено, що авторська гра «Монструтос» включатиме поле для гри, 80 карт, які поділяються на дві колоди по 40 штук, інструкцію з правилами гри і паковання. В ігровому комплекті передбачена наявність додаткових фігурок та кубика. Згідно з правилами гри, одна колода карт — це карти подій/пригод, інша — для персонажів/ресурсів. Поле обрано для гри з зонами руху та взаємодії.

За виробничими характеристиками розмір виготовлених карт — 67 × 93 мм, технологічні припуски під обріз — по 2 мм з кожної сторони. Загальна кількість карт — 80 штук. Коробка, в якій розміщаються всі елементи гри, буде мати поділ на дві зони.

Таким чином, визначено, що настільні ігри є універсальним інструментом для розвитку когнітивних навичок, комунікації та творчого самовираження. На основі дослідження сформовано вихідні дані для проєктування авторської настільної гри «Монструтос», яка орієнтована на сімейну аудиторію, дітей від 10 років та підлітків.

Гра має на меті створення позитивної атмосфери, поєднання гумору та сюжетності, а також розвиток навичок співпраці й стратегічного мислення.

Визначено, що гра орієнтована на сімейних гравців — дітей та дорослих, для яких важливі прості правила, безпечний і дружній контент, освітня та когнітивна цінність, а також позитивна атмосфера. Встановлено виробничі параметри карт, коробки та додаткових компонентів, що відповідають сучасним стандартам якості й ергономіки. Таким чином, «Монструтос» позиціонується як сучасна настільна гра, яка поєднує сюжетність, гумор, розвиток навичок співпраці та стратегічного мислення, відповідає очікуванням цільової аудиторії та має потенціал стати універсальним інструментом для дозвілля, навчання й творчого самовираження. Обраний художній стиль - сімейний епічний фентезі. Ігровий комплект до гри «Монструтос» включає 80 карт (дві колоди по 40 штук), ігрове поле, коробку, інструкцію з правилами гри.

2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну настільних ігор

Перші настільні ігри виникли ще до появи писемності й були максимально утилітарними — їх створювали з камінців, паличок чи ліній на землі. Вони виконували ритуальні, соціальні та навчальні функції. Манкала (рисунок 2.1), що з’явилася в Африці та на Близькому Сході близько 3–4 тисяч років тому, не мала конкретного винахідника — це народна гра, яка вчила рахунку, розподілу ресурсів і стратегічному мисленню. Єгипетський сенет (близько 3100 р. до н. е.) спершу був світською розвагою, але поступово набув сакрального значення: він символізував шлях душі в потойбіччя, а його походження приписували богу мудрості Тоту [8]. Індійська чатуранґа, яка з VI століття перетворилася на шахи, моделювала структуру армії й навчала військовій тактиці; вона поширилася через Персію до Європи й стала першим прикладом складного стратегічного дизайну. Таким чином, навіть у найдавніших іграх мінімалістичний дизайн уже містив символіку, культурні коди та тактичність, а їхня роль виходила далеко за межі простої розваги — вони були інструментами навчання, соціальної взаємодії та духовних практик.



Рисунок 2.1 – Манкала

У європейському контексті настільні ігри поступово трансформувалися з архаїчних ритуальних практик у впорядковані системи розваг та соціальної

взаємодії. Виникнення таких ігор, як шашки (рисунок 2.2), «мельниця» чи лото, стало важливим етапом у становленні сучасного геймдизайну. Їхня структура ґрунтувалася на простих і зрозумілих правилах, чітко окреслених ігрових полях та повторюваних патернах, що забезпечувало доступність для широкого кола учасників. Саме ця стандартизація — використання дерев'яних дощок, впорядкованих сіток і уніфікованих фішок — заклала основу для формування універсальних принципів дизайну, які згодом стали визначальними для розвитку настільних ігор як культурного феномену.



Рисунок 2.2 – Шашки

Зміна функції гри від сакральної чи ритуальної до розважальної та соціальної відображала ширші процеси модернізації суспільства. Ігри почали виконувати роль інструментів комунікації, соціалізації та інтелектуального тренування. Водночас їхній дизайн набував рис системності: з'являлися стандартизовані матеріали, уніфіковані правила та візуальні елементи, що сприяло поширенню ігор у різних регіонах та культурних середовищах. Таким чином, європейський етап розвитку настільних ігор можна розглядати як перехід від індивідуальних, локальних форм до універсальних моделей, які забезпечили подальший розвиток геймдизайну в напрямі стратегічності, естетичної впорядкованості та соціальної інтеграції.

У XIX столітті настільні ігри переживають суттєву трансформацію, що знаменує перехід від ремісничого виробництва до індустріалізованого культурного продукту. Розвиток поліграфії та промислових технологій

забезпечує появу друкованих ігрових полів і картонних компонентів, які стають стандартом для масового виробництва, на кшталт гри «The Mansion of Happiness» (рисунок 2.3) [9]. Це сприяє комерціалізації ігор: виникають спеціалізовані видавництва, що розглядають настільну гру як товар, орієнтований на широку аудиторію, а не як локальний артефакт. Водночас у цей період з’являються нові механіки — картки та колоди, які відкривають можливості для більшої варіативності правил, інтерактивності та випадковості. Важливим нововведенням стає наративний вимір: ігри починають включати сюжетні елементи, що перетворюють їх із абстрактних систем правил на засіб моделювання історій та соціальних сценаріїв.

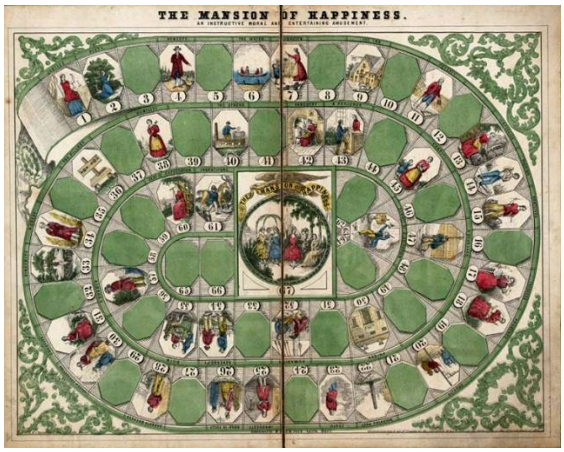


Рисунок 2.3 – The Mansion of Happiness

У соціокультурному контексті настільні ігри стають частиною буржуазної культури дозвілля, відображаючи нові суспільні цінності — індивідуалізм, освітню функцію та морально-етичні моделі поведінки. Таким чином, XIX століття можна визначити як етап інституціоналізації настільних ігор, коли вони набувають рис стандартизованого культурного продукту, що поєднує матеріальну індустрію, комерційні інтереси та художньо-наративні практики, закладаючи основу для подальшого розвитку глобальної індустрії у XX столітті.

У XX столітті настільні ігри остаточно виходять на глобальний рівень, перетворюючись із локальних культурних практик на масове явище індустрії дозвілля [10]. Саме в цей час з’являються культові продукти — «Монополія»,

«Скрабл», «Clue», які завдяки впізнаваній айдентиці та масштабному маркетингу стають символами епохи. Їхній дизайн уже не обмежується функціональністю: він активно використовує картки як ключові елементи ігрового процесу, що дозволяє створювати складніші механіки та підвищувати рівень інтерактивності.

Дизайн настільної гри «Монополія» має виразну структурно-візуальну організацію, що відображає економічну модель гри та водночас формує її культурну ідентичність (рисунок 2.4). Центральним елементом є ігрове поле, побудоване у вигляді квадратної схеми з впорядкованими клітинками, які символізують власність, інфраструктуру та спеціальні події. Візуальна мова гри базується на використанні яскравих кольорів для диференціації груп власності. Додатковими елементами дизайну виступають паперові гроші, картки шансів і громадської скарбниці, а також індивідуалізовані фішки, які виконують роль маркерів гравців. Дизайн карт виглядає просто, маючи свою структуру подачі інформації з додатковими кольоровими плашками для швидкого пошуку потрібних карток. Це період в якому дизайн стає більш структурованим і зрозумілим, у якому деяка інформація на картах виділяється рамками і плашками.



Рисунок 2.4 – Монополія

Дизайнери починають працювати над формуванням унікальних стилів ілюстрацій, розробляють фірмові кольорові схеми, вводять персонажів, які стають частиною бренду гри. Це означає, що настільна гра перетворюється на комплексний культурний продукт, де візуальна складова має не менше значення, ніж правила. У цей період домінує американський стиль, відомий як Ameritrash:

він характеризується яскравими темами, високим рівнем випадковості та сильним сюжетним компонентом. Ігри цього напряму не лише розважають, а й занурюють гравців у атмосферу історій, створюючи емоційний досвід.

Поява євроігор у кінці XX століття, таких як Catan (рисунок 2.5) та Carcassonne, означає радикальну зміну парадигми в дизайні настільних ігор. На відміну від американського стилю, що робив акцент на яскравих темах і випадковості, європейський підхід орієнтується на мінімізацію випадкових факторів та створення стратегічної глибини. Це дозволяє гравцям відчувати контроль над процесом і розвивати довгострокові тактичні рішення.



Рисунок 2.5 – Catan

Візуальний стиль євроігор характеризується чистотою та функціональністю: ілюстрації виконують радше підтримуючу, ніж домінуючу роль, а ергономічні компоненти забезпечують комфортність ігрового процесу [11]. У дизайні почали стилізовувати сорочки карт, створювати піктограми як швидкі орієнтири, передбачалось використання великої кількості ілюстрацій, часте використання декоративних рамок і плашок. Такий дизайн прагне до максимальної прозорості правил і зрозумілості механік, що робить гру доступною для широкої аудиторії, але водночас зберігає інтелектуальну складність.

Сучасні настільні карткові ігри характеризуються поєднанням функціональної простоти та високої візуальної виразності, що забезпечує їхню доступність. Дизайн таких ігор тяжіє до яскравих ілюстрацій, які займають центральне місце на картці та формують емоційний настрій гри. Ілюстративний компонент часто виконує роль основного носія атмосфери — від мінімалістичних символів до детальних фентезійних або сюрреалістичних сцен.

Важливим елементом є використання плашок і рамок, що структурують інформацію: текстові блоки відокремлюють правила чи властивості картки від зображення, а декоративні рамки підсилюють стилістичну єдність набору. У сучасному дизайні переважає тенденція до спрощення рамок і плашок, аби вони не перевантажували картку, а лише підкреслювали ілюстрацію. Декоративні елементи застосовуються точково — як акценти, що формують візуальну ідентичність гри, але не заважають читабельності.

Популярними є стилі, що поєднують виразну кольорову палітру з чіткою графічною структурою такі ігри як наприклад: «Манчкін», «Ходу героям нема!», «Dungeons & Dragons», «Dungeon Mayhem», «Hero Realms» [12].

Важливою інновацією цього періоду стає те, що ім’я дизайнера перетворюється на бренд. Автори ігор починають сприйматися як ключові фігури індустрії, а їхні роботи — як інтелектуальні продукти, що мають власний стиль і підпис. Це формує нову професійну культуру, де настільна гра стає не лише комерційним товаром, а й об’єктом авторського визнання.

Сучасний дизайн настільних ігор — це синтез культури, технологій та досвіду користувача. Він поєднує естетику, наративність, ергономіку та інноваційні матеріали, а також інтегрує цифрові інструменти. Таким чином, настільна гра перестає бути лише «полем із фішками» — вона стає цілісним мистецьким і комунікаційним продуктом, що відображає культурні коди часу та формує нові моделі взаємодії між людьми.

Сучасні тенденції у карткових іграх включають використання екологічних матеріалів, інтеграцію цифрових технологій (AR, мобільні додатки, блокчейн), персоналізацію досвіду гравців та акцент на культурному сторітелінгу й

мінімалістичному дизайні (рисунок 2.6) [13]. Це робить карти не лише інструментом гри, а й засобом вираження стилю та ідентичності.



а



б



в



г



д



е



є

Рисунок 2.6 – Сучасні тенденції в дизайні карткових настільних ігор:
а – еко-матеріали; б – природні мотиви; в – ретро-футуризм;
г – мінімалізм із акцентами; д – сторітелінг; е –мобільні додатки;
є – custom decks

Зокрема, серед молодих гравців та сімейних аудиторій зростає попит на екологічні рішення в іграх (рисунок 2.6, а). Стають популярними природні мотиви (рисунок 2.6, б) (nature-inspired aesthetics), ретро-футуризм (рисунок 2.6, в) — поєднання класики з сучасними технологіями, мінімалізм із акцентами

(рисунок 2.6, г) — прості форми, але з яскравими деталями, культурний сторітелінг — карти як носії історій, фольклору та мистецтва (рисунок 2.6, д).

Технологічні інновації AR та VR створюють доповнену реальність для інтерактивних карткових боїв. Мобільні додатки дають змогу синхронізації фізичних карт із цифровими платформами (рисунок 2.6, е).

Наразі є можливість створювати власні колоди та індивідуальні дизайни такі як “custom decks” для подарунків, брендів чи фанатських спільнот, також зростання популярності турнірів і онлайн-спільнот. Ігри стають інструментом комунікації та соціальної взаємодії (рисунок 2.6, є).

Еволюція дизайну настільних ігор демонструє шлях від утилітарних ритуальних практик до складного мистецького та інженерного продукту. Від камінців і лунок манкали чи символічного сенету — до стандартизованих європейських ігор, друкованих картонних компонентів XIX століття та комерційних брендів XX століття. Кожен етап додавав нові смисли: від соціальної взаємодії й навчання — до розваги, маркетингу та художньої айдентики.

У результаті аналізу історичних тенденцій розвитку настільних карткових ігор виявлено, що сучасний дизайн характеризується чіткою структурованістю та підпорядкованістю ієрархії розміщення інформації.

2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над настільними картковими іграми в фентезі стилі

Оскільки в XX-XXI ст. настільна карткова гра стала об’єктом авторських розробок, то було проаналізовано особливості та авторський почерк дизайнерів, які відомі в сфері дизайну настільних ігор.

Стів Джексон — американський геймдизайнер, який заснував компанію Steve Jackson Games і створив одну з найвідоміших карткових ігор світу — Munchkin, у 1980 році відкрив власну компанію, де випустив такі хіти, як Car

Wars та сатиричну гру Illuminati [14]. У 1986 році він створив універсальну рольову систему GURPS, яка дозволяє грати в будь-якому сеттингу.

Найбільшу славу Джексону принесла гра Munchkin (2001) — пародія на класичні рольові ігри на кшталт Dungeons & Dragons. У ній гравці починають як «новачки» першого рівня й намагаються досягти десятого, перемагаючи монстрів, збираючи скарби та підставляючи друзів. Гра відома простими правилами, гумором і постійною взаємодією між учасниками. Її популярність породила десятки доповнень у різних жанрах — від фентезі до космосу й жахів.

Карти складаються з простого дизайну, що включає карикатурний стиль, який є добре впізнаваним. Стандартний набір гри включає 168 карт, паковання та інструкцію з правилами гри.

Сьогодні Munchkin (рисунок 2.7) вважається культовою грою, яка поєднує легкість, сатиру та азарт, а Стів Джексон — одним із найвпливовіших дизайнерів настільних ігор, що змінив уявлення про те, якою може бути рольова гра.



Рисунок 2.7 – Гра Манчкін

Річард Гарфілд — автор Magic: The Gathering (1993) (рисунок 2.8), першої колекційної карткової гри, яка задала стандарт для десятків інших [15]. Дизайн карт у Magic — це не просто ілюстрації, а цілі світи. Кожна карта має власну атмосферу: від темних готичних образів до яскравих епічних сцен. Художники,

яких він залучав, створювали багатошарові фентезійні полотна, де монстри, маги й артефакти виглядають як частина живого всесвіту.

Кожна карта цієї гри є унікальною одиницею зі своїми властивостями. Це дозволяє гравцям збирати колоди, комбінувати ефекти й будувати власні стратегії. Сам Гарфілд прагнув, щоб дизайн карт не лише прикрашав, а також ілюстрації мали одразу викликати відчуття сили чи небезпеки, яке відповідає ігровому ефекту.



Рисунок 2.8 – Гра Magic: The Gathering

Стиль Гарфілда можна охарактеризувати як системний і водночас художньо насичений. Він створює правила, які відкривають простір для безлічі варіацій, а візуальна складова робить ці варіації емоційно відчутними. Саме тому Magic: The Gathering стала не просто грою, а культурним явищем: колекціонери цінують карти як мистецькі об’єкти, а гравці — як інструменти для стратегічних баталій.

Ерік М. Ланг відомий такими іграми, як A Game of Thrones: The Card Game (рисунок 2.9), Warhammer: Invasion та Call of Cthulhu: The Card Game [16]. У його проєктах дизайн карт завжди підкреслює драматичність і темний настрій сеттингу. Ілюстрації часто насичені деталями: похмурі замки, криваві битви,

містичні символи, що одразу занурюють гравця у світ інтриг і боротьби. Художники, з якими він співпрацює, створюють образи, що нагадують живописні полотна — з глибокими тінями, виразними обличчями персонажів і відчуттям постійної небезпеки.



Рисунок 2.9 – Гра A Game of Thrones

Склад його ігор зазвичай побудований на сильній взаємодії між гравцями. У A Game of Thrones: The Card Game карти не лише представляють героїв чи події, а й відображають політичні інтриги, зради та союзи. Це робить гру не просто механічною, а соціальною — кожна партія перетворюється на драму, де дизайн карт підсилює сюжетність.

Характерний стиль Ланга — наративний і атмосферний. Він прагне, щоб кожна карта була не просто інструментом у грі, а частиною історії, яка розгортається між гравцями. Його роботи відрізняються темними кольорами, глибокими композиціями та відчуттям епічності, що робить їх ближчими до ілюстрацій фентезійних романів, ніж до простих ігрових карт.

Найвідоміші роботи Майка Елліота— Thunderstone (рисунок 2.10), Duel Masters, Battle Spirits [17]. У Thunderstone гравці починають із базової колоди й поступово купують нові карти, щоб зміцнити її та перемогти монстрів у

підземеллі. Це створює відчуття розвитку персонажа, але через карти. Дизайн карт у його іграх завжди яскравий і насичений: фантастичні герої, магічні артефакти, монстри з деталізованими рисами. Художники, з якими він працює, роблять акцент на динаміці — персонажі зображені в русі, з виразними позами та енергією, що підкреслює активність самої гри.

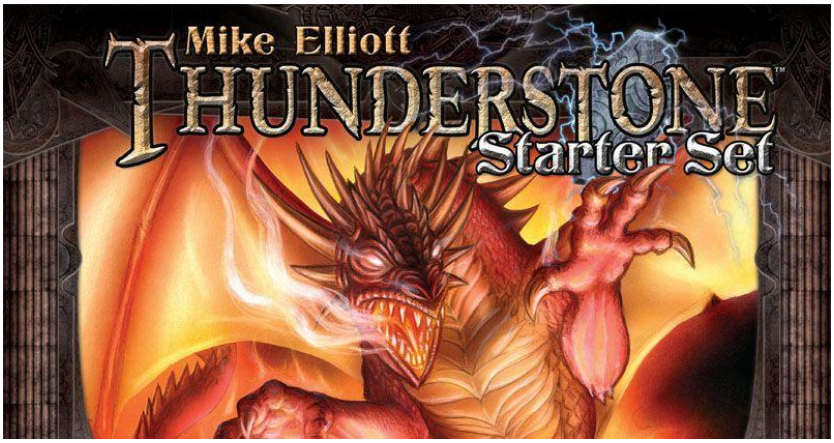


Рисунок 2.10 – Гра Thunderstone

Елліот прагне, щоб кожна карта була не лише красивою, а й інтуїтивно зрозумілою: гравець має одразу відчути, що ця карта сильна, небезпечна чи корисна. Його стиль можна назвати динамічним і геймерським — він створює ілюстрації, які виглядають як кадри з аніме чи фентезійного коміксу, а механіка карт завжди спрямована на розвиток і вдосконалення колоди.

Отже, популярність і впізнаваність настільних карткових ігор базуються на цілеспрямованому формуванні візуально-ігрового образу, який поєднує художній стиль із механікою гри. Дизайн карт використовують не лише як інструмент для гри, а й для емоційного та культурного впливу. Саме поєднання художнього стилю з унікальною механікою дозволило їм стати популярними й визначити розвиток жанру фентезійних карткових ігор.

Для визначення сучасних тенденцій в дизайні настільних карткових ігор було проаналізовано 15 ігор: Манчкін, Dungeons & Dragons, Ходу героям нема!, Dungeon Mayhem, Hero Realms, Small World, Descent: Legends of the Dark,

Talisman: Магічне Пригодництво, Gloom, Arcadia Quest, Kingdom Death, Runebound (3rd Edition), Lords of Waterdeep (табл.А.1-А.2, додаток А).

Основним прототипом для Проєктування настільної карткової гри стала гра «Манчкін» (яка бере за основу карикатурну версію гри Dungeons & Dragons). Дизайн гри є простим: карикатурні зображення персонажів на однотонному фоні з рамкою.

В грі «Ходу героям нема!» персонажі захищають свої території. Настільна гра включає декілька кооперативних сценаріїв та різні рівні складності. Крім високої реіграбельності можна відзначити важливість кожного учасника партії та його особистої колоди. Дизайн гри виконаний в яскравих ілюстраціях, з приємною атмосферою, стилізованими шрифтами під сюжет гри. Ілюстрації мають мультиплікаційний стиль з високою деталізацією, також присутні стилізовані плашки під піктограми на картах.

У грі «Dungeon Mayhem» (D&D) карти мають стандартизований формат і чітку структуру: назва, іконографіка та текст розташовані так, щоб гравець швидко сприймав інформацію. Кожна колода вирізняється власною кольоровою гамою, що допомагає відрізняти персонажів, а баланс між текстом і зображенням забезпечує легкість у грі. Ілюстрації виконані в карикатурному, гумористичному стилі, який робить атмосферу дружньою та доступною для сімейної аудиторії. Кожен герой має унікальний дизайн, а сцени передають рух і емоції, створюючи динаміку та енергію.

У грі «Hero Realms» (додаток А, таб.1.1 – 1.2, 5) карти виконані у стандартному форматі (приблизно 68×93 мм), що відповідає класичним колекційним іграм. Верстка побудована так, щоб гравець швидко сприймав ключову інформацію: назву, тип карти, вартість у золоті, ефекти та належність до фракції. Важливу роль відіграє кольорове кодування — кожна фракція має власну палітру, що допомагає орієнтуватися під час гри. Баланс між текстом і зображенням витриманий: ілюстрації займають значну частину карти, але залишають достатньо місця для правил та ефектів. Ілюстрації створені у фентезійному стилі, що перегукується з традиціями Dungeons & Dragons. Вони

деталізовані, атмосферні й підкреслюють епічність світу гри. Кожен персонаж чи предмет має унікальний візуальний образ, який додає глибини ігровому процесу. Пакування гри компактне й функціональне. Базова коробка розрахована на стартовий набір карт, але існують численні органайзери та вставки, які дозволяють зберігати всі доповнення в одній коробці.

У грі «Small World» карти та жетони мають чітку верстку: назви рас і здібностей розташовані так, щоб їх було легко читати, а символи — інтуїтивно зрозумілі. Важливим є використання кольорового кодування та іконографіки, що дозволяє швидко орієнтуватися під час партії. Баланс між текстом і графікою витриманий: ілюстрації займають центральне місце, але не перевантажують картку, залишаючи простір для правил. Ілюстрації виконані у яскравому, карикатурному стилі з гумористичними акцентами. Кожна раса має свій унікальний візуальний образ, що додає грі характеру та робить її дружньою для сімейної аудиторії. Художній стиль підкреслює легкість і сатиричність світу, де різні фантастичні народи борються за території.

У грі «Descent: Legends of the Dark» верстка карт побудована так, щоб швидко передавати ключову інформацію: назви, ефекти та символи розташовані чітко й логічно. Кожна карта має кольорове кодування та іконографіку, що допомагає гравцям орієнтуватися в складних механіках. Баланс між текстом і зображенням витриманий — ілюстрації додають атмосферності, але не перевантажують картку. Ілюстрації виконані у високодеталізованому фентезійному стилі, який підкреслює епічність світу Terrinoth. Художники Fantasy Flight Games створили багатошарові образи персонажів, монстрів і локацій, що занурюють гравця у темну, драматичну атмосферу. Візуальна мова гри єдина й узгоджена, що робить кожен компонент частиною великої історії. Пакування — одна з найяскравіших особливостей цієї гри. Коробка велика, багатокомпонентна й оформлена як справжній артефакт. Дизайнери приділили увагу не лише зовнішньому вигляду, а й внутрішній організації: усередині є спеціальні відсіки для мініатюр, карт і жетонів, що захищає їх від пошкоджень і полегшує підготовку до гри.

У грі «Talisman: Магічне Пригодництво» верстка карт побудована у традиційному стилі: назва, тип і ефекти розташовані чітко й зрозуміло. Символи та текст легко читаються, а кольорове кодування допомагає швидко орієнтуватися у грі. Баланс між текстом і зображенням витриманий так, щоб ілюстрації створювали атмосферу, але не заважали сприймати правила. Ілюстрації виконані у класичному фентезійному стилі, з акцентом на деталізацію персонажів, монстрів і магічних артефактів. Вони передають дух пригод і небезпек, занурюючи гравця у світ магії та битв. Художній стиль є цілісним і впізнаваним, що робить кожну карту частиною великої історії.

У грі «Gloom» верстка карт побудована на використанні прозорих пластикових карт, що дозволяє накладати їх одна на одну й змінювати ефекти та показники персонажів. Такий підхід робить гру візуально динамічною: інформація оновлюється прямо на карті, коли додаються нові події чи модифікатори. Текст розташований компактно, а символи та іконографіка зрозумілі й легко читаються. Ілюстрації мають похмурий, готичний стиль, натхненний роботами Едварда Ґорі та атмосферою «Лемони Снікет». Візуальна мова гри підкреслює чорний гумор і трагізм, адже мета гравця — зробити життя своєї сім’ї максимально нещасним перед тим, як вони загинуть. Малюнки деталізовані, але водночас гротескні, що додає грі особливого шарму. Пакування оформлене у стилі гри — темні кольори, готичні шрифти та ілюстрації, які одразу передають атмосферу суму й іронії .

У грі «Arcadia Quest» верстка карт побудована чітко й зрозуміло: назва героя чи предмета, ключові характеристики та ефекти розташовані так, щоб гравець швидко сприймав інформацію. Використовується кольорове кодування та іконографіка, що допомагає відрізняти типи карт (герої, монстри, спорядження). Баланс між текстом і зображенням витриманий — ілюстрації займають центральне місце, але залишають простір для правил. Ілюстрації виконані у яскравому, мультяшному стилі з гумористичними акцентами. Художники створили динамічні образи героїв і монстрів, які підкреслюють легкість та веселощі гри. Візуальна мова єдина для всієї серії, що робить кожну

карту частиною цілісного світу. Пакування гри велике й багатокомпонентне. Коробка оформлена у коміксовому стилі з яскравими кольорами та динамічними сценами, що одразу передають атмосферу пригод .

У грі «Kingdom Death: Monster» верстка карт побудована так, щоб передавати складні механіки максимально зрозуміло. Карти поділяються на різні типи (монстри, обладнання, події, ресурси), кожен із яких має власну структуру та іконографіку. Важливим є використання символів і кольорових акцентів, що допомагають швидко орієнтуватися під час гри, навіть коли карт дуже багато. Ілюстрації виконані у похмурому, готичному стилі з високим рівнем деталізації. Візуальна мова гри підкреслює жорстокість і безнадійність світу, де виживання — це постійна боротьба. Художники створюють монстрів із химерними, майже сюрреалістичними образами, які викликають водночас захоплення й тривогу. Персонажі та предмети також мають унікальний дизайн, що додає глибини й занурює гравця у світ гри.

Пакування гри «Kingdom Death: Monster» є окремим витвором мистецтва. Базова коробка величезна (приблизно 33×63×14 см) і містить сотні карт, жетонів та мініатюр. Усередині передбачені органайзери й спеціальні вставки для зберігання карт (навіть у протекторах), жетонів і мініатюр.

У грі «Runebound (3rd Edition)» верстка карт побудована так, щоб швидко передавати ключову інформацію: назви, ефекти та символи розташовані чітко й логічно. Кожен тип карт (пригоди, навички, предмети, вороги) має власну структуру та кольорове кодування, що допомагає гравцям орієнтуватися навіть у складних механіках. Баланс між текстом і зображенням витриманий — ілюстрації додають атмосферності, але не перевантажують картку. Ілюстрації виконані у високодеталізованому фентезійному стилі, який підкреслює епічність світу. Художники Fantasy Flight Games створили багатошарові образи персонажів, монстрів і локацій, що занурюють гравця у темну та драматичну атмосферу пригод. Візуальна мова гри єдина й узгоджена, що робить кожен компонент частиною великої історії.

У грі «Lords of Waterdeep» верстка карт побудована так, щоб швидко передавати ключову інформацію: назви квестів, вимоги до ресурсів та винагороди розташовані чітко й логічно. Кожен тип карт (квести, інтриги, будівлі) має власну структуру та кольорове кодування, що допомагає гравцям легко орієнтуватися. Баланс між текстом і зображенням витриманий — ілюстрації додають атмосферності, але не перевантажують картку. Ілюстрації виконані у класичному фентезійному стилі, з акцентом на атмосферу політичних інтриг та пригод у місті Waterdeep. Художники створили деталізовані сцени, які підкреслюють епічність світу Forgotten Realms, але водночас залишають простір для стратегічного мислення. Пакування базової гри компактне й функціональне.

У грі «Dungeon Fighter» верстка карт побудована так, щоб швидко передавати ключову інформацію: назви, ефекти та символи розташовані чітко й зрозуміло. Кожен тип карт (монстри, предмети, закляття) має власну структуру та іконографіку, що допомагає гравцям легко орієнтуватися. Баланс між текстом і зображенням витриманий — ілюстрації займають центральне місце, але залишають простір для правил. Ілюстрації виконані у комічному, мультяшному стилі з гротескними образами монстрів і героїв. Візуальна мова гри підкреслює абсурдність і веселощі, адже головна механіка — це кидання кубика на мішень, що додає хаотичності та сміху. Художники створили динамічні сцени, які передають енергію та гумор, роблячи кожну карту частиною єдиного комедійного світу. Пакування оформлене яскраво й динамічно: коробка містить мішень, кубики та карти, все організовано так, щоб підкреслити унікальність механіки.

У грі «Pathfinder Adventure» верстка карт побудована так, щоб гравці могли швидко орієнтуватися у складних механіках. Кожна карта має чітку структуру: назву, тип (персонаж, монстр, предмет, закляття, локація), ключові характеристики та ефекти. Використовується іконографіка й кольорове кодування, що допомагає відрізняти різні категорії карт. Баланс між текстом і зображенням витриманий — ілюстрації додають атмосферності, але не заважають сприймати правила. Ілюстрації виконані у деталізованому фентезійному стилі, який перегукується з традиціями Dungeons & Dragons та

світу Pathfinder. Художники створюють багатошарові образи героїв, монстрів і магічних артефактів, що занурюють гравця у світ пригод. Візуальна мова гри єдина й узгоджена, що робить кожну карту частиною великої історії. Пакування базових наборів і доповнень розроблене для кампанійного формату: коробки містять сотні карт і жетонів, а також передбачають місце для зберігання додаткових сценаріїв.

Таким чином, в результаті проведеного аналізу дизайну ігор усі згадані настільні ігри мають спільні риси, які формують їхню цілісність як продуктів. Вони використовують стандартизовану верстку карт із чіткою структурою, де назви, символи та ефекти розташовані так, щоб гравець швидко сприймав інформацію. У кожній грі витримано баланс між текстом і зображенням: ілюстрації створюють атмосферу, але не заважають правилам. Важливим є застосування кольорового кодування та іконографіки, що дозволяє легко відрізняти типи карт, фракції чи ресурси. Ілюстрації завжди відповідають тематиці гри — від гумористичного стилю в Small World чи Dungeon Fighter до готичного й похмурого в Gloom та Kingdom Death: Monster, або епічного й деталізованого у Descent чи Runebound. Пакування у всіх випадках поєднує естетику та функціональність: коробки оформлені у стилі гри, містять відсіки для карт, жетонів і мініатюр, а також часто передбачають місце для доповнень.

Більшість ігор підтримують колекційність — мають розширення, які зберігають єдиний стиль і додають нові механіки чи персонажів. У результаті всі ці ігри поєднують зрозумілу верстку, атмосферні ілюстрації та практичне пакування, створюючи продукт, який є одночасно ігровим інструментом і колекційним арт-об’єктом.

Було проведено кількісний аналіз на наявність певних композиційних рішень на картах та пакуванні настільних ігор (присутність рамок на картах, плашки під текстом, ілюстрацій на сорочках, заокруглення кутів карт, рівень стилізації ілюстрацій, форма паковань, органайзер та покриття), результат якого представлено на рисунку 2.11. В результаті цього аналізу було виявлено, що переважають такі елементи дизайну: наявність рамок на картах (71%),

використання плашок під текст (85%), наявність лише ілюстрації на сорочках (50%), паковання прямокутної форми (95%) з матовим покриттям (100%), органайзер для карт (71%).

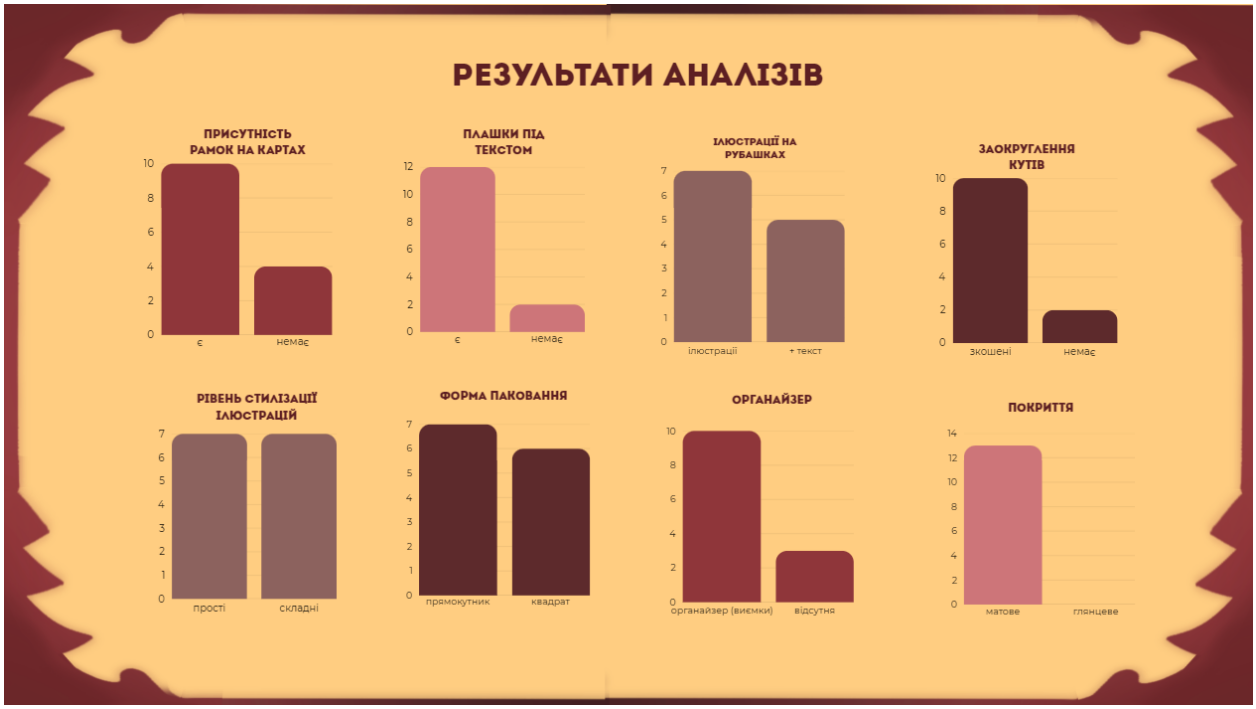


Рисунок 2.11 – Діаграми результатів аналізу дизайну карткових настільних ігор в жанрі фентезі

У всіх варіантах ігор є характерні персонажі тематики фентезі, тобто люди з великими вухами, не пропорційними частинами тіл чи елементами частин у вигляді тварини, з різним та аномальним зростом, або ж повністю змінений колір шкіри, додання волохатості, крил, лап, клювів, кігтів, зубів та інше. До того ж, на зображеннях часто конфігурують «істоти», зазвичай це або живі предмети побуту, їжі, життя, або дивовижні створіння, які схрещені з різними видами тварин, людей, предметів або інше.

В пошуках мотивів, для підібрання стилю під ілюстрації, було досліджено різні концепції фентезі ілюстрацій. Фентезійні ілюстрації мають широкий спектр стилів, які визначають атмосферу та спосіб сприйняття світу. Основні графічні стилі ілюстрацій, що найчастіше зустрічаються у книгах, настільних іграх та цифровому мистецтві представлені на рисунку 2.12.



а



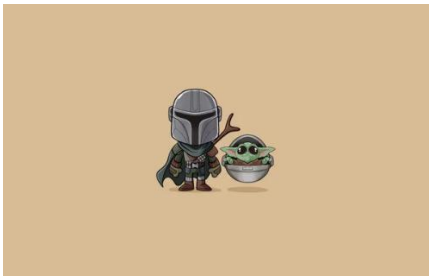
б



в



г



д



е



є



й

Рисунок 2.12 — Стилі ілюстрацій: а – класичний епічний реалізм; б – темне фентезі; в – мультиплікаційне фентезі; г – міфологічний стиль; д – мінімалістичне фентезі; е – декоративно-орнаментальний стиль; є – коміксовий стиль; й – акварельне та живописне фентезі

Класичний епічний реалізм (рисунок 2.12, а) — детально промальовані сцени з багатою палітрою, що нагадують живопис. Даний стиль використовується для зображення героїв, битв і величних пейзажів у стилі «Володаря перснів» [18].

Темне фентезі (рисунок 2.12, б) — похмурі, контрастні ілюстрації з акцентом на тіні, драматичне освітлення та моторошні образи. Ілюстрації створюють атмосферу загрози й містики [19].

Мультиплікаційне фентезі (рисунок 2.12, в) — спрощені, комічні персонажі з перебільшеними рисами. Такий стиль робить світ легким і доступним для сімейної аудиторії [20].

Міфологічний стиль (рисунок 2.12, г) — ілюстрації, що спираються на культурні мотиви (слов'янські орнаменти, скандинавські руни, кельтські візерунки). Вони додають автентичності [21].

Мінімалістичне фентезі (рисунок 2.18, д) — прості форми, обмежена палітра кольорів, акцент на символах і композиції. Цей стиль використовується у сучасних настільних ігор [22].

Декоративно-орнаментальний стиль (рисунок 2.18, е) — ілюстрації з багатими рамками, візерунками та декоративними елементами, що створюють атмосферу чарівності [23].

Акварельне та живописне фентезі [24] — м'які кольори, розмиті контури, що створюють казкову, ніжну атмосферу. Підходить для дитячих і сімейних ігор (рисунок 2.18, є).

Коміксовий стиль [25] — яскраві лінії, динамічні сцени, схожі на графічні новели. Добре працює для гумористичних або пригодницьких сюжетів (рисунок 2.18, й).

Для авторської рольової карткової настільної гри було обрано мультиплікаційний стиль. Оскільки, цей стиль добре сприймається різновіковою аудиторією, не навантажує сприйняття та створює яскравий образ гри.

За результатами аналізу дизайну карткових настільних ігор в жанрі фентезі було визначено основні критерії для створення авторської настільної гри,

такі як: структурована організація інформації на картках; використання яскравих ілюстрацій як головного носія сюжетного та емоційного змісту; застосування плашок і рамок для відокремлення текстових блоків та забезпечення стилістичної єдності; включення додаткової атрибутики (поля, сорочки карт, пакування), що підсилює функціональність ігрового процесу; баланс між естетичною виразністю та практичною доступністю для широкої аудиторії.

Таким чином, для ілюстрацій обрано мультиплікаційний фентезі-стиль, який поєднує яскравість та простоту форм. Дизайн карт передбачає використання плашок і декоративних рамок, а самі карти матимуть зкошені кути для більш витонченого вигляду. Паковання гри складатиметься з двох частин коробки, що забезпечить практичність та зручність використання.

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ КАРТКОВОЇ ГРИ «МОНСТРУТОС»

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об’єкта проєктування

Концепція настільної гри повинна враховувати загальну ідею, вимоги цільової аудиторії до візуального оформлення. Візуальний дизайн виступає ключовим елементом, адже саме він формує перше враження та забезпечує доступність гри для різних вікових груп.

Проаналізувавши аналоги настільних карткових ігор в жанрі фентезі, було виявлено загальні риси для створення візуально збалансованого концепту карт та пакування. Ілюстрації повинні бути зрозумілими, простими та водночас емоційно насиченими. Ілюстративні персонажі мають одразу демонструвати фентезійність та пригоди, відповідно до жанру. Дизайн має бути легко сприятливим і швидко орієнтованим. Щоб досягти максимального балансу дизайну та ілюстрацій, потрібно використати більшу площу карт для ілюстрації, адже в такому розміщенні центром виступає головний елемент карти, тобто персонаж, або ж предмет. Другорядним є опис об’єкта, тобто плашка з розміщеним текстом. Текст повинен бути у вигляді пропису по пергаменту, або ж схожі тематичні нариси. Щоб обмежити кордони карт, вирішено використовувати стилізовані рамки під сталактити, або подібні розписні елементи. Фон має містити відповідні текстури під підземелля, що створить більше занурення у сюжет гри і буде лаконічно виглядати загальний візуал карти.

На пакованні доречним було б розмістити головних персонажів разом з назвою гри «Монструтос», для швидкого зацікавлення цільової аудиторії, де в першу чергу буде помітним яскрава картинка та її назва. Потрібно додати додатковий мотиваційний слоган, для зацікавлення цільової аудиторії в сюжеті, але не відволікати від головних елементів, таких як назва. Для батьків важливим аспектом є можливість гри з дітьми, тому одним з ключевих елементів дизайну лицьової сторони паковання має бути присутнім вік, за яким дорослий член родини має розуміти, що ця гра є безпечною для дитини. На задній частині

паковання логічним є розміщення елементів гри (персонажів, карти), для засвіту складу гри. Також, задня сторона має містити короткий опис та склад гри, задля інформативності. Бокові сторони паковання, мають містити лише назву, оскільки гру зручно зберігати на поличці. Швидким орієнтиром до знаходження саме цієї гри є бокові сторони.

Оскільки прототипом гри «Монструтос» є гра «Манчкін», то за аналогією в грі, що розробляється, має бути дві колоди карт: проходження по лабіринту і винагороди за проходження у вигляді «татьби» (пограбування). Карти колоди «лабіринт» повинні мати сорочку у вигляді підземелля і створювати собою містичний шлях, відповідно до сюжету. Сорочки карт колоди «татьби» мають включати елементи скарбів і того, що гравець може отримати саме з цієї колоди.

Оскільки гра передбачає різні рівні складності, то ігровий комплект має включати ігрове поле, оформлене в стилі ігрових карт та паковання, інструкцію з правилами гри.

У всіх настільних іграх характерною рисою є присутність правил, оскільки кожна гра має власні правила і сюжет, тому потрібно створити зрозумілу верстку правил з характерним дизайном відповідним до інших складових елементів гри.

Оскільки сюжет гри розгортається навколо підземелля, саме ця тематика стала основою для створення дошки натхнення. Обрані для дошки натхнення фотографії печер створюють атмосферу підземного світу, загадкового, небезпечного (рисунок 3.1). Але в поєднанні з мультиплікаційним графічним стилем з’являється відчуття гумористичності та казкових пригод. Сталактити підземних печер можуть стати важливим художнім елементом карток, створюючи візуальну цілісність і стилістичну завершеність всіх елементів гри.

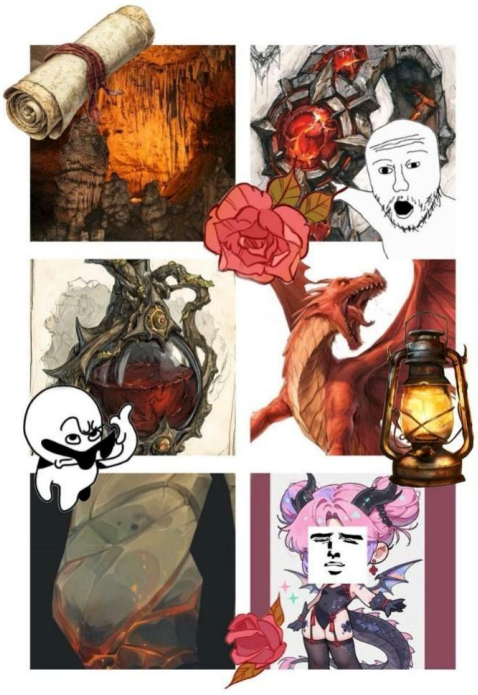


Рисунок 3.1 – Дошка натхнення.

На основі зібраної дошки натхнення було визначено колірну палітру та загальний настрій для оформлення компонентів гри, а саме, у процесі візуалізації рамок було використано образ печер, колірна палітра орієнтована на теплі відтінки, текстури папірусу слугували концептуальною основою для стилізації відповідних елементів гри, підкреслюючи її автентичність та історичний контекст, кумедні персонажі стали джерелом натхнення для розробки дизайну карткових персонажів, забезпечуючи ігровий процес емоційною виразністю та гумористичним забарвленням. Окремі предмети, зокрема пляшка та кільце, були використані як прообрази для створення карт броні та зілля, що сприяло формуванню цілісної та символічно насиченої системи візуальних рішень.

Таким чином, концепція дизайну гри ґрунтується на ідеї подвійної ролі монстриків —вони виступають як охоронці своїх територій та одночасно стають героями власних сюжетів, що дозволяє гравцям взаємодіяти з ними як у змаганні, так і у співпраці. Для гри було обрано мультиплікаційний стиль оформлення ілюстрацій з використанням зображень каменю, декоративних рюш та магічних

предметів. Така стилістика створює атмосферу пригод і чарівності, підкреслює сюжетність гри.

3.2 Розробка варіантів творчих ідей

На основі проведеного передпроєктного аналізу, сформованої концепції та з врахуванням стилістики зібраної дошки натхнення було розроблено три варіанти дизайну карт настільної гри «Монструтос».

Варіант №1 передбачає спрощений стиль графіки з мінімальною деталізацією: дизайн стилізований під печеру зі сталактитами, текст розміщується на плашці у формі каменю, а персонажі за своїм виглядом більше нагадують людей, ніж монстрів. Такий підхід створює атмосферу пригод, але залишається досить стриманим і мінімалістичним у візуальному рішенні (рисунок 3.2).



Рисунок 3.2 – Візуалізація варіанту №1

Варіант №2 передбачає створення чітких кам’яних рам із середнім рівнем деталізації та використання текстурованого паперу у стилі старовинних свитків як основи для написів. Щоб краще уявити, як виглядатиме така текстура та

загальна стилістика, були виконані відмалювання концептуальних ескізів (рисунок 3.3).

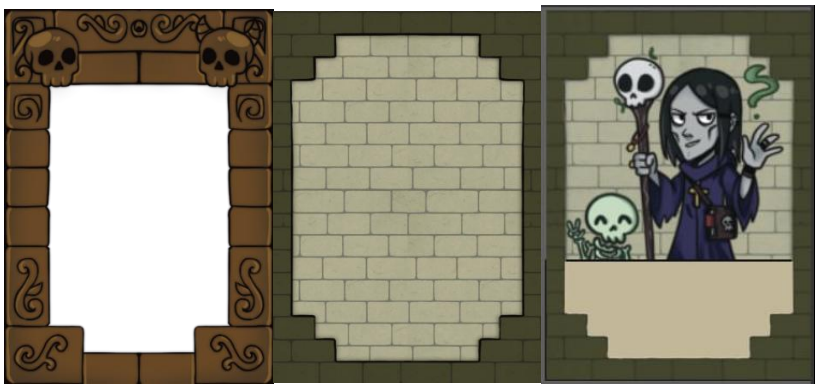


Рисунок 3.3 – Візуалізація варіанту №2

Варіант №3 відзначається підвищеною деталізацією рамок, виконаних у стилі старовинного оздоблення. Для текстових зон було використано папір із фактурою, що нагадує старі рукописи, а персонажі виглядають більш монстроподібними, щоб підкреслити фантастичну атмосферу гри та надати їй виразнішої індивідуальності. Відповідно до концепції в якості фона обрано кам’яну кладку (рисунок 3.4).



Рисунок 3.4 – Візуалізація варіанту №3

Для подальшого опрацювання художніх рішень обрано концепцію №3, яка забезпечує загадкове, сучасне та виразне оформлення. В дизайні карток згідно концепції поєднано деталізовані рамки, кам’яну підкладку та яскраві

образи монстриків. В результаті було вирішено зробити різні по кольору колоди карт, де жовтий відображав «золото», тобто скарб, та коричневий, ближче до кольору кімнат лабіринту.

Для написання тексту на картах було проаналізовано кілька гарнітур: LindbergCaffeine, NK163, America XIX, TM Vinograd. серед яких для дизайну карт було обрано гарнітуру NK163. Шрифт імітує написання товстим пером, ніби написано в Бестіарії (книга про монстрів, добірка інформації про них). При цьому цей шрифт зберігає чудову читабельність (рисунок 3.5). Оскільки, карти невеликого формату, грубий текст має високий рівень розбірливості.



Рисунок 3.5 – Підбір шрифтів

В настільній картковій грі, що розробляється, необхідно мати дві колоди карт з різним, але стилістично узгодженим дизайном. Розроблений дизайн сорочок карт представлено на рисунку 3.6 На картках першої колоди розміщається зображення монстрика і текст з одної сторони, до того ж і карти ворогів, а сорочка зображає підземелля (рисунок 3.2, а). На картках другої колоди зображені предмети та різні дрібнички з їх описом, а сорочка зображає скарби (рисунок 3.6, б).



а б

Рисунок 3.6 – Варіант сорочок карт

Для передачі настрою та жанру через написання назви гри «Монструтос» проводився пошук декоративного шрифту або графічних зображень, які можуть замінити літери (рисунок 3.7). Використання силуета дракона в назві гри «Монструтос» сприймається як органічне доповнення до довгої назви, створюючи вже на рівні графіки відчуття історії гри та підкреслюючи її фантастичну складову. Символ надхрестя в назві «Монструтос» гармонійний, але не пов’язується із сюжетом, адже гра розповідає про монстриків, а не про нежить чи темні ритуали.



Рисунок 3.7 – Пошукові ескізи назви гри

Після аналізу розроблених концептуальних варіантів написання назви настільної гри обрано використання силуета дракона замість літери «Т», що найповніше відповідає концепції гри та її візуальній ідеї. Дракон одразу створює масштабний, виразний образ, який добре врівноважує довгу назву та робить її більш запам’ятовуваною. Крім того, цей символ напряму асоціюється з магією,

пригодами та міфологією, що підкреслює жанр гри й задає правильний настрій. Дракон не лише доповнює назву, а й формує відчуття цілісної історії, ніби відкриваючи гравцеві двері у світ легенд і монстрів. На відміну від іншого варіанту надхрестя, цей образ не виглядає пересічним чи випадковим, а має глибину та драматичність, він поєднує декоративність із сюжетною логікою, не відводячи увагу в бік нежиті чи надто простих деталей, а натомість створює сильний центральний акцент.

Для дизайну паковання було розроблено три ескізні композиційні рішення. У кожному з них по-різному використано різні варіанти компоновки тексту та зображень (рисунок 3.8).



а б в

Рисунок 3.8 –Пошукові варіанти дизайну коробки

Для подальшої роботи обрано дизайн кришки паковання, представлений на рисунку 3.8 (в): назва розташована зверху, є достатньо простору для другорядного тексту, а ілюстрація чітко передає саму суть гри. Така композиція виглядає збалансовано — глядач одразу бачить головний акцент, але водночас має можливість звернути увагу на деталі. Цей варіант дозволяє поєднати інформативність і емоційність: текст не перевантажує обкладинку, а ілюстрація створює атмосферу та задає тон усьому проєкту.

В результаті до гри було створено варіанти художніх рішень поля карти з рівнями гри (рисунок 3.9). У першому варіанті дизайн відповідає оформленню паковання, що для ігрового поля виглядає надто просто. У другому варіанті

оформлення відповідає стилістиці оформлення карт. Третій (обраний) варіант був розроблений на основі другого варіанту, але доповнений назвою гри і візуальним акцентом на 5-у рівні, оскільки він є ключовим і для його отримання є спеціальні умови.

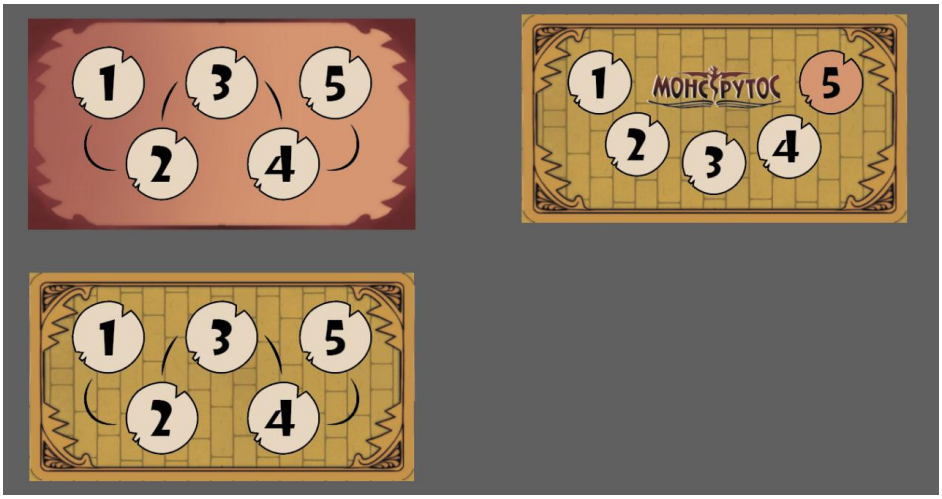


Рисунок 3.9 – Варіанти поля карти рівнів

У ході роботи над композиційними рішеннями було здійснено аналіз кількох можливих варіантів побудови візуальної структури карт, паковання та поля настільної гри. Це дало змогу визначити найбільш раціональні та ефективні способи інтеграції графічних елементів, текстових блоків та ілюстрацій у єдину систему. Аналіз карт показав, що найкращим концептом є той, де центральним є персонаж, а інформація подається знизу. Проте, на паковані назва гри розміщається зверху, внизу розміщатиметься інформація про вік і кількості гравців. Відповідно до сформованої раніше концепції в розроблених варіантах карток використовуються рамки, декоративні деталі та стилістичні акценти, які формують атмосферу підземного світу та підтримують сюжетну лінію в елементах гри.

3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну об’єкта проєктування

На основі розроблених варіантів художніх рішень для компонентів гри «Монструтос» обрано дизайн карт. Основою кожної картки є центральна ілюстрація, яку доповнюють текст, плашка та рамка. Оскільки гра складається з двох колод, для кожної колоди обрано інший основний колір, щоб гравці легко розрізняли карти навіть без огляду на сорочку.

У колоді «Лабіринт» (рисунок 3.10), головним кольором виступив коричневий, що вказував на глибину і загадковість цієї колоди. На сорочці карт цієї колоди, було використано шлях через лабіринт, загадковий та темний. Колода карт «Лабіринт» містить 5 карт «Раса» з монстриками, 5 карт «Клас» з скелетами здібностей.

Кожен монстрик «Раси» має власні здібності, тому відповідно до них має індивідуальні ілюстрації. Скелети «Класу» показують особливі додаткові здібності, такі як професія, що відображається в різних ілюстраціях.

Інші карти цієї колоди це 9 «Кара», що діють як негативний ефект на гравця та 12 «Героя», що заважають проходити лабіринт. Також є 4 карти «Ознака», що створює додаткові умови гри і 5 карт «Пастка», що є негативними картами.



Рисунок 3.10 – Сорочка колоди «Лабіринт»

Головним завданням у створенні персонажів, для цієї колоди, стало розроблення анатомії монстриків, їх стилізованих версій та образів «скелетів

класів». Кожен монстрик «Раси» має атрибути, що підкреслюють його здібності: дракон (рисунок 3.11, а) із мішком символізує здатність носити більше карт, чортиня (рисунок 3.11, б) у вигляді відьмочки відсилає до чарів, вовкулака (рисунок 3.11, в) з кігтями демонструє силу перетворення, слиз (рисунок 3.11, г) із бутилочкою яду уособлює отруту, а привид (рисунок 3.11, д) із дерев'яним хрестом і нитками нагадує ляльковода, що контролює тіла.



а б в г д

Рисунок 3.11 – Карти «Раса»

Скелети «Класу» виступають базовою расою: паразит (рисунок 3.12, а) має риси ядовитості й загадковості, варвар (рисунок 3.12, б) — скелет із топором та візерунками, колекціонер (рисунок 3.12, в) — з награбованими речами чи зброєю, а некромант (рисунок 3.12, д) — у мантії з чарівною палицею. Мімік (рисунок 3.12, г) має характерні риси дубльованих предметів.



а б в г д

Рисунок 3.12 – Карти «Клас»

Окремо були розроблені образи «героїв» — агресивних противників, натхненних класичними архетипами DnD (рицар, ельф, маг, тіфлінг), такі як «Ельфійка чарівниця» (рисунок 3.13, а), що є звичайним прообразом магічної ельфійської жінки, «Ситий паладин» (рисунок 3.13, б) зображений з виделкою, що підтверджує його ситість, карта «Співучого тіфлінга» (рисунок 3.13, в) зображена як прообраз існуючої постаті BI-туберки. «Сором'язливий бард» (рисунок 3.13, г) стандартним прообразом бардів з фентезі світів з елементами гумору, «Боєць з каменюкою» (рисунок 3.13, д) зображений злим хлопцем в броні з каменем в руці, «Анти-привид» (рисунок 3.13, е) ельфійська дівчина з магічними здібностями проти привидів, характерні елементи ненависті до привидів зображені на її книзі магії, «Мисливець на Ехо» (рисунок 3.13, є) зображений чоловіком з великими вухами, що прислухується до ехо. У цих карт ієрархія текстової інформації побудована так, щоб після назви «Герой», було видно наскільки цей персонаж є сильним, далі вже додаткова інформація про умови боротьби.



а б в г

д е є

Рисунок 3.13 – Карти «Герої»

Також були створені нестандартні слабкі персонажі першого рівня, що були як комічні елементи гри: «Пугало» (рисунок 3.14 а) у людському образі, «Пан Буцман» (рисунок 3.14, б) — жучок на руці хлопця, чи «Вогник» (рисунок 3.14, в) — синій магічний вогонь. В тому ж числі «Агент розриву» (рисунок 3.14, г), що зображений як дуже злий чоловік, та «Бариста» (рисунок 3.14, д), що є агресивною версією звичайного баристи.



а б в г д

Рисунок 3.14 – Карти героїв з низькою силою

Гра має включати елементи раптовості, тому розроблені карти «Кара», що включають в себе невеличкі ілюстрації, що пов'язані з їх дією. Наприклад: карта «Наручники» (рисунок 3.15, а) має зображення наручників, так само як і «Желе в банці» (рисунок 3.15, б), «Замок» (рисунок 3.15, в), «Проклятий кубик» (рисунок 3.15, г), «Скажені роги» (рисунок 3.15, е), «Альманах» (рисунок 3.15, є) та «Місячний камінь» (рисунок 3.16, ж), але карта «Вбивця фей» (рисунок 3.15, д) зображає налякану фею, що пов'язує її здібність з зображенням, також карта «Страх» (рисунок 3.15, з) зображає одного з головних карт «Рас» чортиня в наляканій формі.

Карти «Пастки» – це карти, подібні до карт категорії «Кари», але на них зазначені пастки саме кімнати, в яку заходить гравець. Це ускладняє проходження. Зображення на цих картах демонструють вигляд самої кімнати. Наприклад: «Гіпно-кімната» (рисунок 3.16, а) — це загалом кімната з гіпнозом, що і зображено на самій ілюстрації. На «Кріо-кімнаті» (рисунок 3.16, б) зображено сніг і лід, що символізують холод, як і в «Гідро-кімнаті» (рисунок 3.16,

в), де зображений дощ, як волога. В «Желе-кімнаті» (рисунок 3.16, г) вся ілюстрація в хвилях желе та в «Кімнаті в'язущці» (рисунок 3.16, д) зображення у вигляді стрічки.



а б в г д

е є ж з

Рисунок 3.15 – Карти «Кара»



а б в г д

Рисунок 3.16 – Карти «Пастка»

У колоді «Ознак» найменше карт, і вона поділена на дві варіації — «Супер клас» (рисунок 3.17, а, б) та «Метис» (рисунок 3.17, в, г). Карти «Метиса» демонструють змішані раси, наприклад поєднання чортиняти зі слизом (рисунок 3.17, в) чи вовкулаки з привидом (рисунок 3.18, г). Такий візуальний прийом

підкреслює, що ця карта дозволяє гравцеві одночасно володіти двома расами. Аналогічно працюють ілюстрації «Супер класу»: на одній карті зображено колекціонера з паразитом (рисунок 3.17, а), а на іншій — міміка з варваром (рисунок 3.17, б). Завдяки цьому гравці легко розуміють, що карти цих варіацій відкривають розширені можливості та комбіновані здібності у грі.



а б в г

Рисунок 3.17 – Карти «Ознака»

Друга колода карт має назву «Татьба» (рисунок 3.18) і вирізняється жовтим кольором — відтінком, що асоціюється зі скарбами та награбованим добром. Такий вибір кольору підсилює тематичний образ колоди, адже він одразу викликає асоціації з золотом, коштовностями та багатством, що підкреслює її зв’язок із пограбуванням та здобиччю. На сорочці цих карт зображені характерні елементи, що можна витягнути з цієї колоди. Характерними для цих є вказаний на них «+», що у всіх випадках зображені знизу назви карти, для швидкого орієнтира скільки цей предмет додає сили. Колода налічує 40 карт, які більшість з них це карти «Броня» 33 карти, що зображають елементи якогось спорядження такі як: зброя, шолом, броня, поножі та інше. Також, 5 карт «Зілля», які є одноразові та допоміжні карти, на яких зображені різні варіації пляшок з магічним зіллям. Карти «Фея» в кількості 2 карти, має допоміжний характер і є рідкісним предметом.



Рисунок 3.18 – Сорочка карт «Татьба»

У колоді є особливий тип карт — головні убори (рисунок 3.19). На них зображені різноманітні аксесуари для голови, наприклад «Желейний капелюх» (рисунок 3.19, а), виконаний із фантазійного матеріалу желе, чи «Пів шолома» (рисунок 3.19, б), де показано лише половину обладунку. Водночас існують винятки: деякі карти мають спеціальні умови, які дозволяють надягати їх лише на певну расу чи клас. У таких випадках ілюстрація містить додаткові підказки, що вказують на призначення карти. Наприклад, «Дирявий шолом» (рисунок 3.19, г) створений для чортиняти — на зображенні видно отвори для рогів, які чітко підкреслюють його належність саме цьому персонажу.



а б в г

д е є

Рисунок 3.19 – Карти «Броні» з елементами головного убору

У грі передбачено універсальний тип броні (рисунок 3.20), який можна накладати один на одного або використовувати незалежно від того, чи вже є на гравцеві інший обладунок. Такі карти зображені як нейтральні предмети, що логічно поєднуються з будь-яким одягом. Наприклад, «Магічна мантія» (рисунок 3.20, а) представлена у вигляді плаща, який можна вдягнути поверх будь-якого костюма. У тому ж ключі працюють «Нашийник» (рисунок 3.20, б), що підходить у будь-якій ситуації, «Плащ привида» (рисунок 3.20, в) та «Фартушок» (рисунок 3.20, г). Завдяки цьому універсальні броні додають гнучкості й дозволяють створювати цікаві комбінації під час гри.



а б в г

д е є ж

Рисунок 3.20 – Карти універсальної броні

У колоді «Татьба» присутній окремий тип карт — зброя (рисунок 3.21). На них чітко зображено, який саме це предмет, а також додані елементи, що підказують, для кого він призначений. Наприклад, «Кісточка» (рисунок 3.21, а) надає додаткову силу скелетам, адже є їх природним атрибутом. У тому ж ключі працює й «Костяна рука» (рисунок 3.21, б) — зброя, яка посилює саме скелетів, підкреслюючи їхню особливу роль у грі.



Рисунок 3.21 – Карти «Броні» зброя

Інший різновид карт «Броні» представлений елементами для нижньої частини тіла (рисунок 3.22) — взуттям та штанами. Тут акцент зроблено на гумористичні деталі, які додають легкості й гривастості візуальному стилю. Наприклад, «Спідниця справжнього чоловіка» (рисунок 3.22, а) зображена як яскрава рожева спідниця з бантиком, що створює комічний контраст між назвою та образом.

Карти «Зілля» (рисунок 3.23) характерні зображені магічні напої з різними допоміжними характеристиками, причому назви та ілюстрації подані максимально буквально. Наприклад, «Медок» (рисунок 3.23, а) показує баночку з медом, а «Сила зілля» (рисунок 3.23, б) — мускулисту пляшечку, що символізує додаткову силу. Винятком є карта «Баф» (рисунок 3.23, в) — вона слугує доповненням до «Проклятого кубика» й зображає сам кубик, але в характеристиках має позитивний ефект.



а б в г д

е є ж з

Рисунок 3.22 – Карти «Броні» нижня частина



а б в г д

Рисунок 3.23 – Карти «Зілля»

У колоді «Фей» найменше карт, і вони мають особливу функцію — допомагати гравцеві переносити його предмети. Ці карти виконані у вигляді маленьких компаньйонів-фей, які несуть різні речі. Наприклад, «Піпєтка» (рисунок 3.24, а) зображає фею, що тримає меч, а «Руша» (рисунок 3.24, б) — фею з бокалом зілля. Такий підхід додає грі легкості й чарівності, адже феї виступають не лише декоративними персонажами, а й практичними помічниками, що підсилюють можливості гравця.



а б

Рисунок 3.24 – Карти «Фея»

Оскільки гра побудована на поступовому проходженні рівнів, було створено спеціальне поле карти рівнів (рисунок 3.25). Її дизайн базується на стилі ігрових карт: використано характерну рамку та фон із цегляної кладки, що додає атмосферності та візуальної цілісності. У верхній частині розміщено назву гри, щоб дошка рівнів не втрачала зв’язку з основним сетом.

Особливу увагу приділено п’ятому рівню — він виділений кольором, адже саме тут знаходиться фінальний етап. Досягнення цього рівня має виняткові правила, що робить його кульмінаційною точкою гри та підкреслює значення перемоги.



Рисунок 3.25 – Поле карти рівнів

Після визначення остаточного варіанту лицьової сторони паковання було розроблено макет, у якому передбачено спеціальні вставки для формування отворів під карткові елементи та фігурки (рисунок 3.26). На якому зазначені безпечні зони, обрізу та згину. Розмір кришки паковання має 202 на 112 мм, по

висоті 31мм відповідно з урахуванням товщини карт, книги правил, поля карти рівнів. Нижня частина паковання менша від верхньої на 4 мм (198 на 108 мм). Оскільки потрібно було виокремити елементи гри, було створено вставку, що зробить окремі отвори для карт, фігурок та кубика.

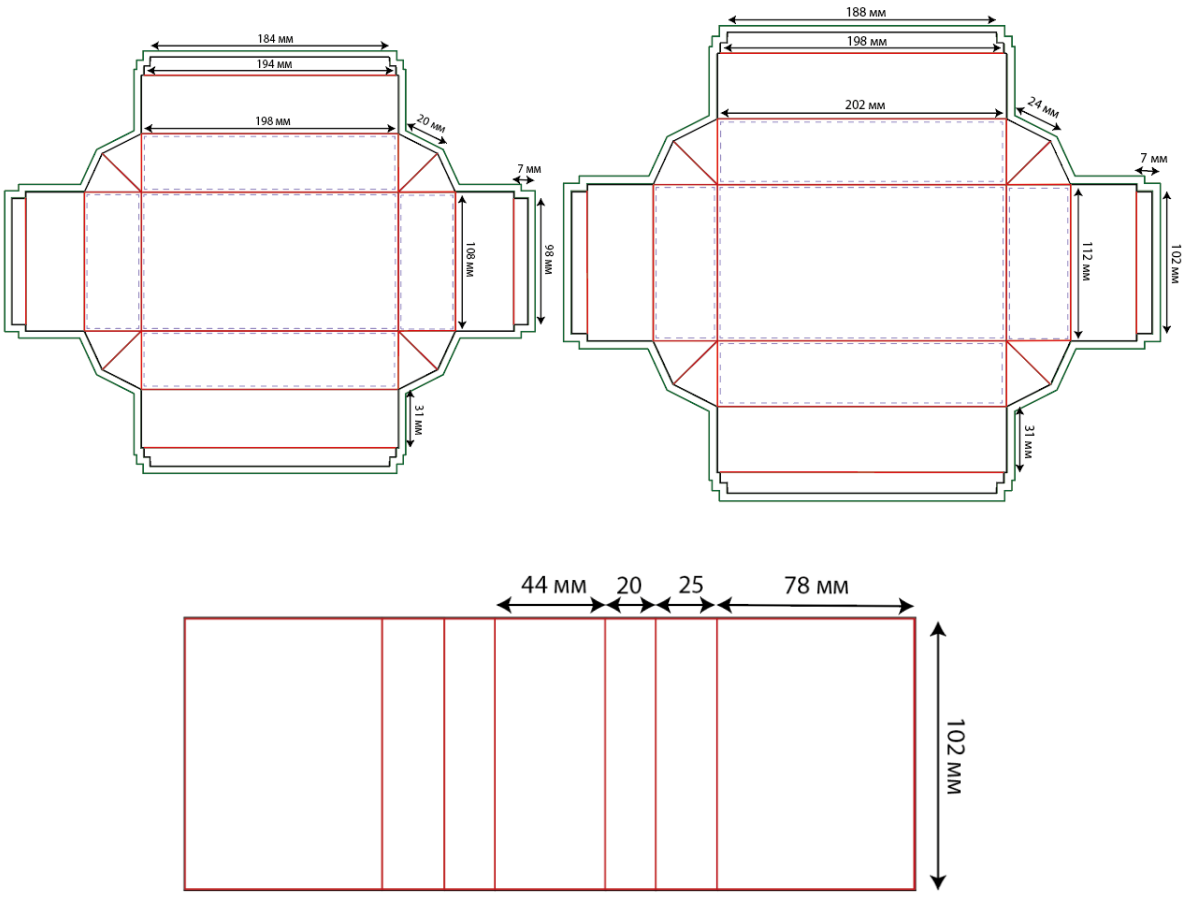


Рисунок 3.26 – Макет паковання

Після вибору остаточного концепту паковання та створення макету було реалізовано фінальний дизайн коробки (рисунок 2.27). На лицьовій стороні зображені ключові персонажі гри у фентезійному стилі, що одразу задають атмосферу пригод та гумору. Назва «Монструтос» подана виразно, поруч — слогани «Обери героя» та «Це час перемоги!», а також зрозумілі позначки віку, кількості гравців і тривалості гри.

Зворотна сторона паковання містить опис гри, що пояснює її суть і правила у доступній формі. Тут також розміщені приклади карт, які

демонструють різноманітність ілюстрацій та механік, а декоративні рамки й теплі відтінки коричнево-червоного кольору підсилюють атмосферу фентезі. Додаткові елементи — штрих-код, логотип та повторне зображення персонажа — створюють завершений вигляд і роблять паковання професійним та впізнаваним. Також на коробці зазначено комплектація та дизайнер гри.

Для паковання було створено «органайзер» у вигляді вставки з виїмками під карти, на вставці зображені сорочки карт у нейтральному коричнюватому відтінку, ця подача дозволяє зрозуміти, в яку комірку класти колоди карт.



Рисунок 3.27 – Дизайн паковання

Оскільки гра потребує зрозумілих і доступних правил, було створено та зверстано брошуру-інструкцію (рисунок 3.28). Вона оформлена у фантазійній атмосфері з теплими відтінками та ілюстраціями персонажів, що підсилюють настрій гри. Брошура розміром 80 на 120 мм з 6 сторінками. Верстка виконана у два стовпчики з великими заголовками, у тому ж шрифті, що і карти, над блоком інформації. В середині тексту присутні ілюстрації персонажів гри, для візуального доповнення. В правилах присутні додаткові інформації зображені в рамках з плашками. Нумерація сторінок у нижніх крайніх сторонах.



Рисунок 3.28 – Брошура-інструкція з правилами гри

Заголовки виділенні основним шрифтом гри NK163 з розміром 8 пунктів, для основного тексту обрану зручну для читання гарнітуру Source Sans Variable з розміром 5 пунктів, де у частині прикладу гри було використано курсив. Вирівнювання по ширині, з абзацним відступом у 7 пунктів, інтерліньяж 5 пунктів, поля 10 мм від краю до тексту.

У результаті проведеної роботи було створено дизайн настільної карткової гри «Монструтос». Аналіз трьох варіантів творчих рішень карт дозволив визначити найбільш доцільний напрям, що поєднує мультиплікаційний фентезі-стиль із використанням декоративних рамок та плашок, а також з урахуванням ергономічних характеристик карт зі скошеними кутами. Розроблено дизайн 80

ігрових карт: 40 карт в колоді «Лабіринт» і 40 карт в колоді «Татьба». Колода «Лабіринт» включає 5 карт «Раса», 5 карт «Клас», 9 карт «Кара», 12 карт «Героя», 4 карти «Ознака», 5 карт «Пастка». Колода «Татьба» включає 33 карти «Броня»,5 карт «Зілля», 2 карти «Фея».. Кожна колода карт має власний колір, що відповідає її тематичному спрямуванню. Для кожної групи карт визначено індивідуальні принципи розміщення інформації.

Розроблено дизайн паковання, яке складається з двох частин та має органайзер.

Процес і результати виконання кваліфікаційної роботи представлені на планшетах, зображення яких представлено в додатку Б (рисунок Б.1).

ВИСНОВКИ

Під час виконання кваліфікаційної роботи було розроблення комплексної художньо-образної концепції та дизайн компонентів авторської настільної карткової рольової гри «Монструтос» у жанрі фентезі, сюжет якої побудований навколо пригод у підземеллі, де гравці зустрічають монстрів, які захищають свої території.

Характеристика настільних карткових ігор засвідчила, що авторська гра, яка розробляється, належить до сімейних партійних ігор розважального характеру. За спрямуванням вона відноситься до рольових ігор, тематично орієнтована на фентезійний світ, а за формою взаємодії поєднує кооперативний, змагальний та командний формати. Гра має казуальний рівень складності, що робить її доступною для широкої аудиторії, зокрема дітей, підлітків та дорослих.

Аналіз споживацьких та виробничих вимог виявив, що створення настільної карткової гри потребує врахування комплексу параметрів, які забезпечують її функціональність, довговічність та естетичну привабливість. З боку споживачів ключовими є вимоги до зручності використання, зрозумілості візуальної цілісності компонентів. Особливу увагу приділено якості ілюстрацій, стилістичній єдності та відповідності до фентезі жанру очікуванням цільової аудиторії, що формує позитивний емоційний досвід під час гри.

Виробничі вимоги охоплюють вибір матеріалів та технологій друку, які гарантують стійкість карт до механічних пошкоджень і збереження їхньої форми при тривалому використанні. Застосовано папір високої щільності 350 г/м² для карт та 420 г/м² для паковання.. Друк виконаний за технологією 4+4.

Історичний огляд показав, що настільні карткові ігри мають багатовікову традицію — від класичних (покер, бридж) до сучасних колекційних (Magic: The Gathering, Pokémon), сімейних (UNO, Dixit) та освітніх форматів. За якими виявлено, що авторська настільна гра є сучасним продуктом та має характерні риси таких, як цілісна подача тексту, зрозуміла ієрархія та яскраві ілюстрації.

Аналіз аналогів продемонстрував різноманітність графічних стилів у жанрі фентезі: від реалістичних ілюстрацій до стилізованих коміксових образів. Було розглянуто приклади ігор, які поєднують сюжетність, гумор та колекціонування, зокрема Munchkin, Dixit, Exploding Kittens, що дозволило визначити ключові тенденції сучасного дизайну — персоналізацію, культурний сторітелінг та емоційне залучення гравців. Виявлено ключові складові дизайну такі як: яскраві ілюстрації, текстові блоки, плашки під текст, використання рамок, зкошення кутів та органайзер для паковання. Характерними є наявність складу гри (правила, карти, паковання, поле карти рівнів, кубика та фігурок).

З урахуванням проведеного аналізу ігор-аналогів та на основі сетингу гри сформовано концепцію дизайну компонентів настільної гри, відповідно до якої оформлення передбачало використання рамок, плашок під текст, центром композиції виступала центральна ілюстрація.

На основі сформованої концепції розроблено пошукові ескізи карт, обрано провідний варіант, на основі якого розроблено дизайн 80 ігрових карт: 40 карт в колоді «Лабіринт» і 40 карт в колоді «Татьба». Колода «Лабіринт» включає 5 карт «Раса», 5 карт «Клас», 9 карт «Кара», 12 карт «Героя», 4 карти «Ознака», 5 карт «Пастка». На картах колоди «Лабіринт» зображено фон у вигляді стіни, рамка у вигляді декоративних сталактитів і візерункі;, персонажів та текст з завданнями; на сорочці зображено двері в лабіринт.

Колода «Татьба» включає 33 карти «Броня», 5 карт «Зілля», 2 карти «Фея». На картах колоди «Татьба» також зображено фон у вигляді стіни, рамка у вигляді декоративних сталактитів і візерункі; предмет та текст опис; на сорочці зображено череп та елементи спорядження.

Для поліграфічних компонентів настільної гри «Монструтос» підібрано шрифти: для брошури-інструкції з правилами гри - NK163 та Source Sans Variable, для карт гри - NK163, для паковання – NK163. Розроблено дизайн та виконано верстку брошури-інструкції з правилами гри (80 на 120 мм, 6 сторінок).

Розроблено дизайн та кресленик для пакування гри: прямокутна коробка з кришкою та органайзером (габаритні розміри 202x112x31).

Для всіх поліграфічних компонентів гри розроблено електронні макети, на основі яких компоненти гри виготовлені в матеріалі. Для карт було використано папір щільністю 350 г/м² для упаковки 420 г/м², для ігрового поля 420 г/м². Етапи виконання роботи представлені на шістьох презентаційних планшетах.

Робота пройшла апробацію на щорічній студентській конференції на кафедрі дизайну Хмельницького національного університету 15 травня 2026 р. – доповідь на тему «Дослідження методів створення збалансованого ігрового дизайну у настільних карткових іграх для різновікової аудиторії».

Оформлення пояснювальної записки відповідає СОУ 207.01:2025 «Текстові документи. Загальні вимоги і правила оформлення» [26] та методичним рекомендаціям до виконання кваліфікаційної роботи, розміщеним в Модульному середовищі для навчання MOODLE [27].

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Види настільних карткових ігор за цільовим призначенням [Електронний ресурс] // DesktopGames. – Режим доступу : https://desktopgames.com.ua/ua/article/top-kartkovih-igor-dlya-dvoh-chi-kompanii.html (дата звернення: 20.05.2026).

2. Класифікація та види настільних ігор [Електронний ресурс] // Lordofboards. – Режим доступу : https://lordofboards.com.ua/klassifikatsiya-i-vidy-nastolnykh-igr/ (дата звернення: 20.05.2026).

3. Джон Рональд Руел Толкін [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B6%D0%BE%D0%BD_%D0%A0%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%B4_%D0%A0%D1%83%D0%B5%D0%BB_%D0%A2%D0%BE%D0%BB%D0%BA%D1%96%D0%BD (дата звернення: 20.05.2026).

4. Манчкін [Електронний ресурс] // DesktopGames. – Режим доступу : https://desktopgames.com.ua/ua/manchkinukr.html?srsltid=AfmBOooYFia_otlUJ6l262pd-sfdkUSsugwASzEV32qSEaGz_DAp1rQs (дата звернення: 27.05.2025).

5. Як визначити цільову аудиторію [Електронний ресурс] // IdeaDigital. – Режим доступу : https://ideadigital.agency/blog/yak-viznachiti-tsilovu-auditoriyu/ (дата звернення: 20.05.2026).

6. Фентезі [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%B7%D1%96 (дата звернення: 20.05.2026).

7. Як створити набір карток для гри чи практики [Електронний ресурс] // newmedia. – Режим доступу : https://newmedia.ua/printed-products-uk/yak-stvoryty-

nabir-kartok-dlya-hry-chy-praktyky-vid-ideyi-do-hotovoho-produktu/ (дата звернення: 20.05.2026).

8. Історичний огляд [Електронний ресурс] // ТНПУ. – Режим доступу : https://tnpu.edu.ua/naukova-robota/docaments-download/razovi_rady/Dysertatsiia_Rudenskoho_R_Ye.pdf (дата звернення: 21.05.2026).

9. The Mansion of Happiness [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Mansion_of_Happiness (дата звернення: 21.05.2026).

10. Історія настільних ігор. Найбільш значимі ігри XX століття [Електронний ресурс] // Geekach. – Режим доступу : https://geekach.com.ua/istoriya-nastolnykh-igr-samye-znachimye-igry-khkhveka/?srsltid=AfmBOopQQ2-hen8GhMWJc-9uVKadz8Y46ezkgXl5Ez8cwaQVBgJ7AVJE (дата звернення: 21.05.2026).

11. An Introduction to Eurogames [Електронний ресурс] // Tickettocarcassonne. – Режим доступу : https://tickettocarcassonne.com/an-introduction-to-eurogames/ (дата звернення: 21.05.2026).

12. Steve Jackson Games [Електронний ресурс]. – Режим доступу : https://www.sjgames.com/ (дата звернення: 21.05.2026).

13. Карпій О. П. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку: навч. посіб. // О. П. Карпій – Національний університет Львівська політехніка, 2022. – С. 248.

14. Thunderstone Advance: Towers of Ruin [Електронний ресурс] // BoardGamesIsland. – Режим доступу : https://boardgamesisland.com.ua/catalog/thunderstone-advance-towers-of-ruin/ (дата звернення: 21.05.2026).

15. Magic: The Gathering [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : https://uk.wikipedia.org/wiki/Magic:_The_Gathering (дата звернення: 21.05.2026).

16. Eric M. Lang [Електронний ресурс] // BoardGameGeek. – Режим доступу : https://boardgamegeek.com/geeklist/283352/shout-out-to-eric-m-lang (дата звернення: 21.05.2026).

17. Сучасні тенденції у карткових іграх [Електронний ресурс] // Lore Club. – Режим доступу : https://lore-club.com.ua/top-kartkovykh-ihor-vid-klasyky-do-suchasnykh-khitiv/ (дата звернення: 21.05.2026).

18. Реалізм у мистецтві [Електронний ресурс] // Kyiv Gallery. – Режим доступу : https://kyiv.gallery/statii/realizm-u-mystetstvi-maisternist-zobrazhennia-diysnosti (дата звернення: 22.05.2026).

19. Темне фентезі [Електронний ресурс] // Team Gerbera. – Режим доступу : https://www.team-gerbera.com.ua/dark-fantasy-what-and-for-what/ (дата звернення: 27.05.2025).

20. Cartoonist Website Portfolios [Електронний ресурс] // SiteBuilderReport. – Режим доступу : https://www.sitebuilderreport.com/inspiration/cartoonist-website-portfolios?utm_source=copilot.com (дата звернення: 22.05.2026).

21. Міфологічний стиль [Електронний ресурс] // Енциклопедія сучасної України. – Режим доступу : https://esu.com.ua/article-69459 (дата звернення: 22.05.2026).

22. Мінімалізм [Електронний ресурс] // Kyiv Gallery. – Режим доступу : https://kyiv.gallery/statii/osnovni-art-styli-obrazotvorchoho-mystetstva (дата звернення: 22.05.2026).

23. Орнаментальний стиль [Електронний ресурс] // Soviet Mosaics in Ukraine. – Режим доступу :

https://sovietmosaicsinukraine.org/media/uploads/text/Stynopis_G._Sklyarenko_MDArt_Stinopis_Galina_Sklyarenko_MDArt.pdf (дата звернення: 27.05.2025).

24. Живопис [Електронний ресурс] // Wikipedia. – Режим доступу : https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B8%D0%B2%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D1%81 (дата звернення: 22.05.2026).

25. Стиль комікс-арт [Електронний ресурс] // WeLoveBrands. – Режим доступу : https://welovebrands.com.ua/ua/blogs/styl-komiks-art/ (дата звернення: 22.05.2026).

26. Текстові документи. Загальні вимоги та правила складання СОУ 207.01 : 2025 [Електронний ресурс] / О. М. Синюк, В. Г. Лопатовський, Г. В. Красильникова, І. В. Андрощук, В. С. Яремчук, Н. В. Подлевська. – Хмельницький : ХНУ, 2025. – 36 с. – Режим доступу: https://msn.khmnu.edu.ua/pluginfile.php/639740/mod_resource/content/2/СОУ-2025.pdf (дата звернення: 24.05.2026).

27. Кваліфікаційна робота : Методичні рекомендації до виконання для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності «Дизайн». – Режим доступу: https://msn.khmnu.edu.ua/course/view.php?id=8617 (дата звернення: 24.05.2026).

ДОДАТОК А

Аналіз аналогів

Таблиця А.1 – Порівняльний аналіз дизайну карт настільних ігор

	Назва гри та зображення карт	Характеристика карт					
		Присутні рамки	Присутні плашки для тексту	Спрощена стилізація ілюстрацій	Зкошені кути	Сорочки	Кількість карт
1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
1	 Манчкін	так	ні	так	так	Ілюстрація + текст	168
2	 Dungeons & Dragons	так	так	так	так	Ілюстрація	100+
3	 Ходу героям нема!	ні	плашки для додаткових піктограм	так	так	ілюстрація	200
4	 Dungeon Mayhem	так	ні	так	так	Ілюстрація	112
5	 Hero Realms	так	так	ні	так	Ілюстрація + текст	144
6	 Small World	так	так	ні	так	Ілюстрація	50

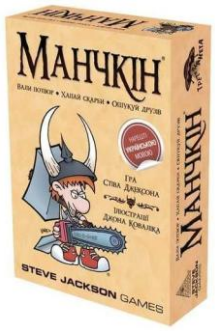
Продовження табл.А.1

1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
7	 Descent: Legends of the Dark	ні	так	так	так	Ілюстрація	150
8	 Talisman: Магічне Пригодництво	так	так	ні	ні	Немає	160+
9	 Gloom	Рамки у вигляді кутів	так	ні	не сильно	Немає	110
10	 Arcadia Quest	ні	так	так	так	Паттерн + текст	260
11	 Kingdom Death	ні	так	ні	так	Ілюстрація	100+
12	 Runebound (3rd Edition)	так	так	ні	так	Паттерн + текст	120

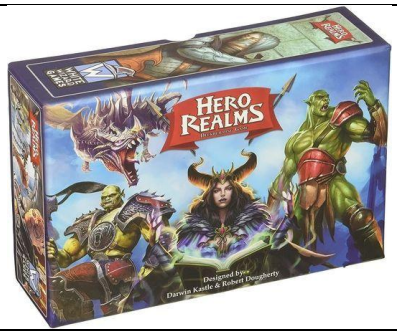
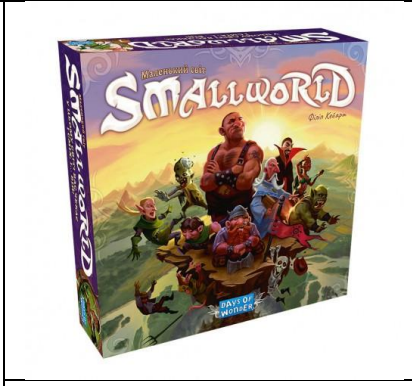
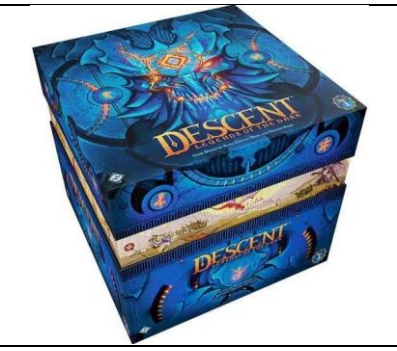
Кінець табл.А.1

1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*
13	 Lords of Waterdeep	так	так	ні	не сильно	Паттерн + текст	121
14	 Dungeon Fighter	так	так	так	ні	Ілюстрація	123
15	 Pathfinder Adventure	так	так	ні	так	Паттерн, ілюстрація + текст	400

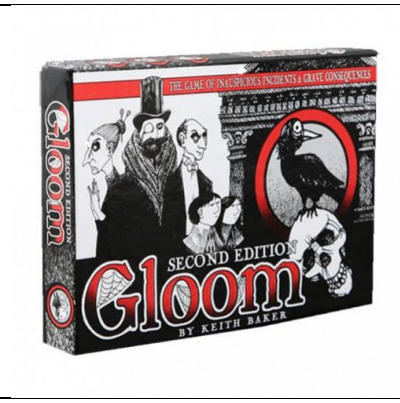
Таблиця А.2 – Порівняльний аналіз дизайну пакування настільних ігор

	Назва гри і зображення пакування	Форма коробки	Спрощений рівень стилізації ілюстрацій	Функціональність всередині	Покриття
1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
1	 Манчкін	Прямокутна	так	Спеціальні розділювачі колод	Матове
2	 Dungeons & Dragons	Прямокутна	ні	Органайзер	Матове
3	 Ходу героям нема!	Квадратна	так	Органайзер	Матове, текстурне покриття
4	 Dungeon Mayhem	Прямокутна	ні	Немає	Матове, текстурне покриття

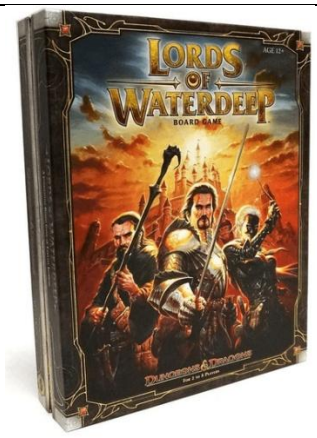
Продовження табл.А.2

1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
5	 Hero Realms	Прямокутна	ні	Органайзер	Матове
6	 Small World	Квадратна	ні	Органайзер	Матове
7	 Descent: Legends of the Dark	Квадратна з унікальними елементами форми	ні	Органайзер	Матове
8	 Talisman: Магічне Пригодництво	Квадратна	ні	Немає	Матове

Продовження табл.А.2

1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
9	 Gloom	Прямокутна	так	Органайзер	Матове
10	 Arcadia Quest	Квадратна	ні	Органайзер	Матове
11	 Kingdom Death	Прямокутна	так	Органайзер	Матове
12	 Runebound (3rd Edition)	Квадратна	ні	Немає	Матове

Кінець табл.А.2

1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
13	 Lords of Waterdeep	Прямокутна	ні	Органайзер	Матове
14	 Dungeon Fighter	Квадратна	ні	Органайзер	Матове
15	 Pathfinder Adventure	Прямокутна	ні	Органайзер	Матове

ДОДАТОК Б

Графічна частина



Рисунок Б.1 — Планшети з візуалізацією макетів: а – візуалізація компонентів настільної гри; б – візуалізація дизайну карт «Лабіринт»; в – візуалізація дизайну карт «Татьба»; г – візуалізація дизайну паковання; д – візуалізація брошури-інструкції та ігрового поля; е – підбір шрифтів для компонентів гри