

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Чорноморський національний університет імені Петра Могили
Факультет комп'ютерних наук
Кафедра дизайну

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ

Завідувач кафедри дизайну

_____ **Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ**

«__» _____ 2026 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ БАКАЛАВРА
РОЗРОБЛЕННЯ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ В СТИЛІ ФЕНТЕЗИ
«МОРОК»

Спеціальність 022 Дизайн

Спеціалізація 022.01 Графічний дизайн

Освітня програма «Графічний дизайн і реклама»

Здобувач

Анастасія ОПРИШКО

«__» _____ 2026 р.

Керівник роботи

PhD з професійної

освіти,

доцент б.в.з.

Олена ТРИГУБ

«__» _____ 2026 р.

Миколаїв – 2026

Завдання на виконання кваліфікаційної роботи

Чорноморський національний університет імені Петра Могили

Факультет	Комп'ютерних наук
Кафедра	Дизайну
Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Освітній ступінь	Бакалавр
Спеціальність	022 Дизайн
Спеціалізація	022.01 Графічний дизайн
Освітня програма	Графічний дизайн і реклама

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

_____ **Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ**

«30» січня 2026 р.

ЗАВДАННЯ

на кваліфікаційну бакалаврську роботу здобувача

Анастасії ОПРИШКО

1. Тема кваліфікаційної роботи «Розроблення дизайну настільної гри в стилі фентезі «Морок» затверджена наказом ректора ЧНУ ім. Петра Могили № 12 від «23» січня 2026 р.

2. Строк представлення кваліфікаційної роботи «23» червня 2026 р.

3. Очікуваний результат: розроблений оригінал-макет компонентів карткової настільної гри «Морок» (60 гральних карт та буклет правил), пакування, брендбук та комплект експозиційних планшетів.

Початкові дані: авторська концепція настільної гри «Морок» в стилі фентезі, сучасні вимоги до додрукарської підготовки макетів, інструменти векторного моделювання графічної платформи Adobe Illustrator.

4. Перелік питань, що підлягають розробці:

1) Проведення передпроектного аналізу, що містить вивчення історії

розвитку, класифікації та специфіки графічного проектування сучасних настільних ігор та аналіз аналогів на ринку.

2) Проектування дизайн-концепції настільної гри «Морок», формування стилістики бренду на основі макротрендів, визначення унікальної акцидентної типографіки та колірної гами. Створення комбінованого логотипа і знака-символа, конструювання архітектоніки лицьової сторони карт, розробка дизайну сорочок колоди та верстка буклета з правилами.

3) Технічне виконання проекту, що охоплює векторизацію об'єктів та створення абстрактної графіки за допомогою градієнтних інструментів, виконання повного циклу додрукарської підготовки макетів та конструювання розгортки пакування. Розрахунок кошторису на виготовлення стартового тиражу та обчислення собівартості.

5. Перелік графічних матеріалів:

1) 6 експозиційних планшетів формату А1 в електронному вигляді, 3 з яких надруковані.

2) Оригінал-макети колоди гральних карт.

3) Макет пакування гри.

4) Макет двостороннього буклета правил гри.

5) Посібник з використання фірмового стилю (брендбук).

6) Мультимедійна презентація результатів проектування.

6. Консультанти:

Консультант	Кафедра (організація)	Частина роботи
Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ	дизайну	Консультавання щодо виготовлення графічних матеріалів

Дата видачі завдання «30» січня 2026 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН
виконання кваліфікаційної роботи

Тема: Розроблення дизайну настільної гри в стилі фентезі «Морок»

№	Найменування роботи	Початок	Закінчення	Примітки
1.	Розроблення та затвердження завдання на виконання КБР	23.01.2026	30.01.2026	виконано
2.	Огляд літератури за темою роботи	02.02.2026	27.02.2026	виконано
3.	Складання календарного плану КБР	02.03.2026	06.03.2026	виконано
4.	Передпроектний аналіз. Написання вступу та першого розділу КБР	09.03.2026	03.04.2026	виконано
5.	Розроблення проектних рішень. Виконання графічної частини проекту. Написання другого розділу КБР	06.04.2026	01.05.2026	виконано
6.	Виконання макета дизайн-продукту, експозиційних планшетів та підготовка їх до друку. Написання третього розділу КБР	04.05.2026	15.05.2026	виконано
7.	Друк макета дизайн-продукту, експозиційних планшетів. Написання висновків, оформлення списку використаних джерел, додатків до КБР	18.05.2026	05.06.2026	виконано
8.	Відгук керівника КБР	08.06.2026	19.06.2026	виконано
9.	Оформлення КБР та презентації	08.06.2026	19.06.2026	виконано
10.	Попередній захист	09.06.2026	09.06.2026	виконано
11.	Рецензування	08.06.2026	19.06.2026	виконано
12.	Завершення оформлення КБР та презентації	10.06.2026	19.06.2026	виконано
13.	Захист кваліфікаційної роботи	23.06.2026	23.06.2026	виконано

Здобувач

Анастасія ОПРИШКО

«06» березня 2026 р.

Керівник роботи

PhD з професійної

освіти,

Олена ТРИГУБ

доцент б.в.з.

«06» березня 2026 р.

АНОТАЦІЯ

до кваліфікаційної бакалаврської роботи

Розроблення дизайну настільної гри в стилі фентезі «Морок»

Здобувачка 407 гр.: Анастасія ОПРИШКО

Керівник: PhD з професійної освіти, доцент б.в.з. Олена ТРИГУБ

Український ринок настільних ігор сьогодні активно розростається та трансформується під впливом локальних авторів. За таких умов саме якість художнього проектування виходить на перший план. Дизайн тут перебирає на себе контроль над увагою гравця, формує емоційну атмосферу та забезпечує комерційну успішність продукту. Створення унікального фірмового стилю для настільної гри у жанрі фентезі є актуальним завданням, що потребує інтеграції сучасних трендів графічного дизайну із чіткими поліграфічними стандартами підготовки макетів до друку.

Мета дослідження полягає у візуалізації художнього світу карткової гри «Морок» через створення її фірмового стилю, правил та дизайну пакування.

До завдань роботи входять: дослідження класифікації та специфіки графічного проектування сучасних настільних ігор; аналіз психологічних аспектів сприйняття візуальних форм, кольору і типографіки в ігровому середовищі та виокремлення трендів дизайну преміум-пакування; розробка айдентики (логотипа, колористичної палітри та шрифтової пари); здійснення візуального моделювання лицьових сторін та двох типів сорочок карт, а також проектування розгортки коробки і двостороннього буклета правил гри; проведення технологічного комплексу робіт із додрукарської підготовки розроблених векторних оригіналів згідно з вимогами ДСТУ та розрахунку кошторису пробного тиражу продукту.

Об'єкт дослідження – процес художньо-проектного моделювання візуального середовища та матеріальних компонентів настільних ігор. Предмет дослідження – графічний дизайн, айдентика, шрифтове та колористичне рішення, модульна архітектоніка карт, пакування та правила настільної гри «Морок», а також технологічні параметри її додрукарської підготовки.

Кваліфікаційна робота складається із вступу, трьох розділів, висновків та переліку джерел посилання.

У вступі обґрунтовано актуальність обраної теми, визначено мету, завдання, об'єкт, предмет та методи дослідження, окреслено наукове та практичне значення отриманих результатів.

У першому розділі здійснено аналіз еволюції настільних ігор в графічній культурі, досліджено специфіку психологічного впливу візуалу на емоційне занурення гравця, а також проаналізовано сучасний досвід проектування фірмового стилю й конструкцій преміум-пакування на основі аналізу світових дизайн-платформ.

Другий розділ присвячено практичному розробленню концепції гри «Морок». Виконано ескізні пошуки графічного знака, затверджено фірмову нічну палітру й шрифтову пару (Book Antiqua та Montserrat), спроектовано архітектуру аверсу карт, логіку розподілу реверсів (сорочок), структуру коробки та верстку буклета правил, що зафіксовано в авторському брендбуку.

У третьому розділі описано процеси відтворення макетів у векторній програмі Adobe Illustrator за допомогою модульних сіток та градієнтних інструментів. Детально висвітлено комплекс додрукарської підготовки. Складено виробничий кошторис пробного тиражу на 100 примірників на базі офсетного друку та визначено технологічну собівартість одиниці продукту.

У висновках підбито загальні підсумки кваліфікаційного дослідження, узагальнено результати художнього проектування та техніко-економічні показники розробленого бренду, які підтверджують комерційну життєздатність та завершеність проекту.

Кваліфікаційна робота викладена на 68 сторінках, складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, переліку джерел посилання з 34 найменувань та 11 додатків. Праця містить 1 таблицю та 12 рисунків.

Ключові слова: настільна гра, карткова гра, стиль фентезі, ігрові елементи, графічний дизайн, айдентика, логотип.

ABSTRACT

to the qualifying bachelor's thesis

Design development for a fantasy board game "Darkness"

Student of 407 group: Anastasiia OPRYSHKO

Supervisor: PhD in Vocational Education, Associate Professor Olena TRYHUB

Today, the Ukrainian board game market is actively expanding and transforming under the influence of local authors. Under such conditions, the quality of artistic design comes to the forefront. Here, design assumes control over the player's attention, shapes the emotional atmosphere, and ensures the commercial success of the product. Creating a unique corporate identity for a fantasy board game is a highly relevant task that requires integrating modern graphic design trends with strict printing standards for pre-press layout preparation.

The study aims to visualize the artistic world of the card game "Darkness" by creating its corporate identity, rules, and packaging design.

The objectives of the work include: researching the classification and specifics of graphic design in modern board games; analyzing the psychological aspects of perceiving visual forms, color, and typography in a gaming environment, and identifying premium packaging design trends; developing the identity (logo, color palette, and font pair); visually modeling the card faces and two types of card backs, as well as designing the box flat pattern and a double-sided rules booklet; executing a technological complex of pre-press preparation works for the developed vector originals according to the State Standards of Ukraine requirements and calculating the cost estimate for a pilot run of the product.

The object of the study is the process of artistic and design modeling of the visual environment and physical components of board games. The subject of the study is the graphic design, identity, font and color solutions, modular architectonics of cards, packaging, and rules of the board game "Darkness", as well as the technological parameters of its pre-press preparation.

The qualification work consists of an introduction, three chapters, conclusions, and a reference list.

The introduction substantiates the relevance of the chosen topic, defines the aim, objectives, object, subject, and research methods, and outlines the scientific and practical significance of the obtained results.

The first chapter provides an analysis of the evolution of board games in graphic culture, explores the specifics of the visual's psychological impact on the player's emotional immersion, and analyzes modern experience in designing corporate identities and premium packaging structures based on the analysis of global design platforms.

The second chapter is dedicated to the practical development of the concept for the game "Darkness". It includes sketching and exploration for the graphic symbol, the approval of the signature night palette and font pair (Book Antiqua and Montserrat), the design of the card obverse architectonics, the logic of reverse (card back) distribution, the box structure, and the layout of the rules booklet, all of which are documented in the author's brand book.

The third chapter describes the processes of reproducing layouts in the vector program Adobe Illustrator using modular grids and gradient tools. The complex of pre-press preparation is covered in detail. A production cost estimate for a pilot run of 100 copies based on offset printing is compiled, and the technological unit cost of the product is determined.

The conclusions summarize the general findings of the qualification study and synthesize the artistic design results and technical-economic indicators of the developed brand, which confirm the commercial viability and completeness of the project.

The qualification work is presented on 68 pages and consists of an introduction, three chapters, general conclusions, a reference list of 34 titles, and 11 appendices. The work contains 1 table and 12 figures.

Keywords: board game, card game, fantasy style, game elements, graphic design, identity, logo.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 ХУДОЖНІ ОСОБЛИВОСТІ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У СТИЛІ ФЕНТЕЗІ. 6	
1.1 Художні особливості стилю фентезі.....	6
1.2 Аналіз дизайну відомих карткових настільних ігор України та світу.....	9
Висновки до розділу 1	29
РОЗДІЛ 2 ПРОЄКТУВАННЯ КАРТКОВОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «МОРОК»	31
2.1 Ідейно-образна концепція карткової настільної гри «Морок»	31
2.2 Етапи розроблення настільної гри «Морок»	35
Висновки до розділу 2	41
РОЗДІЛ 3 ТЕХНОЛОГІЯ СТВОРЕННЯ ТА ВИГОТОВЛЕННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «МОРОК».....	43
3.1 Технологічні процеси створення настільної гри в стилі фентезі «Морок»	43
3.2 Процес підготовки до друку настільної гри «Морок»	45
3.3 Кошторис виготовлення настільної гри «Морок»	47
Висновки до розділу 3	50
ВИСНОВКИ.....	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	55
ДОДАТКИ.....	58

ВСТУП

Візуальні комунікації сьогодні дедалі частіше шукають інтерактивні формати для взаємодії з аудиторією. Цифрові розваги домінують. Проте паралельно фіксується зворотній тренд – особливий сплеск інтересу до настільних ігор як до матеріальних, тактильних носіїв художньо-графічної інформації. У цьому контексті графічний дизайн перестав бути просто засобом декорування. Він перетворився на інструмент створення атмосфери, психологічного напруження та емоційного стану учасників. Проектування настільних ігор у стилі фентезі висуває особливі вимоги до розробника. Тут кожна лінія, колірна палітра, вибір шрифту та конструкція пакування працюють на створення єдиного художнього всесвіту. **Актуальність теми** викликана необхідністю пошуку нових графічних рішень на стику ігрових механік та візуальної ідентичності бренду. Це дозволяє задовольнити запит сучасної аудиторії на естетично довершені, інтелектуальні та атмосферні настільні ігри.

Образна концепція гри «Морок» будується навколо метафори внутрішньої боротьби, де графічні елементи відтворюють стан невизначеності й таємничості. З погляду художньої цінності, проєкт пропонує відмову від шаблонних, надто яскравих рішень на користь глибокої монохромної колористики з мінімалістичними графічними акцентами, що підкреслюють містичний характер гри. Конструктивна та практична доцільність розробки полягає у застосуванні сучасних цифрових інструментів векторної графіки для створення точних модульних сіток карт, верстки правил та розгортки коробки, з обов'язковим урахуванням усіх технологічних вимог сучасного друкарського виробництва.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати, художньо спроектувати та технологічно розробити візуальний образ настільної гри в стилі фентезі «Морок», забезпечивши її підготовку до серійного поліграфічного виготовлення.

Реалізація поставленої мети передбачає послідовне вирішення взаємопов'язаних **завдань**. На початковому етапі виникає необхідність детально дослідити теоретичну базу, її ключові художньо-стилістичні особливості та

композиційні прийоми створення візуальної напруги в графічному дизайні настільних ігор. Цей теоретичний підхід підкріплюється проведенням порівняльного аналізу дизайну, шрифтових пар та специфіки пакування відомих карткових настільних ігор, представлених в Україні та світі. Отримані аналітичні дані дозволять перейти до формування авторської ідейно-образної концепції гри «Морок» та обґрунтування закономірностей формоутворення її художніх елементів. Практична складова роботи сфокусується на поетапному художньому моделюванні графічних компонентів, включаючи побудову фірмового знака, підбір шрифтових пар, кодування колірної палітри та створення керівництва з фірмового стилю. Наступним кроком буде безпосереднє проєктування лицьових сторін і сорочок ігрових карт у поєднанні з розробкою верстки буклета правил. Заключний етап роботи присвячений опису технологічних процесів додрукарської підготовки створених макетів, обґрунтуванню вибору поліграфічних матеріалів та розрахунку кошторису виготовлення настільної гри.

Об’єкт дослідження – проєктування та моделювання настільних ігор у стилі фентезі.

Предмет дослідження – колористичні, шрифтові, композиційні та технологічні рішення дизайну елементів фірмового стилю настільної гри «Морок».

Наукове значення роботи полягає в структуруванні художньо-графічних прийомів та характерних елементів стилю фентезі у проєктуванні настільних ігор. А також у теоретичному дослідженні взаємоз’язку між ігровою атмосферою та засобами її візуального вираження.

Практичне значення одержаних результатів полягає в безпосередній матеріалізації, у результаті якої створено повністю завершений, авторський оригінал-макет настільної гри в стилі фентезі «Морок», готовий до поліграфічного тиражування. Комплект матеріалів містить розроблену айдентику, колоду карт, буклет правил, дизайн коробки, а також офіційне керівництво з використання фірмового стилю (брендбук). Матеріали роботи можуть бути використані видавництвами настільних ігор або слугувати практичною базою для аналогічних проєктів у галузі графічного дизайну.

Публікації та апробації. Результати дослідження було апробовано під час XXIII Міжнародної наукової конференції «Ольвійський форум–2026: стратегії країн Причорноморського регіону в геополітичному просторі».

Структура кваліфікаційної роботи. Кваліфікаційна робота містить вступ, три розділи, висновки, список використаних джерел та 11 додатків. Загальний обсяг дослідження разом із візуальними матеріалами становить 68 сторінок (із них 52 сторінки — основний текст). Текст супроводжується 1 таблицею та 12 рисунками.

РОЗДІЛ 1 ХУДОЖНІ ОСОБЛИВОСТІ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У СТИЛІ ФЕНТЕЗІ

1.1 Художні особливості стилю фентезі

Графічна складова стилю фентезі в дизайні сучасних настільних ігор насамперед залежить від соціокультурного бекграунду та глибинних ментальних кодів, які автор закладає у фундамент проєкту. Будь-яка візуальна інтерпретація вимислу, містики чи ілюзорних світів не виникає у вакуумі. Вона спирається на загальні теоретичні основи, категорії дизайну та специфіку сприйняття площинної форми людиною. Проєктування ігрових компонентів у фентезійній стилістиці вимагає від художника-конструктора переосмислення та подальшого аналізу міфологічних першообразів. Графічний знак, ілюстративне наповнення та навіть орнаментика сорочки карт стають носіями смислів, що зчитуються гравцем на підсвідомому рівні [3].

В українському соціокультурному просторі фентезі виступає як жива, безперервна традиція, яка володіє унікальною образною специфікою та оригінальною семантикою [13]. Вітчизняний вектор розвитку цього стилю має глибоке етнічне коріння. Це суттєво відрізняє його від класичного західноєвропейського принципу епічного фентезі з його раціоналізованою лицарською естетикою. Українська фентезійна традиція у візуальних мистецтвах зазвичай тяжіє до містицизму, образів прадавнього хаосу, народної демонології та метафор непізнаваних сил природи. Такі фундаментальні архетипи, як праліс, морок, дзеркальні або водні поверхні, що розділяють реальний та потойбічний світи, стають пластичним матеріалом для графічних експериментів.

Концептуальне моделювання настільної гри «Морок» апелює до цих автентичних першообразів, де головним композиційним і сюжетним елементом виступає криза людської свідомості під тиском ілюзорних видінь. Прообрази Тіней, Дзеркал та Світла трансформуються в авторські графічні об'єкти. Замість прямолінійного зображення фантастичних істот, дизайн базується на

абстрагованих, силуетних та знакових метафорах, що посилює відчуття таємничості та психологічної невизначеності.

Використання етнокультурних мотивів дозволяє відійти від шаблонних рішень індустрії та сформуванню унікальний стиль, де кожен графічний елемент — від фірмового знака до дрібних деталей — працює на відтворення атмосфери містичного фентезі, зорієнтованого на інтелектуальну та емоційну взаємодію з аудиторією.

Трансформація міфологічних архетипів та етнокультурних кодів у площину сучасного ігрового дизайну не може обмежуватися лише поверхневою ілюстративністю. Будь-який ментальний образ, запозичений із традиції містичного фентезі, вимагає перекладу на універсальну візуальну мову. Цей перехід від чистого змісту до художньої форми здійснюється за допомогою основних інструментів графічного проектування. Дизайнер має матеріалізувати відчуття мороку, невизначеності чи внутрішньої тривоги через конкретні фізичні параметри макета.

Проектування візуального простору настільної гри у жанрі фентезі вимагає від графіка відмови від класичних, статичних канонів побудови площини. Емоційне занурення гравця в атмосферу тривожного очікування, таємничості та внутрішньої боротьби напряму залежить від того, як організовано рух людського ока по поверхні гральної карти, правила чи коробки. У графічному дизайні ігрових систем для цього застосовують специфічні композиційні прийоми створення напруги, динаміки та прихованого психологічного дисонансу [2]. Головне завдання автора — вивести глядача зі стану візуального спокою, змусити його відчувати нестабільність ілюзорного світу через геометрію та пластику форм.

Класична композиція, що прагне до симетрії та чіткої горизонтально-вертикальної стабільності, у проєктах типу «Морок» виявляється недієвою. Візуальна напруга тут будується на свідомому порушенні рівноваги. Дизайнер використовує діагональні вектори, які розсікають площину макета й створюють ефект прихованої загрози. Рух по діагоналі підсвідомо сприймається як динамічний процес, що не має фіксації. Додатково цей ефект посилюється через використання

прийому асиметрії, коли головний смисловий та графічний центр макета різко зміщується на периферію — у кут або до краю карти. Це породжує відчуття порожнечі чи прихованого простору, з якого насувається невідоме, змушуючи гравця перебувати в стані постійної пильності.

Важливим інструментом у цьому процесі стає тотальний контроль над увагою глядача через маніпуляцію масштабними відношеннями та ритмічними повторами [21]. Ритм у фентезійній графіці може бути як заспокійливим, так і агресивним. Використання рваного ритму графічних плям і ліній руйнує передбачуваність макета. Таким чином, композиція перестає бути пасивним тлом, перетворюючись на динамічну силу, що транлює внутрішній психологізм та ідейний замисел усього ігрового всесвіту.

Візуальна мова настільної гри у стилі фентезі, не може спиратися на стандартні, гармонійні та повністю висвітлені графічні рішення. Для створення атмосфери занурення, таємничості й постійного інтелектуального напруження дизайнер має використовувати специфічні художні засоби. Провідне місце посідає світлотіньове моделювання. Саме радикальний контраст між світлом і темрявою, а також специфічна деформація графічних образів дозволяють детермінувати психологічний стан гравця, створюючи ілюзію небезпеки та прихованого підтексту кожної дії [26].

Світлотінь, або художній прийом кьяроскуро, у контексті проектування карткової гри «Морок» трансформується з суто технічного засобу передачі об'єму у вагомий знаково-символічний елемент. Суцільна темрява площини макета починає виступати як активне композиційне тло, що поглинає другорядні деталі й фокусує погляд глядача на головному. Вихоплюючи за допомогою різких світлових плям конкретні графічні центри (наприклад, елементи карт Світла чи Тіні), художник-конструктор створює зону психологічного комфорту, яка миттєво межує з абсолютною невизначеністю. Такий підхід змушує людську уяву підсвідомо активізуватися, самотійно домислюючи графічні образи, що сховані у глибоких тінях макета. Це повністю руйнує ефект передбачуваності та посилює механіку ігрового блефу.

Паралельно з маніпуляціями світлотінню, конструювання всесвіту містичного трилера вимагає глибокого теоретичного переосмислення естетики потворного та гротескного [26]. Гротеск у графічному дизайні настільних ігор не є еквівалентом беззмістовної деструкції; він постає як тонкий інструмент порушення звичного порядку речей. Поєднання обмеженої, глибокої колірної гами, гострої акцидентної типографіки та філософії візуального гротеску дозволяє сформувати цілісний, емоційно насичений бренд, де кожна деталь площини утримує увагу глядача та провокує його на активне аналітичне мислення.

Теоретичний аналіз художніх особливостей стилю фентезі дозволяє зробити висновок, що його візуальна мова в контексті проектування настільних ігор є поєднанням глибоких соціальних смислів та точних інструментів графічного дизайну. Дослідження етнічного підґрунтя доводить, що залучення автентичних міфологічних прототипів, створює міцний концептуальний фундамент для розроблення унікальних ігрових світів. Своєю чергою, втілення цих абстрактних ідей у матеріальну форму вимагає використання специфічних композиційних прийомів, заснованих на свідомому порушенні статичності, асиметрії та геометричній деконструкції площини за допомогою метафоричних образів. Важливу роль у посиленні атмосфери психологічного трилера відіграє світлотінньове моделювання у поєднанні з естетикою гротеску. Сформовані у цьому підрозділі теоретичні висновки щодо взаємозв'язку між ігровою атмосферою та засобами її графічного вираження стають основою для подальшого аналізу практичного досвіду індустрії.

1.2 Аналіз дизайну відомих карткових настільних ігор України та світу

Перехід від теоретичного осмислення художніх категорій стилю фентезі та містичного трилера до практичного проектування айдентики настільної гри «Морок» вимагає ґрунтовного дослідження наявного світового та вітчизняного досвіду. У сучасній індустрії інтелектуального дозвілля графічний дизайн діє не окремо, а у взаємодії з математичними та психологічними ігровими механіками, де візуальне оформлення безпосередньо підпорядковане функціональним та естетичним завданням ігрової графіки [16]. Щоб виявити стійкі ринкові

закономірності, оцінити специфіку шрифтових пар, колористичних систем, архітектоніки карт та конструкцій пакування, виникає потреба у проведенні порівняльного аналізу (бенчмаркінгу) провідних зразків карткових настільних ігор. Світова статистика маркетингових досліджень індустрії свідчить про стабільне зростання попиту на цей сектор розваг [31]. Це зумовлює активну інтеграцію закордонного досвіду, трендів ринку та процесів локалізації міжнародних видань у вітчизняний простір [7]. Такий підхід дозволяє виокремити найбільш життєздатні проєктні рішення, простежити еволюцію візуальної мови від лаконічної класики до складних концептуальних абстракцій і чітко визначити унікальну нішу для авторської розробки.

Для забезпечення максимальної об'єктивності аналізу, до вибірки дослідження було залучено тринадцять знакових настільних ігор, які демонструють різні рівні візуальної культури та жанрової специфіки. Оскільки сучасні проєкти орієнтовані на покоління зумерів, графічна мова аналогів має враховувати специфічні уподобання та механізми формування довіри цільової аудиторії до візуального продукту [6]. Обраний перелік охоплює визнані світові бестселери. Особливе місце посідає аналіз закритих графічних компонентів та сорочок карт, необхідних для забезпечення психологічної механіки блефу, прихованих ролей та ігрової невизначеності [25]. Поруч із міжнародними хітами, у вибірці детально досліджено специфіку графічного оформлення та автентичність ігор від українських авторів, які відображають стрімкий розвиток індустрії настільних ігор в Україні [8]. Вивчення цього різноманітного художньо-технологічного досвіду покликане стати надійною основою для обґрунтування характеристик ідентичності та переддрукарської підготовки настільної гри «Морок».

Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Цитаделі» (Citadels)

Настільна гра «Цитаделі» Бруно Файдутті належить до класичних зразків ігрової індустрії з механікою прихованих ролей, блефу та стратегічного планування, де графічний дизайн виступає головним транслятором ігрової атмосфери та основним інструментом навігації користувача. Візуальний образ гри

пройшов тривалу еволюцію через низку перевидань, кожне з яких демонструвало зміну художніх моделей у межах стилю фентезі — від класичного, дещо гротескного європейського ілюстрування до сучасного, більш деталізованого та кінематографічного цифрового арту. Для дослідження в межах бакалаврської роботи особливий інтерес становлять принципи побудови архітекtonіки карт персонажів, як-от Відьма, Шантажист, Чародійка, Імператор, та карт міських кварталів.

Композиційна структура карт у «Цитаделях» демонструє чіткий баланс між ілюстративним полем та інтерфейсними елементами (рисунок 1.1). Карти персонажів мають вертикальну орієнтацію, де центральне місце займає деталізований портрет, який розкриває характер та соціальний статус героя. Шрифтові рішення в класичних версіях гри базуються на використанні акцидентних гарнітур із вираженими історичними кодами (імітація готичного або класичного романського накреслення). Цей прийом миттєво занурює гравця у середньовічний фентезійний світ. Інформаційний блок, зокрема номери черговості ходу та символи фракцій, інтегровані у верхні кути карт у вигляді графічних щитів або монет, що забезпечує високу ергономіку сприйняття під час тримання колоди «ВІЯЛОМ».



Рисунок 1.1 – Настільна гра «Цитаделі»

Колірна гама гри побудована за принципом функціонального кодування, що є надзвичайно корисним досвідом для розробки авторського проєкту «Морок». Карти кварталів у «Цитаделях» розділені на п'ять колірних категорій (релігійні — синій, військові — червоний, торгові — зелений, дворянські — жовтий та унікальні — фіолетовий). Це дозволяє гравцям моментально аналізувати стан ігрового поля суперників навіть на великій відстані. Пакування гри також використовує преміальні візуальні маркери: насичені тони з акцентним срібним тисненням логотипа, що підкреслює високу художню цінність продукту. Досвід «Цитаделей» доводить, що лаконічний інтерфейс у поєднанні з яскравою, атмосферною ілюстрацією здатний забезпечити тривалу життєздатність проєкту на ринку.

Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Домініон» (Dominion)

Настільна гра «Домініон» Дональда Ваккаріно увійшла в історію індустрії як родоначальник механіки декблдингу (побудови колоди в ході партії). На відміну від ігор з акцентом на рольову взаємодію, художній простір «Домініону» має забезпечувати безперебійне функціонування так званого «карткового двигуна». Це означає, що графічний дизайн тут першочергово вирішує завдання миттєвої ідентифікації типів карт серед великих масивів поліграфічних елементів, що прямо впливає на динаміку ігрового процесу.

Композиція карт у «Домініоні» демонструє утилітарний та структурний підхід до організації площини. Кожна карта розділена на три чіткі зони: верхня плашка з назвою, центральне ілюстративне вікно та нижній текстовий блок, що описує механіку дії (рисунок 1.2). Специфічною особливістю графіки цієї гри є використання кольорових горизонтальних смуг у нижній частині карти, які сигналізують про її функціональну належність. Наприклад, карти дій мають сіре тло інформаційного блоку, карти скарбів — жовте, карти переможних балів — зелене, а комбіновані карти поєднують відповідні кольори. Таке колористичне розмежування зменшує розумове навантаження на гравця, дозволяючи йому утримувати контроль над структурою колоди.



Рисунок 1.2 – Настільна гра «Домініон»

Шрифтове оформлення та іконографіка «Домініону» орієнтовані на максимальну читабельність. Для назв карт використано акцидентну гарнітуру з елементами середньовічної стилізації, тоді як технічний текст набрано нейтральним рубаним шрифтом, що полегшує сприйняття умов при швидкому перегляді. Вартість карт, виражена у вигляді графічного знака монети з цифровим позначенням у нижньому лівому кутку, є класичним прикладом вдалого ергономічного інтерфейсу в настільних наборах. Незважаючи на те, що художній стиль ілюстрацій у перших виданнях гри критикувався за певну хаотичність через залучення різних художників, загальний візуальний стиль «Домініону» залишається прикладом продуманого дизайну. Цей досвід є надзвичайно цінним для розроблення лицьових сторін карт, де чітка геометрія та інформаційні індекси мають бездоганно взаємодіяти із загальним тлом.

Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Жах Аркгема: Карткова гра» (Arkham Horror: The Card Game)

Жива карткова гра «Жах Аркгема» (Arkham Horror LCG) від видавництва Fantasy Flight Games представляє найбільший інтерес для цього дослідження з погляду моделювання похмурої, тривожної атмосфери та побудови складної графічної ієрархії. Проєкт візуалізує всесвіт міфів Говарда Лавкрафта, що вимагає від графічного дизайну не просто суто технічного супроводу механіки, а створення глибокого ефекту занурення в жанри містичного детективу, горору та психологічного трилера. Художній простір гри демонструє, як за допомогою засобів графіки можна передати відчуття безпорадності людського розуму перед непізнаваним хаосом.

Графічний інтерфейс та архітектоніка карт у «Жаху Аркгема» є прикладом високої зручності в умовах великого інформаційного навантаження (рисунок 1.3). На кожній карті розробники розміщують значний обсяг різних даних: вартість розігрування, символи перевірки навичок, художній текст (флейвор), технічні властивості, індекси унікальності та приналежності до конкретного сценарію. Цей масив упорядковано за допомогою чіткої модульної сітки, що дозволяє гравцеві зчитувати інформацію, коли карти частково перекривають одна одну в руці.



Рисунок 1.3 – Настільна гра «Жах Аркгема: Карткова гра»

Колористичне рішення гри базується на глибокій палітрі з вираженим функціональним кодуванням класів персонажів та типів карт.

Типографіка проєкту поєднує класичні текстові антикви для художніх описів та акцидентні рубані гарнітури для технічних параметрів, що забезпечує чітку градацію сприйняття. Досвід «Жаху Аркгема» наочно демонструє, як за допомогою складної модульної верстки, стриманого колориту та продуманої іконографіки можна підкорити великий обсяг текстової інформації єдиній художній концепції.

Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Уно» (Uno)

Настільна гра «Уно» представляє в цьому дослідженні категорію лаконічного, утилітарного графічного дизайну, де візуальне оформлення повністю зливається з механікою ігрового процесу. На відміну від фентезійних чи пригодницьких проєктів, де графіка покликана вибудовувати складний наратив та атмосферу, дизайн «Уно» вирішує завдання абсолютної, миттєвої комунікації, яка має бути зрозумілою користувачеві будь-якого віку та національності без потреби зчитування художнього тексту.

Візуальний дизайн карт «Уно» базується на принципах мінімалізму та логічного колірної кодування. Площина кожної карти позбавлена будь-якого ілюстративного чи текстурного тла. Замість цього розробники використовують чисті, максимально насичені плашки чотирьох основних кольорів спектра: червоного, жовтого, зеленого та синього. Центральне місце в композиції займає великоформатний цифровий або символічний індекс, вписаний у контрастний білий овал. Таке геометричне рішення фокусує увагу гравця виключно на математичному значенні карти, повністю згладжуючи візуальний шум і дозволяючи миттєво оцінювати ситуацію на ігровому столі за частки секунди.

Окремої уваги в контексті ергономіки інтерфейсу заслуговує дублювання інформаційних індексів у кутах карт (рисунок 1.4). Цифри та піктограми дій (наприклад, стрілки реверсу ходу або блоки пропуску ходу) розташовані симетрично у верхньому лівому та нижньому правому кутах. Це забезпечує бездоганну читабельність, не дивлячись в якому положенні знаходяться карти під час тримання колоди «віялом».



Рисунок 1.4 – Настільна гра «Уно»

Типографіка гри використовує важкі, акцентовані рубані шрифти без засічок, що гарантує високу розпізнаваність символів навіть за умов слабкого освітлення чи швидкого темпу партії. Досвід «Уно» наочно демонструє силу чистого функціонального дизайну та геометричної простоти. Для проекту «Морок» цей аналіз є важливим з погляду розроблення кутових індексів та інтерфейсних маркерів карт дій: навіть у глибокій містичній стилістиці технічні символи повинні зберігати таку ж бездоганну архітектоніку та швидкість зчитування, як і в класичних паті-іграх.

Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Вибухові кошенята» (Exploding Kittens)

Настільна гра «Вибухові кошенята», створена Еланом Лі, Шейном Смоллом та художником Меттью Інманом (автором популярного вебкоміксу The Oatmeal), представляє в сучасному графічному дизайні феномен успішного інді-проекту, де
2026 р.

візуальне оформлення базується на принципах іронічного мінімалізму та навмисного спрощення художньої форми. У контексті ринкового позиціонування ця гра демонструє, як специфічний авторський стиль ілюстрування може стати головним рушієм бренду та сформувати унікальну комунікацію з аудиторією, зокрема з представниками покоління зумерів.

Архітектура карт «Вибухових кошенят» керується концепцією швидкого паті-філера, що вимагає миттєвого зчитування механіки кожної карти в умовах динамічної партії. Композиція площини є гранично лаконічною і чітко зонованою (рисунок 1.5). Верхній та нижній краї карти віддані під функціональні плашки, які за допомогою колірного кодування та текстових маркерів визначають тип карти (наприклад, карти атаки використовують помаранчевий колір, карти знешкодження — зелений, а карти заглядання в майбутнє — рожевий). Центральну, найбільшу частину карти займає векторна ілюстрація. Вона виконана у характерній для коміксів манері: прості, жирні лінії, відсутність складних градієнтів чи об'ємного світлотіньового моделювання, а також акцент на експресії та абсурдності ситуацій.



Рисунок 1.5 – Настільна гра «Вибухові кошенята»

Типографіка проєкту має досить мінімалістичний вигляд. Усі технічні вказівки та художній гумористичний текст набрані чіткими рубаними шрифтами без засічок, що забезпечує бездоганну читабельність навіть при швидкому огляді макета. Дизайн пакування, у базовій версії, використовує лаконічне червоне тло та мінімалістичний силует kota. Це виділяє коробку на полицях магазинів серед перенасичених деталями фентезійних настільних ігор.

Для розроблення авторського проєкту «Морок» аналіз «Вибухових кошенят» є важливим через розуміння того, як лаконічне графічне середовище та відсутність зайвого декоративного шуму можуть зробити гру максимально зручною для використання, не втрачаючи при цьому яскравого унікального характеру.

Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Мафія» (Mafia)

Культова психологічна гра «Мафія», посідає особливе місце в цьому аналізі. Оскільки її механіка прихованих ролей, блефу та дедукції є прямим структурним аналогом для розроблення карткової настільної гри «Морок». Графічний дизайн «Мафії» пройшов шлях від повної відсутності спеціальних компонентів (коли ролі розподілялися за допомогою звичайної гральної колоди) до створення самостійних, художньо довершених концептуальних видань. Головним завданням графіки в цій грі, було точно донести таємний статус гравця (мирний житель, мафіозі, шериф, лікар) на мінімальній площі картки, виключаючи випадкове розкриття інформації суперниками.

Оскільки «Мафія» за своєю суттю є розмовною, психологічною грою, карти ролей використовуються лише на початку партії та під час нічних фаз, що зумовлює лаконічність їхнього візуалу. У більшості сучасних преміум-видань художній образ гри тяжіє до естетики кримінального нуару або класичного ретро. Композиція карт базується на використанні виразних, контрастних силуетів або портретів, виконаних у техніці високого графічного контрасту. Персонажі часто зображуються із затіненими обличчями, що підсвідомо посилює відчуття недовіри та інтриги.

Колористична палітра «Мафії» традиційно обмежується трьома-чотирма кольорами, де домінують чорний, глибокий сірий та білий, а червоний або

бордовий використовуються як різкі, драматичні акценти (наприклад, для позначення крові, сліду від кулі чи інших елементів). Типографіка гри зазвичай представлена вишуканими антиквами з тонкими засічками, які асоціюються з епохою класичних детективів, або ж жорсткими, трафаретними рубаними шрифтами. Особлива увага приділяється дизайну сорочки карт: вона має бути абсолютно ідентичною для всієї колоди, без найменших колірних чи текстурних нюансів, які могли б викрити роль гравця. Досвід проєктування «Мафії» демонструє, як за допомогою обмеженої палітри та акценту на силуетній графіці можна створити сильний психологічний підтекст.

Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Манчкін» (Munchkin)

Настільна гра «Манчкін» Стіва Джексона є унікальним прикладом у просторі графічного проєктування, де художнє оформлення повністю відповідає пародійній та сатиричній концепції. Як тотальна деконструкція та висміювання канонів класичних настільних рольових ігор (RPG), «Манчкін» використовує специфічний візуальний код. Головним рушієм бренду гри став характерний карикатурний стиль ілюстратора Джона Коваліка. Його експресивні коміксові малюнки перетворили гру на світовий феномен та довели, що для успішного гейм-продукту академічна деталізація ілюстрацій може свідомо поступатися місцем виразності й графічному гумору.

Колода карт у «Манчкіні» має структурований поділ на дві основні категорії: карти Дверей (що містять монстрів та прокляття) і карти Скарбів (що містять зброю, рівні та інші бонуси). Цей поділ реалізовано через лінійне та колористичне оформлення сорочок карт. Карти Дверей використовують пастельно-коричневу гаму з графічним силуетом арки, тоді як карти Скарбів виконані у жовто-золотих тонах із зображенням гори монет (рисунок 1.6). Такий підхід забезпечує моментальне сортування компонентів на гральному столі, зменшуючи час на підготовку до партії.



Рисунок 1.6 – Настільна гра «Манчкін»

Лицьова сторона карт «Манчкіна» демонструє специфічний баланс між текстовим та ілюстративним блоками: назва карти розташована у верхній частині, під нею розміщено карикатурний малюнок, а нижня половина віддана під опис властивостей та інший текст. Шрифтове оформлення назв карт використовує фірмову акцидентну гарнітуру, що є прямим натяком на фентезійні підземелля. Для технічного опису застосовано простий, високочитабельний шрифт.

Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Містеріум» (Mysterium)

Настільна гра «Містеріум» українських авторів Олександра Невського та Олега Сидоренка представляє в цьому дослідженні особливу цінність, оскільки є світовим бестселером, де графічний дизайн та ілюстративний матеріал виступають основним рушієм ігрової механіки. Гра побудована на чистих візуальних асоціаціях (снах), які один гравець у ролі Привида таємно передає іншим учасникам – медіумам. Художнє оформлення проєкту демонструє гарний рівень взаємодії між містичним художнім концептом та ергономічним інтерфейсом.

Візуальний простір «Містеріуму» базується на естетиці сюрреалізму, класичного детективу та містичного фентезі (рисунок 1.7). Основну масу компонентів становлять великоформатні карти Снів, які повністю позбавлені текстової інформації. Композиція цих карт є унікальним прикладом безтекстової візуальної мови. Кожна ілюстрація містить безліч дрібних деталей, заплутаних сюжетних ліній, метафор та колірних плям, що свідомо провокують варіативність

трактувань. Художнє виконання карт снів використовує глибоку, складну палітру з великою кількістю напівтонів. Такий підхід створює потужний ефект занурення в атмосферу старовинного маєтку, сповненого таємниць.



Рисунок 1.7 – Настільна гра «Містеріум»

З іншого боку, карти персонажів, локацій та предметів злочину виконані у стилістиці реалістичного живопису з приглушеним колоритом. Шрифтові рішення в «Містеріумі» використовують елегантні акцидентні антикви з видовженими засічками, які ідеально підкреслюють атмосферу початку ХХ століття. Дизайн гри є ключовим підтвердженням того, що гра заснована на психологічній взаємодії та блефі, може успішно функціонувати за допомогою складних, метафоричних графічних образів без перевантаження карт технічними текстами.

Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Крила» (Wingspan)

Настільна гра «Крила» Елізабет Гаргрейв, випущена видавництвом Stonemaier Games, є визнаним світовим бестселером та абсолютним еталоном сучасної сімейної стратегії, де графічний дизайн відіграє ключову роль у комерційному та культурному успіху проєкту. Візуальна концепція гри базується на орнітологічній тематиці й демонструє унікальний підхід до оформлення настільного набору: замість вигаданих чи агресивних ігрових світів художній

простір «Крил» пропонує гравцеві науково достовірний, естетично витончений та екологічний за своїм духом дизайн, що імітує довідники живої природи.

Візуальне наповнення гри, створене художницями Наталією Рохас, Аною Марією Мартінес Харамільйо та Бет Собел, базується на сотнях акварельних ілюстрацій птахів (рисунок 1.8). Кожна карта у колоді містить унікальний малюнок окремого виду, виконаний із високим рівнем деталізації та реалізму. Колористичне рішення гри використовує м'яку, природну палітру пастельних тонів, де переважають зелені, блакитні, теракотові та жовті відтінки. Це створює відчуття комфорту та естетичного задоволення під час довготривалої партії, що є важливим для будь-якого сучасного дизайн-проєкту.



Рисунок 1.8 – Настільна гра «Крила»

З погляду системного дизайну та верстки, структура карт у «Крилах» є зразком ідеального балансу між художньою ілюстрацією та технічною

інфографікою. Ліва частина кожної карти відведена під вертикальну сітку інтерфейсу, яка містить інформацію про середовище проживання птаха (ліс, степ, водойма), вартість його розігрування (символи корму: черв'яки, зерно, риба, гризуни, ягоди), переможні бали, розмах крил та тип гнізда. Горизонтальні кольорові смуги у нижній частині карти кодують тип активації властивості птаха (при розігруванні — біла, між раундами — рожева, при активації ряду — коричнева).

Окреме захоплення викликає дизайн об'ємних компонентів. Тривимірні вежа для кубиків, що виконана з цупкого картону у формі класичної садової годівниці, та пластиковий органайзер у вигляді коробки для яєць. Досвід проектування «Крил» наочно демонструє, як за допомогою високої художньої культури акварельного живопису, чіткої модульної інфографіки та унікальних конструктивних рішень пакування можна перетворити суху механіку на живий, емоційно насичений та привабливий продукт.

Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Змієвир» (Wyrmspan)

Настільна гра «Змієвир» (розробка Конні Фогельманн) представляє в сучасному графічному дизайні настільних ігор чудовий зразок натуралістичного, високохудожнього фентезі, що базується на механіці «карткового двигуна» (engine-building). Проект є концептуальним і візуальним відгалуженням культової гри «Крила», проте замість орнітологічної теми художній простір «Змієвира» присвячений цікавому дослідженню вигаданої драконології. Головне завдання графіки тут – перетворити складну стратегію на естетичний процес за допомогою унікальної художньої мови.

Візуальна айдентика та ілюстративний матеріал гри, створені художницею Клементін Кампарду, повністю відмовляються від темних чи надто контрастних правил зображення драконів, притаманних класичному епічному фентезі. Натомість колористична палітра «Змієвира» побудована на витончених пастельних, акварельних та природних відтінках: ніжно-рожевому, м'ятному, приглушеному теракотовому, лавандовому та пісочному. Кожна з понад сотні карт

драконів містить унікальну продуману акварельну ілюстрацію, що нагадує сторінки зі старовинного наукового щоденника натураліста (рисунк 1.9). Такий підхід створює особливий візуальний комфорт і залучає до гри широку аудиторію, яка зазвичай уникає агресивної фентезійної естетики.



Рисунк 1.9 – Настільна гра «Змієвир»

З погляду системного дизайну, карти драконів мають складну, але бездоганно структуровану модульну сітку. Верхня та ліва смуга карти відведена під інформаційні маркери: вимоги до заселення в печери (ресурси у вигляді м'яса, золота чи кристалів), розмір дракона та його класифікацію. Текстовий блок у нижній частині чітко розмежовує ефекти, що спрацьовують при розігруванні, під час активації печери чи наприкінці раунду. Особливим шедевром ергономіки є великі персональні планшети гравців, які імітують трирівневу систему печер (Багряна, Золота та Аметистова). Графічний дизайн планшетів ідеально взаємодіє з картами, колірні маркери на картах драконів точно відповідають колористиці та формі гнізд на планшетах.

*Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Паперові океани»
(Sea Salt & Paper)*

Карткова настільна гра «Паперові океани» (автори Бруно Катала та Тео Рів'єр) представляє в сучасному графічному дизайні унікальний приклад, де художній образ компонентів створюється не засобами традиційної двовимірної чи цифрової графіки, а через взаємодію прикладного мистецтва орігамі та професійної студійної фотографії. Замість класичних ілюстрацій дизайн кожної карти базується на фотознімках реальних паперових фігурок морських істот і кораблів, створених майстрами П'єром-Івом Галларом та Люсьєном Дереном спеціально для цього проєкту. Такий підхід радикально змінює сприйняття площини карти, додаючи їй унікального об'єму, реалістичних текстур та глибини різкості.

Композиція «Паперових океанів» показує приємну чистоту макета та відмову від зайвого декоративного шуму (рисунок 1.10). Тлом для паперових фігурок виступають м'які, злегка градієнтні пастельні плашки, які колірно кодують масті та типи карт (від ніжно-блакитного до глибокого бірюзового та пісочного). Інформаційні індекси та символи ефектів розташовані у верхніх кутах карти. Чіткі графічні піктограми (наприклад, краби, човни, русалки або риби) дозволяють гравцеві миттєво оцінювати потенціал карт у руці.



Рисунок 1.10 – Настільна гра «Паперові океани»

Окремим вагомим досягненням дизайну в «Паперових океанах» є інтеграція міжнародної схеми кодування кольорів для дальтоніків ColorADD. Поруч із кожним колірним індексом на карті розміщено унікальну графічну геометрію (поєднання трикутників та ліній), яка дозволяє людям із порушеннями сприйняття кольору безперешкодно розпізнати масть.

Типографіка проєкту є стриманою: назви та цифри набрані лаконічними рубаними шрифтами, які не відвертають увагу від головного акценту у вигляді паперової фігури. Досвід проєктування цієї гри демонструє, як за допомогою нестандартного вибору художнього прийому (фотографії орігамі) та впровадження універсального дизайну можна створити візуально унікальний і водночас доволі ергономічний продукт.

Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Сяйво» (Glow)

Настільна гра «Сяйво» Седріка Шабуссі є одним із найбільш концептуальних прикладів використання монохромної графіки в індустрії настільних ігор, що робить її гарним об'єктом дослідження для кваліфікаційного проєкту. Візуальна концепція цієї гри побудована на жорсткому колористичному контрасті. Весь навколишній світ, ігрове поле та карти компаньйонів виконані у суворій чорно-білій стилістиці, тоді як кольоровими є лише кубики елементів та дрібні фішки маркерів. Таке рішення напругу відтворює сюжетний наратив – подорож похмурих світом, що втратив барви, та необхідність повернення світла й кольору.

Художнє оформлення карт у «Сяйві», реалізоване ілюстратором під псевдонімом Бен Бассо, засновано на унікальній техніці тушевої графіки, гравюри та складного лінійного штрихування. Зображення містичних супутників та химерних істот вражають деталізацією. Об'єм та текстура передаються виключно через густоту ліній, крапковий та затінений малюнок. Суцільне темне або, навпаки, абсолютно біле тло карт створює атмосферу містики, тривожної краси та психологічної глибини, що перегукується із завданнями проєкту «Морок».

Модульна сітка кожної карти компаньйона чітко розмежовує художню ілюстрацію та технічні індекси (рисунки 1.11). У верхній частині карти розташовані лаконічні піктограми кубиків та елементів, які необхідні для активації властивості

карти, а в нижній – графічний результат (бали, ресурси чи інше). Їх розпізнавання базується на чіткій, унікальній геометрії знаків (крапля, вогонь, листок), що виключає плутанину. Гра «Сяйво» наочно демонструє, що відмова від широкої палітри на користь бездоганної чорно-білої графіки та акцент на виразності ліній здатні створити приголомшливий візуальний стиль, не втрачаючи при цьому високої швидкості зчитування ігрової інформації.



Рисунок 1.11 – Настільна гра «Сяйво»

Художньо-графічні особливості дизайну настільної гри «Буремні мандрівники» (A Wild Venture)

Настільна гра «Буремні мандрівники» від українських авторів представляє у цьому дослідженні категорію динамічного вітчизняного інді-фентезі, де графічний дизайн спирається на принципи ексцентричності, яскравого авторського арту та високої геймплейної взаємодії. Як тактичний картковий філер, цей проєкт демонструє інакший підхід до візуалізації фентезійного світу, відмовляючись від

класичного реалізму на користь гротескної, хаотичної та емоційно насиченої графіки, яка відтворює швидкий та непередбачуваний характер ігрового процесу.

Стиль ілюстрацій характеризується використанням сміливої векторної графіки, динамічних ліній та навмисно перебільшених пропорцій персонажів. Колірна гама проекту відходить від стриманих природних палітр сімейних стратегій на користь насичених, майже неонових відтінків (рисунок 1.12). Такий вибір палітри виконує не лише декоративну, а й чітку комунікативну функцію: яскраві кольорові фони плашок та карт дозволяють гравцям швидко розрізнити приналежність мандрівників до певних фракцій чи типів сил у загальному хаосі на столі.



Рисунок 1.12 – Настільна гра «Буремні мандрівники»

Архітектоніка карт у «Буремних мандрівниках» оптимізована під умови високої динаміки та постійного комбінування елементів. Модульна сітка лицьової сторони досить лаконічна. Основну площу займає експресивна ілюстрація, тоді як

функціональні елементи (умови перемоги, маркери захоплення локацій чи артефактів) винесені на краї карти у вигляді чітких піктограм. Шрифтове оформлення назв підтримує загальну інді-естетику гри завдяки використанню акцидентних, дещо недбалих гарнітур, тоді як технічні умови перемоги набрані нейтральними гротесками для полегшення читання. Аналіз дизайну гри «Буремні мандрівники» є важливим для розроблення проєкту «Морок» у контексті вивчення досвіду молодшої української школи гейм-дизайну, показуючи, як за допомогою сміливого авторського арту та чіткої іконографіки можна створити візуально гарний продукт, здатний успішно конкурувати на локальному та міжнародному ринках.

Проведений обширний порівняльний аналіз (бенчмаркінг) тринадцяти знакових українських та світових настільних ігор допоміг встановити основні принципи формування дизайну сучасних ігор. Результати показали, що успішна візуалізація базується на чіткій ієрархії простору карти. Досвід таких проєктів, як «Жах Аркгема» та «Містеріум», довів ефективність використання приглушених, глибоких колористичних палітр та атмосферної графіки (нуару, сюрреалізму) для створення ефекту психологічного занурення в містичний сюжет, що точно відповідає концепції авторської гри «Морок». Водночас аналіз лаконічних систем («Уно», «Вибухові кошенята») та складних карткових двигунів («Домініон», «Змієвир», «Крила») підтвердив важливість колірного та геометричного кодування для миттєвого зчитування технічних індексів під час швидкого геймплею. Огляд розробок українських авторів («Містеріум», «Буремні мандрівники») продемонстрував високий потенціал інді-естетики та сміливих рішень на сучасному ринку.

Висновки до розділу 1

Узагальнення результатів аналізу наявного практичного досвіду індустрії настільних ігор формує цілісне уявлення про художньо-графічні тенденції, що керують проєктуванням сучасних настільних засобів інтелектуального дозвілля. Перший етап дослідження підтвердив, що стиль фентезі в контексті графічного

дизайну не є просто набором декоративних елементів, а є глибокою соціокультурною та візуальною системою. Її основою є міфологічні архетипи, які трансформуються у стійку концептуальну базу для побудови авторських ігрових світів.

Втілення абстрактних ідей у матеріальну форму настільної гри вимагає залучення специфічного художнього інструментарію. Дослідження демонструє, що атмосфера емоційної напруги та таємничості досягається через свідоме порушення статичної рівноваги, використання асиметрії та впровадження геометричної деконструкції площини за допомогою метафоричних образів. Важливу роль у посиленні художнього гротеску відіграє світлотіньове моделювання за принципом кьяроскуро, де суцільне темне тло перетворюється на активне графічне середовище, яке фокусує увагу гравця на ключових елементах і керує його емоційним станом.

Проведений бенчмаркінг тринадцяти провідних світових та українських аналогів карткових ігор дозволив чітко розмежувати засоби художньої виразності та інструменти технічної ергономіки. Вивчення досвіду масштабних містичних та детективних проєктів підтвердило доцільність використання приглушених, монохромних та складних акварельних палітр для створення ефекту глибокого візуального занурення. Водночас аналіз лаконічних дизайнів наочно продемонстрував, що висока швидкість ігрового процесу та низьке навантаження на гравця забезпечуються завдяки суворому модульному зонуванню лицьової сторони карт, винесенню інфографічних індексів на краї макета для зручності тримання «віялом», а також впровадженню універсального колірною й геометричного кодування. Зрештою, сформований у першому розділі дослідний масив знань ліг в основу концептуального моделювання авторського проєкту – карткової настільної гри в стилі фентезі «Морок». Визначені художні основи, принципи шрифтового поєднання та закономірності колірною розмежування створюють фундамент для подальшого переходу до практичної реалізації, художнього ілюстрування та технічного конструювання елементів ідентичності зазначеної настільної гри.

РОЗДІЛ 2 ПРОЄКТУВАННЯ КАРТКОВОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «МОРОК»

2.1 Ідейно-образна концепція карткової настільної гри «Морок»

В основі проєктування сучасних ігор лежить першочергове визначення головної думки та концепції, яка пов'язує сюжетний задум, емоційний вплив та візуальну мову продукту в єдину зібрану дизайн-систему. Концептуальний простір авторського проєкту карткової настільної гри «Морок» свідомо відходить від традиційних фізичних чи географічних локацій, притаманних класичним настільним іграм. Світ гри є унікальною метафоричною моделлю людської підсвідомості, яка перебуває в стані внутрішнього розколу. Таке художньо-семантичне рішення дозволяє перемістити фокус уваги споживача із зовнішніх ігрових атрибутів на внутрішній, рефлексивний та гостросюжетний психологічний процес, де кожне візуальне та тактильне враження підсилює ефект занурення.

Сюжетна основа проєкту базується на філософському й психологічному безперервному протистоянні між раціональним «Я», що прагне зберегти цілісність особистості, та витісненими в позасвідоме ілюзіями або страхами. Сам «Морок» у контексті ігрового лору інтерпретується не як фізична темрява, а як ментальний туман, що поступово поглинає фрагменти здорового глузду. Гравці в цьому художньому просторі виступають у ролі Мандрівників. Вони уособлюють собою людські душі, що заблукали в лабіринтах власного розуму.

З погляду жанрового позиціонування, настільна гра «Морок» визначається як карткова гра з психологічними елементами та механікою прихованих ролей, що тяжіє до естетики сучасного психологічного трилера та похмурого інді-фентезі. Концепція боротьби в грі штучно розгалужується на два взаємопов'язані рівні.

Внутрішній рівень (життєва боротьба): кожен Мандрівник веде індивідуальну битву за збереження залишків власної свідомості. Головним матеріальним та графічним індикатором цього статусу є «Осколки Розуму», обмежений ресурс, втрата якого означає остаточне згасання інтелекту та перетворення гравця на безвільну частину туману.

Зовнішній рівень (соціально-психологічна взаємодія): оскільки простір підсвідомості є викривленим і нестабільним, у грі вибудовується атмосфера тотальної недовіри. Гравці змушені постійно маніпулювати інформацією, вдаватися до блефу й провокувати опонентів на хибні кроки, адже ресурсів для порятунку обмаль, а вихід із Мороку відкритий лише для одного учасника.

Головний ідейний посил проєкту полягає в дослідженні меж людської стійкості, природи довіри та закономірностей сприйняття прихованої загрози. Трансформація фентезійних архетипів у графіку дозволяє перевести класичні міфологічні образи на мову сучасного візуального дизайну, наповнюючи їх глибоким психологізмом [14]. Персонажі не є абсолютним добром чи злом – вони показують різні грані людської психіки.

Художня інтерпретація цього наративу вимагає розроблення унікальної колірної та геометричної мови. Проєктування вигляду карт і конструкції коробки підпорядковується точним законам тектоніки, де кожна лінія, зріз чи пропорція матеріалу мають відображати ідею занурення в темряву [20]. Для передачі атмосфери психологічного трилера візуальне рішення проєкту будується на драматичному поєднанні глибокого монохромного тла та спалахів кольорних акцентів. Обґрунтування такого колористичного рішення відкрито спирається на теорію контрасту світла й тіні, де суцільна темрява є не просто відсутністю кольору, а активним графічним простором, який поглинає або виштовхує на поверхню інформаційні елементи макета [12]. Використання міжнародних стандартів індексування кольорів дозволяє здійснити точне кодування відтінків та аналіз гармонії колірної гами, гарантуючи, що похмура естетика проєкту зберігатиме високу художню цінність та бездоганну якість при подальшому поліграфічному відтворенні [32].

Успішність проєктування настільного гейм-продукту залежить від точності сценарного моделювання, яке пов'язує алгоритм дій із психологічною поведінкою гравців під час партії. Архітектура карткової гри «Морок» побудована на взаємодії відкритого тактичного планування та закритої психологічної дуелі, яка базується на прихованій інформації, блефі та дедукції. Графічний дизайн у цій системі

виступає головним інструментом фіксації правил та управління увагою, де кожна категорія карт має своє функціональне призначення.

Структурний каркас ігрових компонентів розподілений на кілька ключових категорій, що напряму відображають лор проєкту:

– *Архетипи (приховані сили та ролі)* – карти, які гравці отримують на початку партії. Вони уособлюють характер свідомості Мандрівника (Сліпець, Пророк, Тінь, Чужинець). Ці карти розташовуються на столі горілиць, визначаючи стартові умови та надаючи гравцям унікальні пасивні здатності, які трансформують базову механіку гри під конкретного учасника.

– *Джерела Світла* – карти допомоги та ментального зцілення, спрямовані на відновлення життєздатності особистості.

– *Пастки Тіні* – приховані загрози, розігрування яких призводить до погіршення свідомості.

– *Дзеркала Мороку* – карти-модифікатори, покликані викривляти поточну реальність на ігровому полі (перенаправлення ворожих атак, викрадення карт із руки, таємне підглядання в карти суперників).

Перебіг ігрового процесу підпорядкований чіткому двофазному алгоритму ходу. У першій фазі – «Вхід у Морок» (Донабір) – гравець бере верхню карту з основної колоди, символічно занурюючись глибше в простори підсвідомості. У другій фазі – «Проявлення» (Дія) – учасник зобов'язаний зіграти карту з руки, обравши один із двох захопливих шляхів. Перший шлях – Відкритий хід (Тактика), за якого карта викладається обличчям догори (переважно це карти Світла або Дзеркал), і її ефект виконується негайно для конкретного гравця чи всіх присутніх. Другий шлях – Закритий хід (Психологічний блеф), що становить ядро соціальної взаємодії. Гравець кладе карту перед суперником сорочкою догори, запевняючи його у щирості намірів фразою: «Я ділюся з тобою Світлом», хоча насправді там може міститися як реальна допомога, так і небезпечна Пастка Тіні.

Механіка викриття блефу будується на бінарному виборі суперника, який може оголосити «Вірю» або «Не вірю». У разі довіри та відкриття карти Світла

гравець відновлює ресурси, а у разі потрапляння в пастку Тіні – втрачає їх. Якщо ж гравець оголошує «Не вірю», карта повертається власнику ходу та викрита брехня карає його самого. Проте помилкова підозра та недовіра щодо щирого Джерела Світла штрафуює того, хто не повірив.

Цей складний психологічний баланс підтримується засобами системного графічного дизайну через чітке розмежування ігрових елементів за допомогою сорочок карт. Проект передбачає паралельне функціонування двох типів сорочок: перша розроблена спеціально для основної колоди дій (де вона має бути абсолютно ідентичною, щоб унеможливити маркування Пасток, Світла чи Дзеркал), а друга – для «Осколків Розуму», які виступають матеріальним індикатором життєвої сили та виконують роль своєрідних ігрових «монет». Відповідно, перемога досягається завдяки здатності зчитувати міміку опонентів, прораховувати комбінації карт та ефективно маніпулювати прихованою інформацією.

Також, важливим етапом ідейно-образної концепції будь-якого сучасного гейм-продукту є чітке визначення його цільової аудиторії та стратегії ринкового позиціонування. Адже графічний дизайн має розмовляти мовою тих користувачів, для яких він створюється. Для карткової настільної гри «Морок» цільовою аудиторією визначено молодь віком від 16 до 28 років, що відноситься до покоління зумерів, які виявляють підвищений інтерес до інтелектуального дозвілля, психологічних експериментів, настільних ігор із високим рівнем соціальної взаємодії та нестандартної візуальної культури. Маркетингове позиціонування проекту будується на перетині двох затребуваних ніш – доступних за правилами «паті-ігор» та складних психологічних трилерів із прихованими ролями. На відміну від громіздких стратегій, «Морок» пропонує низький поріг входження, але водночас забезпечує довговічність і напругу за рахунок механіки блефу.

Щоб візуально залучити таку аудиторію та сформувати стійку комерційну привабливість продукту, графічна концепція гри свідомо інтегрує актуальні глобальні макротренди, які сьогодні визначають розвиток індустрії настільних ігор. Провідним вектором проектування стає The New Mysticism (Новий містицизм), що відображає масовий пошук відповідей у символізмі, езотеричній естетиці та

філософських архетипах, як дієвий спосіб психологічного розвантаження й рефлексії сучасної молоді. Поряд з цим, просліджуються тренди Dark Academia & Surrealism (Темний сюрреалізм), які диктують моду на складні візуальні метафори, сувору монохромну графіку та інтелектуальну глибину ігрового контенту. Через відмову від яскравих дитячих кольорів на користь затінених, глибоких образів гра набуває елітарного, зрілого характеру, що апелює до прагнення молоді споживати естетично складні продукти.

Ці концептуальні напрями матеріалізуються завдяки тренду на Phygital Craft (Фізичне та цифрове), який декларує високу цінність тактильних відчуттів і фізичної взаємодії в епоху тотальної цифровізації. Використання матових текстур пакування, виразних ліній, імітації ручної графіки, туші та класичної гравюри створює унікальний матеріальний об'єкт. Поєднання цих художніх тенденцій дозволяє трансформувати гру «Морок» із простого набору компонентів на автентичний арт-об'єкт, який виділяється на ринку, повністю задовольняючи естетичні й соціальні запити цільової аудиторії.

2.2 Етапи розроблення настільної гри «Морок»

Перехід до художньо-графічного моделювання компонентів настільної гри «Морок» здійснюється відповідно до універсальної методології дизайн-проектування, де кожен практичний крок спирається на логічну трансформацію абстрактної ідеї в матеріальну графічну форму [4]. На початковому етапі було проведено аналітичне передпроектне дослідження, результати якого дозволили сформулювати чіткий план. Це зафіксувало ключові вимоги до майбутнього візуального продукту: відображення атмосфери психологічного трилера, лаконічність іконографіки, високий рівень унікальності та відповідність художнім запитам сучасної молодіжної аудиторії. Поетапне художнє моделювання настільної гри вимагає неухильного дотримання послідовності дій – від глибокого виокремлення смислових метафор до створення первинних графічних начерків та пошукових ескізів [5].

Головним завданням ескізного періоду став пошук лаконічної графічної форми для центрального ідентифікатора проєкту – логотипа, який мав би одночасно транслювати ідею крихкості людського розуму та відчуття неминучого занурення в містичний стан. Процес розроблення логотипа відштовхувався від провідних світових трендів лігатурної та шрифтової побудови фірмових знаків, які демонструють, що успішна айдентика будується на викривленнях геометричних форм і створенні унікального художнього характеру накреслення [28].

Шляхом відсікання зайвих декоративних елементів та узагальнення графічних форм було затверджено фінальний комбінований логотип (Додаток 1). Він складається з унікального авторського акцидентного накреслення слова «МОРОК» та вбудованого всередину композиції графічного знака. Накреслення літер характеризується гострими, акцентованими засічками, навмисним порушенням класичних пропорцій штрихів та вираженою динамікою. Такий пластичний прийом викликає у глядача підсвідоме відчуття інтриги та психологічної напруги, що повністю відповідає жанровим особливостям гри.

Особливе місце в структурі айдентики посідає розроблення самостійного графічного знака, геометричні закономірності та побудова якого підпорядковані законам симетрії, рівноваги й оптичної гармонії [30]. Знак уособлює складну багатошарову семантичну метафору, яка розкривається через взаємодію двох геометричних першоелементів – ока та ромба. Знаково-символічні засоби візуальної ідентифікації бренду в цьому контексті діють як головний транслятор прихованого лору проєкту [19]: стилізоване людське око, розташоване в центрі, символізує людську свідомість та раціональне «Я». Воно ув'язнене всередині багатошарового, гострого за геометрією ромба, що уособлює ментальний лабіринт, тиск обставин та викривлені ілюзії Мороку. Око намагається втримати фокус, зберегти залишки здорового глузду та розгледіти істину в умовах тотального блефу.

Створення емблеми такого типу вимагає глибокого розуміння ролі знака і символу у візуальній ідентифікації, оскільки графічний елемент повинен легко зчитуватися за будь-яких умов масштабної трансформації [18]. Завдяки вивіренім

пропорціям графічний символ гри «Морок» спроектований як універсальний, автономний елемент дизайн-системи. Він здатний повноцінно функціонувати окремо від текстової назви, стаючи основою для побудови фірмових паттернів та елементів інтерфейсу карт.

Наступним кроком практичного втілення проєкту стало створення ключових елементів фірмового стилю та їхня систематизація в посібнику з використання бренду (брендбуку), що є достатньо важливим для збереження візуальної та стилістичної єдності всіх складників настільної гри [23]. Під час формування фірмового стилю «Морок» основний фокус уваги було зосереджено на детальному опрацюванні колористичної системи та побудові шрифтових пар. Оскільки саме ці елементи першочергово впливають на емоційне сприйняття гри та керують увагою споживача [1]. Створення концептуальної айдентики на базі актуальних макротрендів довело, що раціонально підібрана палітра та вивірена типографіка здатні компенсувати відсутність великої кількості декоративних елементів, створюючи зрілий та комерційно успішний продукт [29].

Колористичне рішення настільної гри «Морок» повністю відмовляється від випадкових чи занадто яскравих спектральних кольорів. Палітра проєкту засновується на використанні приглушених, глибоких, монохромно-сизих та нічних відтінків, які створюють ефект містичності та емоційної напруги. Для забезпечення точного кодування кольорів і досягнення максимальної гармонії темної гами, кожному фірмовому відтінку було присвоєно суворі параметри в цифрових системах СМУК та HEX. Глибокий Синій – виступає базовим графічним тлом для дизайну коробки, правил та сорочок основної колоди, уособлюючи нескінченні та похмурі глибини людської підсвідомості (СМУК: 90, 80, 40, 60; HEX: #21233b). Графіт – важкий, темно-сірий відтінок, виконує роль додаткового фону для оформлення карт з негативним значенням (СМУК: 60, 50, 50, 70; HEX: #373735). Сірий – приглушений тон, який використовується для другорядних елементів, роздільних ліній та градієнтних переходів (СМУК: 40, 30, 30, 10; HEX: #9d9e9f). Айворі – м'який, благородний колір слонової кістки, який замінює стерильний білий колір; він створює необхідний рівень візуального контрасту,

забезпечуючи легкість сприйняття світлих плашок та текстових ефектів на темному тлі (СМУК: 10, 8, 10, 0; HEX: #eae8e5).

Важливим кроком розробки став вибір типографіки для проєкту. Аналіз функціонування шрифтових пар у світовому графічному дизайні продемонстрував, що поєднання класичних антиквенних накреслень із сучасними геометричними гротесками дозволяє одночасно зберегти художню виразність та забезпечити високу швидкість зчитування інформації [27]. Для підтримки містичної атмосфери, відображення філософського дуалізму гри та збереження чіткості дрібного тексту на картках було затверджено шрифтову пару, що складається з гарнітур Book Antiqua та Montserrat. Book Antiqua – витончений, акцидентний шрифт із засічками, який володіє вираженим історичним характером та естетикою старовинних фоліантів. Ця гарнітура застосовується виключно для набору великих заголовків, назви проєкту на пакованні, а також імен карт Архетипів, Дзеркал, Світла й Тіні, виступаючи головним емоційним маркером типографіки. Montserrat – відкритий, чистий геометричний гротеск із широким набором накреслень та високим ростом рядкових знаків. Цей шрифт було обрано для верстки дрібного технічного тексту правил та опису ефектів у нижній частині карт, що мінімізує зорове навантаження на гравця під час партії та дозволяє миттєво сприймати умови геймплею.

Наступним кроком практичного втілення розробки стало безпосереднє художнє конструювання карткових компонентів, що вимагало розроблення збалансованої модульної сітки для лицьової сторони та композиційного моделювання сорочок. Основним інструментарієм векторного макетування на цьому етапі виступила програмна платформа Adobe Illustrator, яка дозволяє будувати точні геометричні контури, управляти складними векторними об'єктами та гнучко налаштовувати взаємодію між текстовими й графічними шарами [24]. Головним композиційним завданням дизайнера під час верстки інтерфейсу карти є управління увагою глядача через чітке виокремлення композиційних центрів, де погляд гравця має послідовно й інтуїтивно рухатися від технічного індексу до художнього образу та тексту ефекту [21].

Архітектоніка лицьової сторони (аверсу) ігрових карт була підпорядкована суворій логіці зонування (Додаток 2). У верхньому лівому кутку макета, відповідно до законів європейського читання (зліва направо і згори вниз), розташовано цифровий модифікатор сили або вартості карти (Додаток 3). Таке рішення має важливе ергономічне значення, воно дозволяє гравцеві безперешкодно бачити ключовий параметр карти при триманні елементів гри «віялом» у руці під час партії. По центру верхньої частини розміщується назва карти набрана витонченим шрифтом Book Antiqua.

Нижню третину макета займає умовна плашка, всередині якої рубаним гармонійним шрифтом Montserrat наведено текстовий опис ефекту карти та умов його активації. Візуальним центром карти, що займає понад 60% її площі, є унікальна абстрактна градієнтна ілюстрація. Вона виконана у сизо-нічних та димчастих тонах і художніми засобами візуалізує метафору занурення в містичний стан. Завдяки розмитим контурам та глибоким переходам кольору, ілюстрація не перевантажує карту, а слугує емоційним тлом, що занурює в атмосферу темного сюрреалізму (Додаток 4).

Окремим композиційним завданням у межах цього етапу став дизайн двох типів сорочок (реверсів) для ігрових колод, що насамперед продиктовано механікою геймплею (Додаток 5). Карти були чітко розділені на типи за допомогою колористичних маркерів та протилежних художніх підходів. Сорочка основної колоди дій (Світло, Тінь, Дзеркала та Архетипи), виконана у глибокій темній гамі з використанням м'яких сизих градієнтів, де у геометричному центрі розташовано фірмовий знак-символ (ромб з оком), обрамлений тонкою витонченою рамкою по контуру в кольорі айворі. Сорочка карт «Осколків Розуму» спроектована у протилежному, світлому стилі з використанням тла кольору айворі з градієнтами, де в центрі розміщено той самий фірмовий знак-символ, але вже в темно-синьому кольорі.

Така колірنا полярність та дзеркальність дизайну сорочок унеможливилює випадкове змішування двох різних за функціями колод під час партії та полегшує візуальну орієнтацію користувача на столі.

Фінальним кроком візуалізації проєкту настільної гри «Морок» стало композиційне розроблення дизайну фірмового пакування та буклета з правилами гри. Упаковка розглядається як головний елемент першої візуальної комунікації зі споживачем, тому її оформлення повністю підпорядковане законам створення цілісного бренду, де зовнішня оболонка відображає внутрішній художній зміст та емоційний тон продукту.

Графічне вирішення коробки підтримує загальну естетику темного сюрреалізму та нового містицизму, трансформуючи тару на повноцінний арт-об'єкт (Додаток 6). Проєктування розгортки коробки будувалося на чіткому розподілі площин на зони різного інформаційного навантаження. На лицьовій стороні упаковки розміщено великий фірмовий логотип проєкту з гострими засічками та центральний графічний знак-символ (око в ромбі), оточений містичним градієнтним сяйвом на глибокому синьому тлі. Ця зона позбавлена дрібних текстових елементів, щоб посилити художній вплив знака на глядача.

Конструктивні бічні грані пакування (торці) розроблені з урахуванням зручності вертикального чи горизонтального зберігання гри на полицях. Вони містять велике акцидентне накреслення назви «МОРОК», розгорнуте на 90 градусів, та текстові маркери «НАСТІЛЬНА ГРА» або «КАРТКОВА ГРА». Зворотна сторона коробки виступає як підсумковий інформаційний носій. Завдяки використанню модульної сітки, на ній збалансовано поєднано короткий художній опис лору та інформація щодо технічних характеристик (тривалість партії, кількість гравців, вікові обмеження) та детальний склад набору.

Паралельно було виконано модульну верстку двостороннього буклета з правилами гри, розгортка якого чітко поділена на логічні зони для спрощення сприйняття тексту користувачем. Зовнішня частина розгортки виконує презентаційну та вступну функцію (Додаток 7). Вона містить великий логотип бренду, художній опис концепції всесвіту, перелік матеріальних компонентів та покрокову схему розкладки карт на столі перед початком партії (підготовку). Внутрішня частина розгортки повністю відведена під опис ходу гравця. Текст тут

структуровано за допомогою акцентних підзаголовків, окремо виділено систему перевірки блефу «Вірю / Не вірю» та вказано умови настання фіналу партії.

У результаті, завершення цього етапу дозволило повністю сформувавши готовий художньо-графічний образ гри, зафіксувавши всі елементи в посібнику фірмового стилю (Додатки 8, 9, 10, 11).

Висновки до розділу 2

У другому розділі кваліфікаційної роботи повністю реалізовано етап художньо-композиційного проектування та формування візуальної ідентичності карткової настільної гри «Морок». Результати теоретичних досліджень першого розділу, що стосувалися специфіки настільних ігор та психологічного сприйняття графічних форм, успішно трансформувалися у практичні дизайнерські рішення, оформлені у вигляді системного посібника з використання фірмового стилю (брендбуку).

Завдяки проведеному аналізу та сформованому плану дій визначено, що проектне рішення має орієнтуватися на молодіжну аудиторію (покоління зумерів) і відповідати актуальним графічним тенденціям. Візуальна концепція гри успішно інтегрувала макротренди нового містицизму, темного сюрреалізму та фіджитал-крафту. Це дозволило відійти від традиційного яскравого фентезійного оформлення на користь елітарного, глибокого художнього образу, що позиціонує настільну гру не просто як засіб дозвілля, а як самостійний, естетичний артоб'єкт.

У процесі творчого пошуку розроблено комбінований логотип, шрифтове накреслення якого через гострі засічки та порушені пропорції літер передає атмосферу фентезійного психологічного трилера. Головним елементом айдентики став фірмовий знак у вигляді стилізованого ока, ув'язненого в складний ромб, що виступає метафорою людської свідомості, яка намагається втримати раціональний фокус серед містичних ілюзій. Затверджена колористична палітра на основі глибокого синього, графітового, сірого кольорів та відтінку айворі (із точним кодуванням у системах CMYK та HEX) дозволила створити гармонійне колористичне середовище. Шрифтова пара з класичної витонченої антикви Book

Antiqua (для акциденції) та геометричного гротеску Montserrat (для дрібних текстів) забезпечила баланс між підтримкою містичної атмосфери та високою швидкістю зчитування інформації під час ігрового процесу.

Завдяки застосуванню методів модульного моделювання спроектовано композицію лицьових сторін карт. Вона враховує зручність тримання компонентів у руці та чітко керує увагою гравця за допомогою композиційних центрів. Розробка двох колористично протилежних сорочок – темної градієнтної для основної колоди та світлої для «Осколків Розуму» – дозволила чітко розмежувати ігрові елементи за їх функціональним призначенням.

Завершальним кроком проектування став дизайн розгортки коробки та двостороннього буклета правил, художньо-графічне вирішення яких керується законами системного брендингу і забезпечує логічне та послідовне сприйняття текстової та візуальної інформації користувачем. Відповідно, у розділі повністю зафіксовано візуальний код настільної гри «Морок», що формує стійку основу для подальшого втілення та технічної реалізації проекту у матеріалі.

РОЗДІЛ 3 ТЕХНОЛОГІЯ СТВОРЕННЯ ТА ВИГОТОВЛЕННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «МОРОК»

3.1 Технологічні процеси створення настільної гри в стилі фентезі «Морок»

Технічне втілення авторського замислу в сучасному графічному дизайні вимагає чіткої інженерно-програмної послідовності, де художні образи трансформуються в точні цифрові об'єкти. Процес безпосереднього виробництва цифрових макетів для настільної гри «Морок» базувався на паралельному використанні професійного програмного забезпечення векторного макетування та верстки. Головним інструментом створення ігрових компонентів стала векторна графічна платформа Adobe Illustrator, структура якої дозволяє оперувати складними геометричними об'єктами, застосовувати інструменти точного параметричного моделювання та детально структурувати робочий простір за допомогою багаторівневих систем цифрових шарів.

Процес створення ігрового набору розпочався з інженерного перенесення пошукових ескізів фірмової символіки у векторне середовище. На першому етапі було виконано векторизацію унікального акцидентного накреслення логотипа «МОРОК». Робота здійснювалася за допомогою інструмента «Перо» (Pen Tool) шляхом ручного виставлення опорних точок (Anchor Points) та налаштування напрямних кривих Безьє. Це дозволило досягти абсолютної плавності ліній, зберегти гостроту містичних засічок на краях літер та уникнути програмних деформацій геометричної форми під час масштабування макета. Центральний графічний знак-символ (стилізоване людське око, ув'язнене в багатошаровий ромб) проектувався за допомогою комбінування та логічного віднімання простих контурів. Накладання кількох ромбоподібних шарів один на одного з чітким кроком зміщення дозволило створити візуальний ефект просторового лабіринту та оптичного напруження в структурі єдиного векторного об'єкта.

Після фіналізації головних ідентифікаторів бренду розпочався етап цифрового моделювання інтерфейсу гральних карт (Осколків розуму, Архетипів,

Дзеркал, Світла й Тіні) та текстового буклета. Технічна побудова цих елементів відбувалася на основі чіткого розрахунку композиційних осей. Для створення пропорційної, ергономічної та збалансованої структури карткових макетів і сторінок правил застосовувалися комплексні сіткові системи в графічному дизайні, що забезпечило суворе геометричне підпорядкування всіх елементів інтерфейсу єдиній модульній координаційній сітці [17]. Робоче поле кожної карти було розділене на функціональні зони з урахуванням оптичних полів та зон безпеки. Побудова внутрішньої модульної сітки дозволила чітко зафіксувати координати для розміщення цифрового модифікатора у верхньому лівому кутку та текстового заголовка по центру в нижній частині.

Окремим технологічним завданням у середовищі Adobe Illustrator стало моделювання абстрактних ілюстрацій для лицьових сторін карт. Створення містичних димчастих образів відбувалося без використання сторонніх растрових зображень, суто інструментами векторного софту. Для досягнення ефекту розпаду свідомості та плавного перетікання сизо-нічних відтінків застосовувався інструмент «Гرادієнтна сітка» (Gradient Mesh Tool). Цей метод дозволяє перетворити звичайний векторний контур на складну пластичну мережу вузлів, кожному з яких вручну присвоюється унікальний параметр прозорості та відтінок із фірмової палітри. Шляхом деформації ліній градієнтної сітки було створено динамічні ілюстрації, які імітують туман, розмите дзеркальне відображення та деструкцію форм.

При верстці текстового буклета з правилами гри виникла технологічна потреба в організації значних масивів інформації. Для забезпечення структурної монолітності видання та дотримання офіційних стандартів оформлення текстової документації, верстка буклета керувалася чіткими державними вимогами до структури, термінології та розташування основних елементів текстових видань в Україні [11]. Відповідно до цих нормативів було розраховано ширину шпальт, розміри внутрішніх та зовнішніх полів, а також встановлено чітку ієрархію рубрикації: від акцидентних заголовків першого рівня до службових приміток і маркованих списків у описі фаз ходу («Вхід у Морок» та «Проявлення»).

Організація робочого простору виконувалася за допомогою палітри «Шари» (Layers), де технічні елементи (модульна сітка, напрямні), фонові градієнти, векторна ілюстративна графіка та текстові масиви були ізольовані один від одного, що спрощує подальше редагування проєкту.

Технологічний процес конструювання фірмового пакування настільної гри «Морок» вимагав поєднання графічних рішень із тривимірним моделюванням форми. Проєктування розгортки жорсткої коробки здійснювалося на основі детального аналізу сучасних технологій і методів виробництва друкованих ЗМІ та пакувальних засобів індустрії розваг [15]. Було розраховано точні параметри товщини майбутнього палітурного картону, внутрішні люфти та технологічні припуски на клапани для загинання, що усуває деформацію коробки під час складання. Загальна логіка побудови конструкції преміум-пакування спиралася на світові тренди та провідні інженерно-дизайнерські рішення міжнародного пакувального порталу Pentawards, де особлива увага приділяється чистоті геометричних ліній, функціональності торців пакування та ергономіці внутрішнього простору (ложементу) [34]. Векторний макет коробки був зведений в єдину схему-розгортку, де всі лінії біговки (згину) та просічки (розрізу) винесені на окремі технічні шари програми, завершуючи цикл інженерно-графічного формування настільної гри на етапі створення віртуального зразка.

3.2 Процес підготовки до друку настільної гри «Морок»

Додрукарська підготовка (Pre-press) є фінальним і критично важливим етапом інженерно-графічного циклу, який трансформує екранні цифрові макети у стандартизовані промислові файли, повністю сумісні з поліграфічним обладнанням. Специфіка настільної гри «Морок» – наявність великих зон глибокого темного заливання, витончених ліній інфографіки та дрібних текстових блоків – вимагала бездоганного технічного виконання кожного елемента. Будь-яка помилка на цьому етапі могла призвести до розмивання тексту, спотворення фірмової колірної гами або появи білих технологічних зазорів під час порізки карт. Тому весь комплекс робіт із підготовки цифрових оригіналів проводився у суворій

відповідності до ДСТУ 3772:2013, який регламентує загальні технічні вимоги до оригіналів для поліграфічного відтворення, визначаючи параметри растрових зображень, векторних контурів та текстових шарів [10].

Основним програмним середовищем для проведення додрукарської підготовки стала векторна платформа Adobe Illustrator, яка має необхідний інструментарій для перевірки геометрії, керування колірними профілями та генерації фінальних файлів високої роздільної здатності [24].

Процес технічного доопрацювання макетів здійснювався за чітким послідовним алгоритмом. Спочатку – переведення шрифтових масивів у векторні контури. Для унеможливлення програмного злітання, заміщення або деформації літер під час відкриття файлів на поліграфічних процесорах друкарні, абсолютно всі текстові блоки, набрані гарнітурами Book Antiqua та Montserrat, були переведені в криві (Create Outlines). Цей крок перетворив шрифти на звичайні векторні об'єкти з опорними точками, зафіксувавши геометрію кожної літери.

Другий етап – растеризація та оптимізація ілюстрацій. Складні градієнтні ефекти, були конвертовані в ізольовані растрові об'єкти з роздільною здатністю 300 DPI у масштабі 1:1. Нижчий показник щільності пікселів міг викликати розмиття зображення, а вищий – критично перевантажити пам'ять фотовивідного апарату. У завершенні була трансформація колірного простору. Оскільки комп'ютерні монітори відображають колір у триканальній випромінюваній системі RGB, а друкарські машини працюють за чотириканальною субтрактивною схемою, всі елементи проекту були переведені в простір СМЮК з інтеграцією європейського колірного профілю Coated FOGRA39.

Під час переведення фірмових відтінків у систему СМЮК особлива увага приділялася сумарній щільності фарби (Total Ink Limit / TIL). Для основного темного тла (#21233b) було встановлено збалансоване співвідношення компонентів (С: 90, М: 80, Y: 40, К: 60), що в сумі дає TIL на рівні 270%. Перевищення критичного порога у 300% призвело б до перезволоження паперу, відмарювання фарби та склеювання карт у стопі після виходу з машини. Для забезпечення

ідеального відображення акцентних символів та тонких рамок на картах, було залучено світову систему стандартизації кольорів Pantone [33].

Наступним важливим кроком стало налаштування геометричних параметрів розгортки коробки, буклета та карт відповідно до технологічної термінології та нормативів ДСТУ 3003:2006, що визначає стандарти поліграфічних процесів [9]. Навколо кожної карти розміром 63x88 мм були створені вильоти під обріз (Bleeds) заввишки 2 мм з кожного боку. Це означає, що градієнтне тло карти в цифровому файлі виходить за межі реального фізичного контуру порізки. Наявність вильотів нівелює наслідки технологічного люфту (зсуву) ножа різальної машини, який у промислових умовах може становити до 1–1,5 мм, запобігаючи появі брудних білих зазорів на краях гральних карт.

Також усередині кожної карти було сформовано «безпечну зону» (Safe Zone) завширшки 4 мм від лінії різки всередину макета, за межі якої заборонено виносити важливі інформаційні елементи – цифрові індекси та тексти ефектів. На розгортках буклета правил і пакування лінії біговки (згину) та просічки були пофарбовані у контрастні кольори.

Усі сформовані файли карткових колод були скомпоновані на друкарські листи великого формату (спуски смуг) із розставленням технологічних міток різки, шкал контролю оптичної щільності фарби та хрестів суміщення, що завершило pre-press підготовку та дозволило згенерувати фінальний пакет закритих файлів, повністю готових до перенесення на металеві друкарські форми.

3.3 Кошторис виготовлення настільної гри «Морок»

Економічне обґрунтування дизайнерського проєкту та прорахування витрат на його матеріальну реалізацію є невід’ємною частиною завершального етапу розроблення настільної гри. Переведення сформованих цифрових макетів у матеріальну форму вимагає точного розрахунку собівартості виробництва тиражу. Організаційно-економічні засади випуску друкованої продукції та ігрових засобів дозвілля базуються на сукупному аналізі прямих і непрямих витрат, де фінансова стратегія напряму залежить від обраної технології, обсягу набору та

2026 р.

матеріалознавчих характеристик компонентів [22]. Для настільної гри «Морок» розрахунок кошторису здійснювався на основі дрібносерійного пробного тиражу обсягом 100 примірників, що є оптимальним для виходу на ринок настільних ігор та оцінки споживчого попиту серед цільової аудиторії.

Технологічний цикл виготовлення гри заснований на сучасних методах листового офсетного друку, що забезпечує найвищу якість відтворення глибоких відтінків, градієнтів та дрібної типографіки [15]. Процес матеріального виробництва компонентів та формування їхньої вартості розподіляється за певними технологічними категоріями.

Перша – гральні карти, загальна кількість яких у одному наборі становить 60 одиниць. Технологічно для них обрано двосторонній крейдований матовий папір преміумкласу щільністю 350 г/м². Цей вибір матеріалу зумовлений жанровими особливостями: карти стають абсолютно непрозорими на просвіт, що прибирає можливість розпізнавання Пасток чи Світла суперниками та забезпечує тактильну стійкість до зношування. Після друку карти проходять двосторонню матову ламінацію софт-тач та висікання (вирубку) на штанцформах для скруглення кутів.

Інша категорія – фірмове пакування. Його конструктивні рішення передбачають використання щільного картону як міцної основи [15]. Буклет з правилами гри друкується на крейдованому матовому папері щільністю 150 г/м² з подальшим фальцюванням (згинанням) за заздалегідь спроектованими лініями біговки.

Кошторис прямих виробничих витрат на виготовлення одного тестового тиражу (100 примірників) карткової настільної гри «Морок» із урахуванням вартості сировини, додрукарських послуг (виготовлення фотоформ, штанцформ для вирубки карт) та післядрукарської обробки наведено в таблиці 3.1.

Таблиця 3.1 – Орієнтовний кошторис виготовлення тестового тиражу карткової настільної гри «Морок»

№	Найменування технологічного процесу / компонента гри	Кількість на тираж (100 шт.)	Вартість одиниці, грн	Загальна вартість на тираж, грн
1	Додрукарські процеси (Pre-press): виведення металевих пластин, виготовлення вирубних штанцформ для карт та штампів для висікання коробки	1	4 000,00	4 000,00
2	Друк та виготовлення карт: крейдований матовий папір 350 г/м ² , офсетний двосторонній друк (4+4), софт-тач ламінація, висікання з округленням	6 000 шт.	3,20	19 200,00
3	Друк та конструювання коробки: крейдований матовий папір 250 г/м ² , офсетний друк (4+0), софт-тач ламінація, висікання та склеювання	100 шт.	54,00	5 400,00
4	Друк буклета правил: папір 150 г/м ² , повноколірний двосторонній друк, фальцювання	100 шт.	15,00	1 500,00
5	Загальновиробничі витрати: пакування тиражу, логістика, амортизація	1	1 200,00	1 200,00
Всього	Прямі витрати на виготовлення тиражу	-	-	31 300,00

Для визначення фінансової життєздатності проекту на основі отриманих розрахунків проведено обчислення технологічної собівартості одного готового примірника настільної гри, в результаті якого вийшло 313 грн.

Оцінка організаційно-економічних засад випуску продукції доводить, що за умов масштабування проекту та переходу від пробного тиражу до серійного виробництва (від 1000 примірників) собівартість однієї одиниці зменшиться щонайменше на 40–50% за рахунок розподілу фіксованих витрат на додрукарську підготовку та виготовлення ножів на більшу кількість копій [22]. Проте навіть для стартового експериментального набору собівартість у 313 гривень є висококонкурентною на українському ринку настільних ігор. Середня роздрібна вартість аналогічних товарів у сегменті психологічних паті-ігор становить від 650 до 850 гривень. Це закладає високу рентабельність проекту, дозволяє повністю покрити витрати на розроблення айдентики й залишає значний фінансовий зазор для подальшого маркетингового просування та дистрибуції настільної гри «Морок».

Висновки до розділу 3

У третьому розділі кваліфікаційної роботи ретельно досліджено, обґрунтовано та практично реалізовано інженерно-технологічний комплекс завдань, спрямованих на матеріальне втілення візуальної концепції настільної гри «Морок». Графічний дизайн-проект успішно переведено зі стадії цифрового моделювання у фазу високоточних, стандартизованих макетів, повністю сумісних із вимогами сучасного поліграфічного виробництва. За допомогою використання інструментарію векторної графічної платформи Adobe Illustrator реалізовано покрокову векторизацію контурів оригінального логотипа, а також сформовано композицію ігрових карт і багатосторінкового буклета правил. Використання професійних сіткових систем забезпечує зручність візуального сприйняття гри користувачем.

За допомогою інструментів градієнтної сітки та накладання прозорих масок суто векторними засобами софту згенеровано унікальний ілюстративний ряд для карт, який повноцінно відтворює атмосферу темного фентезі. При верстці текстового супроводу правил гри було неухильно дотримано державних вимог ДСТУ 8344:2015, що гарантує логічну структуру, правильну рубрикацію та нормативне розташування основних елементів текстового видання.

У межах додрукарської підготовки (Pre-press) виконано повну інженерну оптимізацію цифрових оригіналів відповідно до положень ДСТУ 3772:2013 та ДСТУ 3003:2006. Усі текстові шари переведено у векторні криві, проведено растеризацію складних програмних ефектів, а колірний простір конвертовано в систему CMYK з інтеграцією профілю Coated FOGRA39. Раціональний розрахунок сумарної щільності фарби (TIL) на рівні 270% усунув ризик дефектів при нанесенні глибоких темних заливок тла. Налаштування параметрів вильотів під обріз (4 мм) та визначення меж безпечної зони дозволили повністю обійти наслідки мікроскопічного зсуву ножів або лінійного розтягування паперу під час друку, що гарантує промислову якість фінального тиражу.

В економічній частині розділу розроблено детальний виробничий кошторис для випуску пробної серії гри обсягом 100 примірників на базі технології офсетного листового друку. З урахуванням параметрів матеріалів (використання крейдованого матового паперу щільністю 350 г/м² для карт та 250 г/м² для висічної коробки, а також покриття поверхонь тактильною софт-тач ламінацією) розраховано прямі та загальновиробничі витрати. На основі розрахунків визначено, що оптимізована технологічна собівартість одного готового комплексу становить 313 гривень. Зіставлення цієї суми з поточним станом українського ринку настільних ігор підтверджує високу комерційну життєздатність, рентабельність та окупність розробленого дизайнерського продукту.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі бакалавра повністю розв'язано актуальне творче та проектно-графічне завдання з розроблення та підготовки до друку фірмового стилю карткової настільної гри в стилі фентезі «Морок». У ході дослідження послідовно пройдено всі етапи сучасного дизайн-проектування – від глибокого теоретичного осмислення соціокультурного контексту індустрії настільних ігор до формування готового матеріального продукту, спроможного до виходу на вітчизняний ринок.

Аналіз сучасного стану індустрії настільних ігор дозволив визначити ключові вектори розвитку цього сегмента графічної культури. З'ясовано, що сучасна настільна гра еволюціонувала з простого засобу до складного інтерактивного середовища, де візуальна комунікація відіграє першорядну роль. Дослідження психологічних аспектів сприйняття графічних форм довело, що кольорове та шрифтове середовище безпосередньо керує емоційним станом гравців та рівнем їхнього занурення в ігровий процес. На основі оцінки преміальних пакувальних рішень та провідних світових дизайн-платформ було виокремлено актуальні макротренди – темний сюрреалізм, новий містицизм та мінімалістичний фіджитал-крафт, які стали естетичним фундаментом для побудови унікального авторського всесвіту гри «Морок».

Практична реалізація художньо-композиційного етапу дозволила трансформувати абстрактну концепцію психологічного трилера в чітку, структуровану систему візуальної ідентичності. Створений комбінований логотип із гострими, динамічними засічками літер трансліює атмосферу напруги, а його семантичне ядро – знак у вигляді людського ока, ув'язненого в багатошаровий ромб – виступає глибокою метафорою боротьби раціональної свідомості з викривленими ілюзіями. Розроблений брендбук зафіксував непохитні правила фірмового стилю. Точно вивірена палітра глибокого синього, графітового, сірого кольорів та благородного відтінку айворі (із точним цифровим кодуванням у системах CMYK та HEX) сформувала єдиний колористичний простір. Шрифтова пара з витонченої антикви Book Antiqua та геометричного гротеску Montserrat

забезпечила ідеальний баланс між підтримкою містичної атмосфери бренду та високою швидкістю зчитування дрібних технічних текстів користувачем.

У межах інженерно-технологічного блоку робіт виконано перенесення художніх рішень у професійне векторне середовище Adobe Illustrator. Використання складних координаційних та модульних сіток дозволило спроектувати зручну архітектуру лицьових сторін карт, яка враховує специфіку тримання компонентів у руці під час партії. За допомогою виконання градієнтів, суто векторними засобами розроблено унікальний ілюстративний ряд, який візуалізує задум без залучення стороннього растрового контенту. Функціональність ігрових колод підкреслено через колористичний дуалізм реверсів (сорочок) карт. При верстці текстового наповнення двостороннього буклета правил було неухильно дотримано положень державного стандарту ДСТУ 8344:2015, що дозволило логічно структурувати масив інформації та уникнути перевантаження гравців.

Фінальним етапом проєкту став комплекс робіт із додрукарської підготовки та економічного обґрунтування виробництва. Відповідно до вимог ДСТУ 3772:2013 та ДСТУ 3003:2006, цифрові макети оптимізовано під стандарти листового офсетного друку: шрифти переведено в криві, складні ефекти растеризовано, а колірний простір конвертовано в колірну модель СМҮК із профілем Coated FOGRA39. Раціональний розрахунок сумарної щільності фарби на рівні 270%, налаштування вильотів під обріз, визначення зон безпеки та застосування технології електронного трепінгу повністю ліквідували ризик появи промислового браку під час порізки тиражу чи несуміщення фарб на друкарському верстаті.

На основі розроблених конструктивних рішень розраховано детальний кошторис випуску стартової серії з 100 примірників настільної гри. Використання крейдованого матового паперу щільністю 350 г/м² для карт та 250 г/м² для висічної коробки з покриттям тактильною софт-тач ламінацією дозволило прорахувати технологічну собівартість одного готового набору до 313 гривень. Зіставлення цієї

суми з ринковими реаліями України підтвердило високу комерційну життєздатність, рентабельність та окупність проєкту.

Кваліфікаційна робота демонструє системний підхід до вирішення дизайнерських завдань і є завершеним зразком інтеграції художнього проєктування у реальний виробничий сектор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрущенко М. Айдентика: що таке айдентика бренду та як її створити. *Digital-агентство Ланет CLICK*. 2019. URL: <https://lanet.click/aidentyka-brendu/> (дата звернення: 06.06.2026).
2. Артемьева І. С. Основи композиції в дизайні : навч. посіб. з практикумом. Одеса : Вид-во «Університет Ушинського», 2023. 131 с.
3. Білодід Ю. М., Поліщук О. П. Основи дизайну : навчальний посібник. Київ : ПАРАПАН, 2004. 240 с.
4. Гетьман О. П. Методологічні основи дизайн-проектування: теоретичний та практичний виміри. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2025. № 5. С. 16–20. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2025.5.2>
5. Гервас О. Г. Дизайн предметного середовища : навчально-методичний посібник. Умань : ФОП Жовтий О. О., 2014. 262 с.
6. Вітт Г., Берд Д. Покоління зумерів. Як бренди формують довіру ; переклад А. Климовської. Харків : Vivat, 2021. 304 с.
7. Дейнеко Ж. В., Следюк І. А. Локалізація і видання закордонних настільних ігор. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології* : тези доп. ІХ Міжнар. наук.-техн. конф. (14–18 травня 2024, м. Харків) / редкол. : І. Б. Чеботарьова, О. В. Вовк, Ж. В. Дейнеко. Харків : ТОВ «Друкарня Мадрид», 2024. Т. 1. 54–55 с.
8. Демченко А. М., Балабуха Н. М. Розвиток індустрії настільних ігор в Україні. *Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики* : збірник матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф. (16–17 квітня 2025, м. Київ). Київ : Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. С. 52–55.
9. ДСТУ 3003:2006. Технологія поліграфічних процесів. Терміни та визначення понять. На заміну ДСТУ 3003–95; чинний від 2007–07–01.
10. ДСТУ 3772:2013. Оригінали для поліграфічного відтворення. Загальні технічні вимоги. На заміну ДСТУ 3772–98; чинний від 2014–07–01.

11. ДСТУ 8344:2015. Інформація та документація. Видання. Основні елементи. Терміни та визначення понять : вид. офіц. Уведено вперше (зі скасуванням в Україні ДСТУ 3018–95) ; чинний від 2017–07–01. Київ : УкрНДНЦ, 2017. III, 33 с.
12. Ітген Й. Мистецтво кольору ; пер. з нім. С. Святенко. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
13. Кропивко І. В. Фентезі в Україні – жива культурна традиція. *Вісник мариупольського державного університету. Серія: Філологія*. 2023. № 28. С. 127–139. DOI: <https://doi.org/10.34079/2226-3055-2023-16-28-127-139>
14. Колосніченко О. В., Бризгунова М. С., Михайлюк О. Ю., Косточка А. О. Жанр фентезі: архетипи, оживші в сучасних об'єктах дизайну. *Art and Design*. 2023. № 2. С. 132–140. DOI: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.2.12>
15. Кулішова Н. Є., Яценко Л. О., Ткаченко В. П. Проектування друкованих видань та технологій їхнього виготовлення: навч. посіб. Харків: ХНУРЕ, 2024. 296 с. DOI: <https://doi.org/10.30837/978-966-659-365-1>
16. Людвиченко В. О. Роль дизайну у створенні настільних ігор. *Дизайн у просторі новітніх технологій* : збірник тез доповідей Міжнар. наук.-практ. конф. (17–18 квітня 2024, м. Київ). Київ : НАУ, 2024. С. 59–60.
17. Мюллер-Брокманн Й. Сіткові системи в графічному дизайні ; пер. з нім. А. В'юник, Н. Коневської. Київ : ArtHuss, 2025. 178 с.
18. Оганесян С. В. Знак і символ у візуальній ідентифікації бренду : дис. ... д-ра філософії : 022 Дизайн ; КНУТД. Київ, 2023. 240 с.
19. Оганесян С. В., Колісник О. В. Знаково-символічні засоби візуальної ідентифікації бренду : монографія. Київ : КНУТД, 2024. 212 с.
20. Омельченко О. М. Методичні рекомендації з дисципліни «Формоутворення в дизайні за фахом». Харків : ХНПУ імені Г. С. Сковороди, 2023. 46 с.
21. Синепупова Н. Композиція: тотальний контроль. Київ : ArtHuss, 2019. 240 с.
22. Шпак В. І. Видавничий бізнес: книга редактора : навч. посіб. 2-ге вид. доп. і перероб. Київ : ДП «Експрес-об'ява», 2022. 292 с.
23. Штрамило О. В., Волгін Ю. Є., Єфімов Ю. В., Рибінський Б. А., Миронова Г. А. Типологія знаків в контексті візуального брендингу: дійсна і хибна.

Український мистецтвознавчий дискурс. 2026. № 2. С. 556–562.

DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2026.2.61>

24. Adobe Illustrator CC. Vector Graphics Software Platform. URL: <https://www.adobe.com/products/illustrator.html> (Last accessed: 06.06.2026).
25. Costikyan G. Uncertainty in Games. Cambridge : MIT Press, 2013. 141 p.
26. Eco U. On Ugliness. New York : Rizzoli, 2007. 455 p.
27. Fonts in Use. URL: <https://fontsinuse.com> (Last accessed: 06.06.2026).
28. From Type to Logo: The Best Logotypes from Around the World. Victionary, 2022. 272 p.
29. Klanten R., Servert A. Brand New Brand: Restarting Your Business in a Time of Crisis and Transformation. Gestalten, 2021. 256 p.
30. Milani A., Remington R., Vignelli M. 100 Logos: The Power of the Symbol. LetteraVentidue, 2017. 120 p.
31. Mintel. URL: <https://www.mintel.com> (Last accessed: 06.06.2026).
32. NCS (Natural Colour System). URL: <https://ncscolour.com> (Last accessed: 06.06.2026).
33. Pantone. The Global Language of Color. URL: <https://www.pantone.com> (Last accessed: 06.06.2026).
34. Pentawards. The International Packaging Design Awards Portal. URL: <https://pentawards.com> (Last accessed: 06.06.2026).

ДОДАТКИ

Додаток 1

Логотип настільної гри в стилі фентезі «Морок»



Додаток 2

Дизайн ігрових карт «Архетипи» настільної гри «Морок»



Додаток 3

Дизайн активних ігрових карт настільної гри «Морок»



Додаток 4

Дизайн ігрових карт «Осколки розуму» настільної гри «Морок»



Додаток 5

Дизайн сорочок ігрових карт настільної гри «Морок»



Додаток 6

Дизайн пакування настільної гри «Морок»



Додаток 7

Дизайн буклета з правилами настільної гри «Морок»



Додаток 8

Дизайн настільної гри в стилі фентезі «Морок»



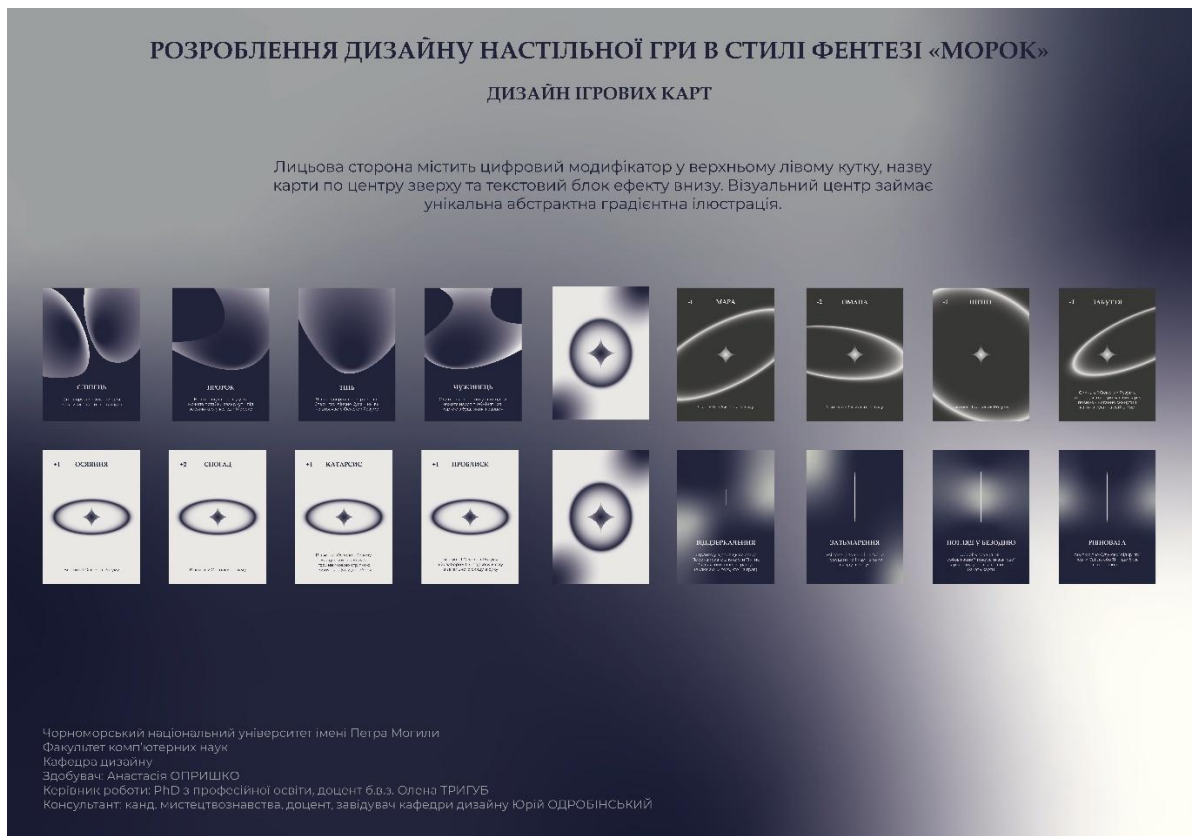
Додаток 9

Презентаційні планшети настільної гри в стилі фентезі «Морок»



Додаток 10

Презентаційні планшети настільної гри в стилі фентезі «Морок»



Додаток 11

Презентаційні планшети настільної гри в стилі фентезі «Морок»


РОЗРОБЛЕННЯ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ В СТИЛІ ФЕНТЕЗІ «МОРОК»
ДИЗАЙН ФІРМОВОГО ПАКОВАННЯ

Коробка для гри розробляється з використанням преміальних матеріалів. Торці пакування містять вертикальне накреслення «МОРОК» та маркування «НАСТІЛЬНА ГРА» або «КАРТКОВА ГРА». Зворотна сторона містить короткий художній опис, технічні характеристики та склад гри.



Чорноморський національний університет імені Петра Могили
Факультет комп'ютерних наук
Кафедра дизайну
Здобувач: Анастасія ОПРИШКО
Керівник роботи: PhD з професійної освіти, доцент б.в.з. Олена ТРИГУБ
Консультант: канд. мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну Юрій ОДРОВІНСЬКИЙ

РОЗРОБЛЕННЯ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ В СТИЛІ ФЕНТЕЗІ «МОРОК»
ДИЗАЙН БУКЛЕТА З ПРАВИЛАМИ ГРИ



Чорноморський національний університет імені Петра Могили
Факультет комп'ютерних наук
Кафедра дизайну
Здобувач: Анастасія ОПРИШКО
Керівник роботи: PhD з професійної освіти, доцент б.в.з. Олена ТРИГУБ
Консультант: канд. мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну Юрій ОДРОВІНСЬКИЙ