

Міністерство освіти і науки України  
Тернопільський національний педагогічний університет  
імені Володимира Гнатюка

Факультет мистецтв

Кафедра образотворчого мистецтва,  
дизайну та методики їх навчання

ДИТЮК МАР'ЯНА ВОЛОДИМИРІВНА

СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ СТВОРЕННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

**Магістерська робота**  
за спеціальністю 022 Дизайн  
Науковий керівник:  
Маркович Марія Йосипівна,  
кандидат мистецтвознавства,  
доцент кафедри  
образотворчого мистецтва,  
дизайну та методики їх навчання  
Рецензент: \_\_\_\_\_

Роботу допущено до захисту

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2025 р.

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_

Тернопіль - 2025

## АНОТАЦІЯ

Дитюк М.В. дизайн-проекту на тему «Сучасні тенденції створення настільних ігор».

Магістерська робота за спеціальністю 022 - Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, Тернопіль 2025 рік.

У магістерській роботі викладено інформацію про сучасні тенденції у сфері настільних ігор. У ході виконання роботи було використано багато різноманітних настільних ігор, які дали початок розвитку ігрової індустрії та пояснено їх основні аспекти роботи. Це дає змогу краще зрозуміти, яка настільна гра є більш надійною та з якими проблемами може зіткнутися гравець під час проходження ігрових завдань. На основі цього було створено роботу, адже саме це дає змогу краще зрозуміти не лише основні аспекти роботи із розробкою настільних ігор, але й допоможе визначитися, що саме потрібно та як працювати в подальшому.

Ключові слова: Настільна гра, концептуальне вирішення, художньо-дизайнерське рішення, роль персонажа, графічні елементи, розробка стратегії, картки, допоміжні картки.

The master's thesis presents information about current trends in the field of board games. In the course of the work, many different board games that gave rise to the development of the gaming industry were used, and their main aspects of operation were explained. This provides a better understanding of which board games are more reliable and what problems players may encounter when completing game tasks. Based on this, the thesis was created, as it provides a better understanding not only of the main aspects of board game development, but also helps to determine what is needed and how to proceed in the future.

**ЗМІСТ:**

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1 ПРОЕКТНИЙ АНАЛІЗ ОСНОВНИХ ФАКТОРІВ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ НА ФОРМУВАННЯ ОБ'ЄКТІВ ПРОЕКТУВАННЯ	9
1.1 Дизайн-аналіз аналогів, історія розвитку настільних ігор	9
1.2 Порівняння ігор за системою та складністю дизайнерського вирішення	15
1.3 Вплив сучасних технологій на геймдизайн та настільні ігри	20
1.4 Психологічний вплив настільних ігор на гравців	22
РОЗДІЛ 2 РОЗРОБКА СЮЖЕТУ ТА МЕХАНІКИ ГРИ. КОНЦЕПТУАЛЬНІ ІДЕЇ СТИЛЮ	28
2.1 Розробка ідеї механіки настільної гри	28
2.2 Концептуальна ідея та ескізування об'єкту дизайну	31
2.3 Художньо-дизайнерські рішення проектування об'єкта	34
РОЗДІЛ 3 ТЕХНІЧНІ ЗАСОБИ ОБ'ЄКТА ПРОЕКТУВАННЯ	38
3.1 Особливості використання технічних засобів та впровадження новітніх технологій	38
3.2 Тестування гри та збирання відгуків. Внесення змін на основі зворотного зв'язку	40
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	44
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	47
ДОДАТКИ	52

## ВСТУП

Сучасний дизайн настільних ігор є важливою складовою в індустрії розваг. Який постійно розширюється та набуває нових барв у суспільстві. Можна виокремити кілька типів настільних ігор, найособливіше місце серед настілок займає пригодницький жанр. Але є більш розвинутий “Вестерн”, тобто тематика гри в якій поєднуються рольові ігри з логікою. В останні роки спостерігається велика активність розвиток таких настільних ігор як: «Мафія», «Бенг», «Між нами», “«Мас-маркет», «Монополія», «Каркассон», «DIXIT», «Градус» та інші.

Дана тема є **актуальною**, як у контексті соціального, так і психологічного розвитку. Адже підтримує всесвітній баланс саморозвитку. Створення нових та актуальних настільних ігор на даний час є доволі складним, адже у сьогоденні винайдено та виготовлено безліч різних настілок, які конкурують між собою.

Розробка психологічно-розвиваючих ігор на даний час потребує рекреаційних змін, адже багато молоді, як і дорослих розвиваються завдяки настільним іграм.

Якщо взяти за основу сьогоденні баталії у світі, то можна виокремити кілька груп населення, яке потребує правильного емоційного підходу. Адже можна взяти за приклад дії, які відбуваються в Україні. Настільні ігри дають емоційну підтримку, не лише солдатам, але й людям, як знаходяться на лінії фронту.

Окрім розвиваючої та емоційної підтримки, цей проєкт має також потенціал в плані культурного та мистецького розвиток. У майбутньому створення більш просунутих настілок можна буде виокремити еволюцію електронних ігор.

У такий спосіб реалізація даного проєкту, а саме настільної гри “Лабіринт” стане однією з складових частин великого прогресу у сфері настілок. Також дає можливість зануритись у процес створення таким сферам, як

психологи. Адже для створення таких ігор потрібно розуміти суть проблеми, яка поставлена перед тим, як виконати дане завдання.

Джерельною базою постав широкий спектр наукових, навчальних та практичних книг, що висвітлюють різносторонні аспекти досліджуваної теми. Дані дослідження пов'язані з графічним дизайном та друком. Також містять, як теоретичні так і практичні навички. Наприклад Володимир Хватіл став справжнім феноменом у світі настільних ігор, адже його називають “хамелеоном дизайну”. Він з небагатьох авторів хто зміг посісти перші місця на світовій арені. Кардинально змінив жанри від надскладних цивілізаційних стратегій до легких вечірніх ігор. В. Хватіл спромігся віднайти ту тонку грань між світом дизайну і світом настілок.

Також придумав математичну модель якою користуються люди в ігровій індустрії. На відміну від багатьох німецьких дизайнерів створив логічно-пояснювальну механіку ігор. Віднайшовши, окремий вид мистецтва у даній індустрії та з іронією створив нові ігрові елементи хаосу та веселощів.

Важливу ділянку даного проєкта становлять джерела, які присвячені правильній розробці настілок, а саме Райнеру Кніція. Це мабуть, найплітніший та найбільш титулованих дизайнерів у світі.

Його підхід суттєво відрізняється від стилю Хватіла. Адже Кніція використовує чисту математику, логіку та холодний розрахунок. Його можна назвати доктором математики в ігровій індустрії, так як він займав високу посаду в банківській сфері, але в 1997 році повністю вирішив присвятити себе іграм.

Також він один із дизайнерів що придумав ігри, які можна назвати “математичними моделями з ігровим полем”. Його ігри змушують гравців прораховувати ймовірність, розуміти психологію суперника та оцінювати ризики.

Дизайн ігор також уособлює в собі таку науку як кольорознавство. Адже це комплексна наука про природу кольорів, і їх властивості, закономірності

змішування та впливу на людську психологію. Дана наука об'єднує фізику, фізіологію, психологію та мистецтвознавство.

Колір вважається світловою хвилею, яка має певну довжину таким способом ми бачимо колір предмету, адже поверхня поглинає частину спектру, а решту відбиває. Тут можна розрізнити такі кольори як хроматичні та ахроматичні. До хроматичних ми відносимо всі кольорові спектри, а до ахроматичних виключно білі, чорні та сірі відтінки.

Можна виокремити викладача школи баухаус, який розробив систему кольорового кола, а саме Йоганнес Іттен. Він є фундаментактором, як для художників, так і дизайнерів, так як його розробкою користуються і в сьогоденні.

Кожен колір має свій характер та витонченість, так як те, що ми сприймаємо очима можна розділити на декілька груп, а точніше на три характеристики:

- Кольоровий тон
- Насиченість
- Світлота

Також можна виокремити таку групу, як колірна модель. Адже кожен дизайнер, в точніше графічний дизайн має знатися в колірній моделі (RGB і CMYK). RGB поділяється на такі три складові: червоний, зелений та синій кольори, які використовуються екранах телефонів, телевізорів, комп'ютерах тощо. Саме ці кольори при змішуванні виходять у білий. А CMYK використовує чотири основні кольори: блакитну, пурпурову, жовту та чорну. Це в нас субтрактивна модель, що використовується суто при друці.

**Метою дослідження** є роз'яснення сучасних тенденцій настільних ігор на прикладі настільки “Лабіринт”, а також розробка унікальної концепції гри. Щоб досягти дану мету, потрібно провести аналіз сучасних методів розробки та створення карткових ігор.

Також потрібно усвідомлювати особливості друкування таких ігор. Адже більш популярними вважаються інтернет ігри. Тому потрібно розуміти, що

настільні ігри можуть бути не конкурентно спроможними та стати не актуальними.

Було поставлено такі завдання для магістерської роботи.

- З'ясування понять та принципів ілюстрацій, їх роль у формуванні та створенні ігор
- Виокремити функції, які виконуватиме настілька та суть ключових аспектів дизайну
- Визначити основні матеріали та їх взаємодія з усіма факторами середовища
- Розробити ескізний проєкт настільки
- Виконати збірку кожного елемента гри та поєднати їх у ціле

**Об'єктом дослідження** можна вважати основне призначення створення настільних ігор, роль яку вони виконують для саморозвитку людей. Так як настільки вважаються уособленням такого виду мистецтва як образотворче мистецтво. Адже перед тим як створити гру потрібно їй надати естетичності та витонченість, що розкриває усі аспекти проєкту.

**Предмет дослідження** - це особливості створення настільних ігор для саморозвитку та вдосконалення логічних навичок, котрі допоможуть швидкому винайдені вирішень у різноманітних життєвих ситуаціях.

**Територіальними межами дослідження** є кордони країни Європи, так як більшість Ігор винайдені та більш розповсюджені за межами України. Так наприклад гра монополія не є територіально закріпленою в Україні, адже є велика кількість вже перероблених та переосмислених версій даної гри.

**Хронологічні рамки дослідження** охоплюють розвиток Ігор з найдавніших часів до сьогодення, оскільки саме на початку винайдення Ігор відбувався стрімкий розвиток настільок.

**Методи дослідження** використовуються як літературні так і порівняльні. У першому розділі визначено основні історичні аспекти розвитку. Адже для визначення проблематики потрібно розуміти історичну та хронологічну послідовність розвитку грального дизайну. У наступному розділі застосовано

мистецтвознавчі аналізи для дослідження основної механіки гри. Та складність дизайнерського вирішення, так як без даного аналізу не можна приступати до розробки проекту.

Також можна виокремити на функції як психологічний вплив Ігор на людський мозок. Адже саме це дає змогу визначити тематику гри та зрозуміти основні принципи організації та структури настільних ігор.

**Практичне значення роботи** полягає у самій розробці новітніх досягнень ігрової індустрії, так як за допомогою комп'ютерних ігор зараз значно легше визначати можливості розвитку та жанру розробки Ігор. Розроблені настільки можна використовувати у серійному виробництві, сприяючи саморозвитку людей та нового українського дизайну.

**Обсяг та структура магістерського дослідження.** Проектна робота складається з вступу, трьох розділів, 11-ти підрозділів, загальних висновків, списку використаних джерел (50 позицій) та додатків, що маю в собі світлини хронологічної послідовності розвитку настільних ігор. Загальний обсяг роботи становить сторінок, з них. - основна частина.

## **РОЗДІЛ 1 ПРОЕКТНИЙ АНАЛІЗ ОСНОВНИХ ФАКТОРІВ, ЩО ВПЛИВАЮТЬ НА ФОРМУВАННЯ ОБ'ЄКТІВ ПРОЕКТУВАННЯ**

### **1.1 Дизайн-аналіз аналогів, історія розвитку настільних ігор**

Основним завданням, що впливає на стилістичну складову проекту є аналіз аналогів настільних ігор, їх різновиди та історичні особистості розвитку. Важливість даного проекту обумовлюється тим, що історія створення та розвитку настільних ігор має доволі тривалу історію від основ формування до трансформацій та переосмислення традиційних методів створення настілок.

Перед початком розробки доцільно звернутися до першоджерел, в саме до історичних відомостей. Адже в настільки тисячолітня еволюція що перетинаються в багатоманітній часовій межі та культурними аспектами тих часів. З точки зору історичного розвитку, настільки накопичують у собі досвід минулих епох, подій які залишали слід на кожному з етапів створення [49,34]

Також варто зауважити, що і саме поширення доволі добре впливало на переосмислення та переігрування кожного виду ігор. Також саму історію розвитку та формування можна поділити на кілька етапів:

Давні цивілізації можна сказати були зачинателями та першопрохідцями у створенні настільних ігор. Адже завдяки давній цивілізації зародилися три основні межі.

Однією з яких можна виокремити Єгипет, одна з найдавніших цивілізацій, що подарувала таку настільну гру «Сенет» (див. Додаток А, іл. 1.1). Найдавніша із відомих для нас ігор, так як єгиптяни вірили в те, що успіх у Сенеті проведе твою душу через підземне царство. Саме Сенет можна вважати основоположником розвитку культури та створення настільних ігор, який почав свій шлях ще близько 3500 р. до н.е. та дійшов до наших днів.

Також варто зазначити, що альмаматірю усім нам відомих Шахів стала саме ця гра, яка подарувала новий вид не тільки настільних ігор, але й один із видів спорту. Яким зацікавлюються не лише дорослі, але й діти.

Не варто забувати про території, котрі належать до азійської частини світу. Так як безпосередньо Китай залишив значний слід в історії формування настілок.

«Го» (див. Додаток А, іл. 1.2) напевно одна із найскладніших стратегічних ігор, що винайшло людство. І одна із тих настільних ігор, що не зазнала значних змін в формуванні. Та дійшла до сьогодення найбільш в природньому вигляді без значних змін.

Ще одна із історичних меж, яку можна чітко виокремити це середньовіччя. До якого входять такі народності, як скандинави, африканці та персійці. Саме завдяки скандинавам світ дізнався про «Тавлію» (див. Додаток А, іл. 1.3), сьогодні її можна назвати телефонною грою «Clash royale».

Схожість доволі хороша, адже у вікінгів була гра де в центрі сидить король і його захищає певна частина осіб, а інша намагається захопити короля. Так само і «Clash royale» де можна сказати два королівства б'ються між собою, та пробують захопити сусіднє королівство.

Від африканців запозичено також ігри, однією з сім'ї ігор є Манкала. Гра де потрібно підраховувати зернята чи камінці. На території нашої країни є багато схожих ігор, які мають інші назви та все ж таки дана гра розповсюдилась через торгові шляхи. Тому дивуватися тому, що і в Україні є схожі настільки не потрібно.

Новий час ознаменувався народженням низки настільних ігор у Європі, таких як Латрункулі (див. Додаток А, іл. 1.4) та Млин (див. Додаток А, іл. 1.5). До кінця XVIII століття з'являються більш сучасні класичні ігри, а вже в 1800-х роках була створена одна із найвідоміших у світі — «Монополія» (див. Додаток А, іл. 1.6). Після закінчення Другої світової війни настільна індустрія пережила потужне піднесення, а рольові настільні ігри почали стрімко розвиватися. [25,16]

Сучасність принесла популярність євроіграм, таким як «Катан» (див. Додаток А, іл. 1.7), «Каркассон» (див. Додаток А, іл. 1.8), «Пандемія» (див. Додаток А, іл. 1.9) та інші. Попри домінування відеоігор у наш час,

технологічна підтримка дозволяє продовжувати створювати й розвивати традиційні настільні ігри. Часто популярні онлайн-ігри адаптують до формату настільних. Таким чином, ігрова індустрія постійно розширюється і користується величезним попитом серед молоді.

Якщо проводити аналіз аналогів, то можна виокремити кілька основних дизайнів. Можна побачити настільну гру «Монополія» широко розповсюджена настільна ігрова система, що моделює принципи економічного управління та стратегічного планування. У ході гри учасники приймають фінансові рішення, пов'язані з управлінням ресурсами, інвестування та оцінюванням ризиків, що сприяє вдосконаленню аналітичного сприйняття. До того ж, гра сприяє формуванню глибокого розуміння основних економічних концептів, зокрема таких, як конкуренція, власність і функціонування грошового обігу.

Дана гра доволі проста у використанні і не потребує великих зусиль у тому, щоб вивчити правила гри. Цим самим привертає ще більшу увагу гравців до себе, розкриваючи свої можливості. Також комплектація настільної гри не є доволі великою, чим самим ще більше полегшує гральний процес.

Візуальний дизайн у презентованій грі відіграє важливу і навіть унікальну роль, адже саме він значною мірою формує захопливе сприйняття ігрового процесу, створюючи атмосферу, яка залучає учасників і утримує їхню цікавість і увагу. «Монополія» пропонує безліч різноманітних варіацій, які стосуються як і дизайну ігрового поля так і правил, що її супроводжують.

Така гнучкість дозволяє адаптувати гравців і цю класику настільних розваг до різноманітних культурних особливостей, тематичних задумів або навіть освітніх цілей, роблячи її універсальною і привабливою для широкого кола гравців по усьому світі.

Основою нових ігор є те що сама кольорова гамма змінюється від видання та тематики, зберігаючи впізнаваний дизайн. Адже основні елементи класичного дизайну не змінюються та не дають можливість кардинально змінити основний стиль. Використання різноманітних кольорових елементів допомагає видозміни візуально структуру ігрового поля.

Якщо розглядати таку настільку як «Між нами» (див. Додаток А, іл. 1.10) можна побачити, що дана гра має спрямованість на розвиток емоційної відкритості через діалоги між гравцями. Окремо можна виокремити і те що в цій грі є різноманітні види самих діалогів, також карткова гра розрахована на учасників різного віку, що дає можливість розширити віковий спектр.

Наявність різних тематичних блоків забезпечує можливість адаптації гри до різних форматів міжособистісних відносин. Так як сама гра була розроблена великою командою психологів, можна з впевненістю стверджувати, що такі ігри доволі цікаві та мають велику фанатську групу гравців[6].

Візуально гра «Між нами» вирізняється серед інших одноманітних карткових ігор тим, що має мінамалістичні та акуратні елементи. Якими саме і запам'ятовується багатьом гравцям. Карти розроблені в мінімалістичному та лаконічному стилі, який зосереджує увагу гравців саме на питаннях і взаємодії між самими гравцями.

Кольорова палітра гри розроблена так, щоб все сприймалося доволі швидко та чітко. Хоча варто зауважити, що з кожною новою серією палітра кольорів міняється як і сам зміст поставлених в них запитань.

Механізм дії в хід доволі простий та потребує все ж таки зосередженості, що стимулює емоційне самовираження та рефлексію. Основним механізмом можна визначити те що кожен із гравців має можливість розкрити свої думки та почуття. Поділитися власним досвідом та побувати у ролі активного слухача. Варіативність тематик даної гри дозволяє адаптувати гру до різних рівнів емоційної близькості тим самим роблячи процес захоплюючим та безпечним у психологічній насиченості.

До даної категорії ігор можна віднести настільку «Градус» (див. Додаток А, іл. 1.11). Цікава та захоплююча гра, яка підходить для великих компаній. Її можна грати як і по правилам так і змінювати правила гри, відповідно до колективу.

Захоплююча гра в якій учасники по черзі виконують завдання, обираючи картки з різноманітними видами та типами завдань. За кожне успішне

виконання завдань, гравці отримують бали, що фіксуються на планшеті у формі кухні. Вразі не виконання завдань гравець отримує штраф який часто супроводжується необхідністю «випити певний алкогольний напій».

Саме завдяки легкості правил, гра доволі цікава та захоплююча. Забезпечує максимальну залученість гравців та створює атмосферу свята, захоплюючи емоційним спілкуванням та різноманітними цікавими розвагами.

Можна виокремити і оформлення гри, адже гра є доволі динамічна, але створена у мінімалістичному стилі з використанням чорних та білих кольорів. Які своєю чергою не є доволі виразними, але водночас створюють візуальний контраст між іншими іграми. Своєю сучасною та доволі примітивною кольоровою гамою привертають увагу не лише гравців, що грають в дану гру, але й створюють простоту сприйняття для нових гравців.

Також варто відзначити, що колода карт поділяється на різні теми. Тим самим даючи можливість обирати тематику з якою можна працювати. Центральним елементом можна виокремити планшети з якими кожен гравець індивідуально взаємодіє. Кожен крок та прогрес гравця чітко відображений на кухні та дає чітке уявлення як і гравцю так і колективу розуміння на скільки відсотків кожен гравець виконує умови кожного із завдань.

З точки зору геймдизайну, «Градус» поєднує у собі простоту нарахування очок з психологічними тригерами азарту. Дана система обміну балів на бонуси додає грі стратегічної багатовимірності[13,20].

Сама структура ігрового циклу спрямована на підтримку динамічності та емоційного напруження. Змушуючи кожного з гравців вимірено та чітко дотримуватись контрольованих дій. Даючи у підсумку гри незабутні враження та соціалізацію кожному з учасників.

Можна побачити доволі просту та водночас цікаву та захоплюючу гру «Психологічна гра для пар». Це гра створена для тих хто бажає виплеснути свої емоції, показати свою довіру та близькість. Даючи можливість промовити найпотаємніші думки, розкрити свої цікаві історії та сокровенні бажання.

Основним механізмом гри можна вважати принцип активного слухача, адже дає змогу стати ключем для формування здорових та гармонійних стосунків. Хоча варто зауважити, що сама гра підійде для пар, що недавно почали будувати свої відносини, адже спрямована на зближення та можливість по-справжньому зрозуміти свою другу половинку. Також варто відзначити, що гра надає безпечний простір для кожного учасника та можливість висловитися без страху та вагань.

Якщо ж розглядати гру з точки зору дизайну то можна виокремити замисли створення гри в дусі мінімалізму та простоти візуально сприйняття гравцями. Палітра кольорів якої дає усвідомлення лаконічності та зрозумілості, холодного та розумного діалогу між гравцями. Білий колір дає простоту відповіді, а синій розсудливість та розуміння легкого та конструктивного діалогу.

Картки для зручності поділені за рівнями емоційної глибини та відкритості. Що дозволяє сприймати систему гри інтуїтивно та просто. Описуючи правила гри можна виокремити простоту сприйняття правил та можливості легко орієнтуватися у грі.

Гра має потужний психологічний ефект, сприяючи та навчаючи правильно виражати свої почуття та емоції. Допомагаючи подолати значні перешкоди у спілкуванні між гравцями, розкриваючи чисті та істинні почуття. Завдання ретельно підібрані для даної гри та виконують роль посередника, полегшуючи шлях до досягнення нового рівня спілкування.

Якщо розглядати дану гру то можна помітити, що у сьогоденні все частіше можна побачити різноманітні види ігор, які мають схожу побудовану систему та часто не відрізняються від нових настілок. Але якщо враховувати усі види настільних ігор можна побачити великий та обширний світ геймвсесвіту. Який перегукується із потребами сучасного суспільства закриваючи усі прогалини у вигляді ігор.

## 1.2 Порівняння ігор за системою та складністю дизайнерського вирішення

Аналізуючи правила різноманітних ігор, математичні моделі та візуальні вирішення можна побачити, що всі ці складові являються основними звязуючими геймдизайну та ігровою світу вцілому. Адже кожна складова підтримує тісний звязок між собою формуючи ту єдність та цілковитий живий комплекс який може існувати лише тоді коли будуть використовуватися усі основні механізми.

Розбираючи кожен складову настільних ігор варто їх розділити, щоб віднайти істину сутність створення сучасних настілок. Ігри варто розділити на кілька категорій залежно від глибини структури кожної гри та внутрішнього механізму. Адже саме так можна побачити основний посил, механіку ключових аспектів та складність системи.

Системною складністю вважається кількісна зміна і у кожній грі вона різноманітна. Так як може складатися як і з одного компонента так із кількох створюючи між собою взаємозв'язки, що підтримують увесь комплекс світу. Якщо розділити усю складну систему то можна побачити такі типи системи:

- Лінійна
- Емерджентна
- Комплексна

Описуючи кожен систему також варто звертати увагу на характеристики кожної із систем. Щоб краще усвідомити для чого потрібні ці системи та як вони працюють в іграх.

Лінійна система характеризується своєю простотою та легкістю так як не має різних змінних, що можуть вплинути на розвиток інших паралелей. Простота складається у одному завданні, яке потрібно вирішити та немає різних інших складових, щоб по-впливати на зміну завдання у грі.

Також мінімум механік, які можуть заплутати чи вплинути на передбачуваний варіантний результат. До таких ігор можна віднести цифрову

гру “Super Mario Bros” (див. Додаток Б, іл. 2.1) яка дає наглядний приклад лінійної системи де є лише одне завдання. Не потрібно задумуватись над механікою основного завдання та простим і передбачуваним результатом.

Обираючи емерджентну систему спершу потрібно розуміти саму сутність слова. Адже без зрозумілої та ясної характеристики важко усвідомлювати закладену суть у даній системі. Якщо коротко описати, що таке емерджентність то можна пояснити так, поява у складних розрахунка елементів котрі не можуть бути зведені до простих розрахунків, а виявляти цілісне значення більшим, ніж сума усіх складових. Тобто прості правила що перетворюють передбачуваний результат у взаємодію з різними об'єктами[32].

У цьому випадку можна навести у приклад “Minecraft” (див. Додаток Б, іл. 2.2) де гравець має взаємодіяти із багатьма компонентами гри прицьому правила залишаються простими. Проте щоб грати потрібно провести велику та складну кількість махінацій.

Також є комплексна система яка включає в собі економіку, дипломатію, війни тощо. Тобто доволі велику кількість взаємопов'язаних систем, що підтримують та водночас можуть змінювати усю ігрову систему. Але для того щоб комплексна система працювала як треба, потрібно взаємодіяти з ігрою обираючи на власний розсуд ту чи іншу складову.

Ще можна виокремити такі системи гри, або ж так званий двигун гри. Детерміновані системи (системи повної інформації), такі як класичні стратегії (Го, Шахи), будуються на чистій математичній логіці. Тут відсутній фактор випадковості, а кожен хід є наслідком аналітичного прорахунку. Для проекту, присвяченого Куміхо, чиста детермінованість є недостатньою, оскільки вона виключає психологічний аспект міфічного образу — підступність та мімікрію.

Гібридні системи з прихованою інформацією є найбільш релевантними для уособлення логіко-психологічних зв'язків. Вони поєднують у собі жорстку логічну структуру (наприклад, менеджмент ресурсів або побудова маршрутів) із соціальною дедукцією. Складність такої системи полягає у створенні «інформаційного вакууму», який гравець має заповнити за допомогою логічних

висновків та спостереження за поведінкою опонентів. Це створює багаторівневу ігрову динаміку: гравець має прораховувати не лише оптимальний хід з точки зору математики, а й зчитувати невербальні сигнали суперника.

Дизайнерське рішення в настільній грі — це комплексна система візуальної комунікації, яка транслює наратив гри та полегшує засвоєння складних правил. Воно охоплює графічний дизайн, промисловий дизайн компонентів та проектування ігрового середовища (UI/UX)[38].

Візуальна семіотика та культурний код. При розробці гри в китайському або корейському стилі, дизайнер стикається зі складною мовою символів. Використання традиційної каліграфії, специфічної колористики (кіновар, нефрит, золото) та орнаменталістики не є суто декоративним актом. Це — інструмент створення атмосфери, який налаштовує гравця на певний психологічний стан. Складність полягає в тому, щоб інтегрувати ці елементи, не завадивши читабельності графіки.

Ергономіка та компонентний дизайн. Складність дизайну також виражається у фізичному втіленні ігрових механік. Якщо гра передбачає трансформацію Куміхо, дизайн компонентів (планшетів, карт, мініатюр) має бути динамічним. Це передбачає проектування багатошарових планшетів, де зміна логічних параметрів персонажа візуально відображається через механічні зміни (наприклад, додавання елементів-хвостів). Це створює тактильний зв'язок між дією гравця та розвитком персонажа, що є вершиною дизайнерської майстерності в індустрії[43].

Центральною проблемою дослідження є інтеграція міфологеми Куміхо в структуру ігрової логіки. Куміхо — це істота, що перебуває на межі світів, що диктує необхідність створення асиметричного ігрового процесу.

Психологічний зв'язок реалізується через механіку «людського обличчя». Гравці мають постійно аналізувати: чи дії Куміхо (див. Додаток В, іл. 3.1) є щирою допомогою для досягнення спільної мети, чи це частина стратегії поглинання. Таким чином, гра перетворюється на дослідження довіри. Дизайнерське рішення тут виступає медіатором: карти «масок» або «станів»

повинні мати подвійне семантичне навантаження, дозволяючи інтерпретувати одну й ту саму дію і як логічно виправдану для колективу, і як потенційно небезпечну.

Такий підхід дозволяє перетворити настільну гру з простої розваги на складний інструмент вивчення когнітивної гнучкості та соціальної інженерії, що повністю відповідає вимогам до наукової новизни дипломного проєкту.

Порівняння ігор за системою та складністю дизайнерського вирішення демонструє, що «Лабіринт» (див. Додаток Г, іл. 4.1) виділяється як багатогранний продукт, де художня естетика не просто прикрашає компоненти, а безпосередньо керує ігровим досвідом. На відміну від простіших настільних ігор, система «Лабіринту» базується на складному переплетінні математичного розрахунку переміщення по полю та непередбачуваності психологічних взаємодій, що перетворює кожен хід на глибокий соціальний експеримент.

Дизайнерське вирішення цієї гри є значно складнішим за традиційні зразки, оскільки воно використовує колір та форму як інструменти емоційного регулювання: ніжно-рожеві тони створюють зону психологічної безпеки для відвертих розмов, тоді як теракотово-оранжеві активують стан ризику та логічного аналізу. Високий рівень складності реалізовано через цілісну візуальну екосистему, створену в Adobe Illustrator, де геометрична точність ліній лабіринту поєднується з текстурним ефектом зернистості полотна, що додає цифровому дизайну тактильності та преміальної якості. Системно гра пропонує унікальну механіку соціального капіталу, яка, на відміну від лінійних ігор на швидкість, змушує гравців балансувати між особистими амбіціями та збереженням стосунків, що робить «Лабіринт» складним тренажером соціальних навичок. Таким чином, порівняно з іграми, де дизайн має лише декоративну функцію, у «Лабіринті» художньо-дизайнерське рішення є фундаментом ігрової механіки, що забезпечує глибоке занурення аудиторії 16+ у процес дослідження власних цінностей та міцності дружніх зв'язків[42].

Класичними психологічними іграми, такими як «Мафія» або «Дилема в'язня», виявляє значну перевагу в глибині художньо-дизайнерського рішення та

складності ігрової системи. На відміну від «Мафії», де візуальна складова часто обмежується мінімалістичними картками ролей, а основний акцент робиться на вербальній дедукції, «Лабіринт» пропонує цілісну графічну екосистему, де дизайн прямо впливає на емоційний стан гравців через колірну психологію. Якщо в «Дилемі в'язня» механіка конфлікту є суто математичною моделлю з двома варіантами вибору, то система «Лабіринту» використовує 112 унікальних карток із завданнями та артефактами, що створюють багаторівневу структуру життєвих ситуацій для аудиторії 16+.

Дизайнерська складність «Лабіринту» значно вища завдяки впровадженню новітніх технологій в Adobe Illustrator, що дозволило створити складну геометрію паттерна лабіринту та ефект зернистої фактури полотна, чого зазвичай бракує простішим іграм для вечірок. Візуальне рішення «Лабіринту» з його м'якими переходами від ніжно-рожевого до теракотового кольору діє як інструмент регулювання напруги, перетворюючи гру на соціальний тренажер, тоді як більшість конкурентів покладаються лише на ігрову механіку без глибокого художнього супроводу. Крім того, наявність листків підрахунку та структурованих правил у фірмовому стилі робить «Лабіринт» більш витонченим продуктом з точки зору користувацького досвіду (UX), надаючи гравцям чіткі інструменти для фіксації їхніх етичних і логічних виборів. Таким чином, «Лабіринт» еволюціонує від простої карткової гри до повноцінного артоб'єкта, де складність візуалізації відповідає глибині психологічного наповнення, роблячи ігровий процес більш інтенсивним та естетично завершеним.

### 1.3 Вплив сучасних технологій на геймдизайн та настільні ігри

Сучасний етап розвитку настільних ігор характеризується переходом від чисто аналогових систем до «фіджитальних» (phygital) екосистем. Технології перестали бути лише допоміжним інструментом і стали фундаментальною частиною проектування ігрового досвіду, що дозволяє реалізовувати складні логіко-психологічні моделі, які раніше були технічно неможливими[50,30].

Впровадження спеціалізованого програмного забезпечення (додатків-компаньйонів) докорінно змінило архітектуру ігрових правил. Це дозволило вирішити головну проблему складних ігор — «порог входження».

Автоматизація обчислювальної складної логіки: Додатки дозволяють перенести складні математичні розрахунки, облік ресурсів та відстеження станів персонажів (наприклад, кількість «хвостів» Куміхо та їхній вплив на глобальні параметри) у цифрову площину. Це звільняє когнітивний ресурс гравця для прийняття стратегічних рішень.

Управління прихованою інформацією: У іграх з психологічним підтекстом додаток може виступати «сліпим медіатором». Він розподіляє ролі, генерує таємні події та забезпечує асиметрію знань, не вимагаючи присутності окремого гравця-ведучого.

Динамічний наратив: Технології дозволяють впроваджувати нелінійні сюжети, де кожен вибір гравця змінює подальший хід історії, що фіксується алгоритмом додатка.

Технології 3D-моделювання та адитивного виробництва (3D-друк) змінили підхід до створення фізичних компонентів, перетворивши їх на активні елементи ігрової логіки[23].

CAD-моделювання та ергономіка: Використання систем автоматизованого проектування дозволяє створювати складні багатошарові планшети (dual-layer boards). Для гри про Куміхо це дає змогу реалізувати фізичні слоти для «хвостів», які надійно фіксуються та змінюють доступні гравцеві ігрові опції, візуалізуючи прогресію персонажа.

Промисловий дизайн компонентів: Використання лазерної різки та UV-друку дозволяє досягти ювелірної точності у деталізації символів та ієрогліфів, що критично важливо для збереження автентичного східного стилю та читабельності тексту.

Екологічні інновації: Сучасний геймдизайн орієнтується на використання біорозкладних полімерів та перероблених матеріалів, що стає важливим аспектом соціальної відповідальності розробника.

Інтеграція ШІ (AI) в геймдизайн стала революційним кроком у забезпеченні математичної стійкості ігрових систем.

Генеративний дизайн та арт-дирекція: ШІ допомагає у створенні концепт-артів та візуальних світів, дозволяючи швидко ітерувати ідеї щодо вигляду міфічних створінь та декорацій древнього Китаю, що значно пришвидшує роботу художника.

Для вашої концепції Куміхо технологія AR (Augmented Reality) відкриває унікальні можливості для візуалізації психологічних станів.

Візуалізація магії та метаморфоз: Через екран смартфона гравці можуть бачити візуальні ефекти, що супроводжують використання здібностей Куміхо (сяйво хвостів, зміна обличчя), що неможливо передати статичними картами. Сканування елементів ігрового поля може відкривати короткі анімаційні вставки або аудіо-легенди про походження того чи іншого міфу, посилюючи освітню та емоційну складову гри.

## 1.4 Психологічний вплив настільних ігор на гравців

У дизайні сучасної настільної гри колір та форма перестають бути суто декоративними елементами, перетворюючись на фундаментальний інструмент невербальної комунікації, що безпосередньо впливає на підсвідомість гравця та формує специфічне емоційне тло.

Психологія візуального сприйняття в ігровому середовищі базується на здатності людського мозку миттєво класифікувати інформацію, де колір виступає медіатором між жорсткою ігровою логікою та емоційним зануренням у міфологічний сюжет. Зокрема, при розробці проєкту, присвяченого образу Куміхо, критично важливо враховувати східноазійську семантику палітри, де кожен відтінок є глибоким культурним кодом.

Червоний колір, або кіновар, у цьому контексті уособлює не лише життєву енергію та удачу, а й хижу, вогняну природу істоти, маркуючи зони високого ризику або агресивних маніпуляцій. Водночас білий колір, який у східній традиції часто асоціюється з переходом у світ духів та чистотою помислів, стає символом людської маски Куміхо, створюючи ілюзію безпеки та приховуючи справжні наміри персонажа[48].

Золотий або жовтий відтінок традиційно транслює ідею вищої мудрості та божественної влади, вказуючи на рідкісні ресурси або фінальні стадії еволюції персонажа, тоді як нефритовий зелений колір символізує інтелектуальну рівновагу та спокійну логіку, протиставляючись хаотичним проявам звіриної сутності.

З точки зору когнітивної психології, системне колірне кодування дозволяє значно знизити когнітивне навантаження на гравця, дозволяючи йому оперувати складними логічними зв'язками на інтуїтивному рівні. Використання контрастних сполучень та варіацій насиченості дозволяє розробнику маніпулювати увагою аудиторії, де емоційний резонанс сприйняття можна описати як функцію від тону, яскравості та глибини кольору.

Наприклад, глибокі фіолетові та сині тони з низькою яскравістю підсвідомо сприймаються як містичні та тривожні, що ідеально підходить для фаз гри, пов'язаних із магічними трансформаціями або прихованою загрозою. Цей ефект посилюється через геометричну символіку форм компонентів, де гострі кути та трикутні елементи асоціюються з небезпекою та швидкістю, що характерно для агресивного стану Куміхо, тоді як округлі, плавні форми планшетів або карток апелюють до відчуття захищеності та «людської» сторони персонажа.

У контексті проєкту «Тінь Куміхо» доцільно впроваджувати градієнтну систему візуальної трансформації, де перехід від світлих пастельних тонів до насичених чорних та криваво-червоних відтінків маркує втрату людяності та перехід до звіриного стану. Це створює додатковий психологічний тиск на суперників, адже візуальна зміна ігрового поля сигналізує про зміну логічної моделі поведінки без необхідності вчитуватися в текстові пояснення.

Таким чином, синтез культурної семантики кольору з когнітивними особливостями сприйняття форми дозволяє створити цілісне ігрове середовище, де дизайн стає активним учасником ігрового процесу, поєднуючи міфологічну глибину з математичною точністю ігрових механік. Такий підхід забезпечує максимальне занурення гравця та перетворює кожну партію на складний психологічний експеримент із довірою та стратегічним прорахунком.

Також не варто і забувати про психологічний вплив ігор на гравців під час гри. Психологічний вплив ігрового процесу на учасників є складним багатофакторним явищем, що ґрунтується на активації когнітивних, емоційних та нейробіологічних механізмів людської психіки.

Центральним аспектом цього впливу є стан «поток» — концепція, розроблена Мігаєм Чиксентмігаї, яка описує повне занурення гравця в діяльність, де рівень виклику ідеально відповідає рівню навичок суб'єкта. У цьому стані спостерігається втрата відчуття часу та глибока концентрація, що перетворює ігровий процес на потужний інструмент когнітивного тренування.

Під час гри мозок гравця постійно функціонує в режимі розпізнавання патернів та прогнозування наслідків, що стимулює нейропластичність та активує систему винагороди через вивільнення дофаміну. Цей нейромедіатор закріплює успішні стратегії поведінки, створюючи позитивну петлю зворотного зв'язку, яка підтримує високий рівень мотивації навіть у складних логічних системах.

Емоційна динаміка гри часто коливається між станами напруження (стресу) та розрядки (тріумфу), що в геймдизайні класифікується як «fiero» — специфічне почуття гордості за подолання значної перешкоди. В асиметричних іграх, таких як проєкт про Куміхо, психологічний тиск посилюється через необхідність управління прихованою інформацією та реалізації стратегій блефу. Це вводить гравців у стан когнітивного дисонансу, де вони мають одночасно аналізувати раціональні ігрові дані та інтерпретувати суперечливі соціальні сигнали опонентів[44].

Психологічний вплив у таких умовах базується на соціальній дедукції, де довіра стає дефіцитним ресурсом, а кожне рішення супроводжується оцінкою ризику зради. Такий досвід моделює складні соціальні взаємодії, дозволяючи гравцям у безпечному середовищі досліджувати межі власної етики та здатності до маніпуляції, що має значний терапевтичний та освітній потенціал у контексті розвитку емоційного інтелекту.

Окремої уваги заслуговує феномен ігрового занурення (immersion), який у поєднанні з міфологічним нарративом створює ефект присутності всередині ігрового світу. Психологічний зв'язок із персонажем-архетипом, як-от Куміхо, дозволяє гравцеві приміряти на себе «тіньові» аспекти особистості, які зазвичай пригнічуються в повсякденному житті. Це призводить до інтенсивного вивільнення адреналіну під час фаз конфлікту та кортизолу в моменти невизначеності, що робить ігровий досвід фізично відчутним.

У результаті взаємодія з настільною грою трансформується з простого інтелектуального вправи на глибокий психоемоційний акт, де логічні операції стають лише каркасом для інтенсивного переживання внутрішньої

трансформації, страху, азарту та соціального катарсису. Таким чином, грамотно спроектована гра виступає як симулятор людської психіки, що дозволяє вивчати та тренувати реакції на стрес, невизначеність та міжособистісну динаміку в ігровій формі.

Психологічний вплив настільних ігор, зокрема таких проектів як «Лабіринт», полягає у створенні безпечного симуляційного простору, де гравці можуть проживати складні сценарії взаємодії, не ризикуючи реальними стосунками в житті. Через художньо-дизайнерське рішення, що поєднує заспокійливі рожеві відтінки та енергійні теракотові кольори, гра «Лабіринт» цілеспрямовано формує зону емоційного комфорту, яка знижує рівень соціальної тривожності та стимулює до відвертості[11]. Така візуальна стратегія дозволяє учасникам легше сприймати психологічні дилеми, перетворюючи потенційно конфліктні моменти на частину захопливого естетичного досвіду.

Настільні ігри цього типу виступають потужним тренажером соціальних навичок, оскільки вони змушують гравців постійно балансувати між особистими амбіціями та необхідністю збереження лояльності всередині групи. У «Лабіринті» цей вплив посилюється через систему артефактів (див. Додаток Г, іл. 4.2) та інструментів, які спонукають до рефлексії над власними стратегіями поведінки: чи готовий гравець пожертвувати ресурсом заради іншого, чи обере шлях індивідуального виживання. Використання образу лисеняти-кіцуне як ігрового провідника додає елемент метафоричності, дозволяючи гравцям «приміряти» на себе різні соціальні ролі та експериментувати з ідентичністю в ігровій формі.

Крім того, ігри зі структурованою системою підрахунку результатів, як-от фірмові листки підрахунку в «Лабіринті», допомагають учасникам побачити логічні наслідки своїх етичних виборів у цифрах, що сприяє розвитку когнітивної гнучкості та аналітичного мислення. На відміну від хаотичних ігор для вечірок, такий підхід забезпечує глибше занурення та триваліший психологічний ефект «післядії», коли отриманий ігровий досвід переосмислюється в контексті реальних дружніх відносин.

## Висновки з першого розділу.

Підбиваючи підсумки аналітичного етапу дослідження, стає очевидним, що формування об'єкта проектування — настільної гри «Лабіринт» — відбувалося під впливом багатогранних факторів, що охоплюють як історичний контекст, так і сучасні психологічні парадигми. Глибокий дизайн-аналіз аналогів дозволив зрозуміти, що шлях розвитку настільних ігор пройшов значну еволюцію від примітивних розважальних засобів до складних інтерактивних систем, що здатні моделювати людські стосунки. Порівняння «Лабіринту» з класичними системами, такими як «Мафія» чи «Дилема в'язня», продемонструвало, що сучасний гравець потребує не просто сухої механіки, а складного художнього рішення, де кожен колірний нюанс та вигин ліній лабіринту відіграють роль емоційного камертона.

Було з'ясовано, що вплив технологій докорінно змінив геймдизайн, дозволивши створювати продукти з безпрецедентним рівнем деталізації, що в поєднанні з психологічним аспектом гри перетворює її на безпечну зону для соціальних експериментів. Таким чином, аналіз підтвердив, що для аудиторії 16+ візуальна оболонка є нерозривною з функціональним наповненням, а обрана стратегія побудови «інструменту для відносин» є актуальною відповіддю на запити сучасного суспільства щодо пошуку щирості та подолання соціальної ізоляції.

У ході дослідження історії розвитку та аналізу аналогів було встановлено, що сучасна настільна гра «Лабіринт» еволюціонувала від простих розважальних моделей до складних інструментів соціальної взаємодії. Використання образу лисеняти-кіцуне як ігрового провідника дозволяє поєднати міфологічну мудрість із сучасною ігровою механікою, що робить гру не лише розвагою, а й глибоким артоб'єктом.

Порівняння ігор за системою та складністю дизайнерського вирішення демонструє класичні зразки, такі як «Мафія» чи «Дилема в'язня». На відміну від конкурентів, де дизайн часто має лише декоративну функцію, у даному проекті художньо-дизайнерське рішення є фундаментом ігрової механіки. Використання колірної психології та складної геометрії паттерна лабіринту дозволяє прямо керувати емоційним станом гравців, пропонуючи їм багаторівневий досвід соціального аналізу.

Вплив сучасних технологій став вирішальним фактором у забезпеченні високої якості продукту. Використання професійної програми Adobe Illustrator дозволило реалізувати складний візуальний цикл: від векторної точності ліній лабіринту до створення специфічної зернистої текстури художнього полотна. Впровадження новітніх стандартів переддрукарської підготовки (колірна модель СМУК, налаштування вильотів під обріз) гарантує технологічність дизайну та його готовність до високоякісного промислового тиражування.

Психологічний вплив ігор реалізується через створення безпечного симуляційного простору. Структурована система підрахунку результатів забезпечує когнітивну рефлексію, перетворюючи ігровий процес на дієвий засіб зміцнення емпатії та профілактики соціальної ізоляції.

Таким чином, комплексна інтеграція художнього дизайну, сучасних програмних засобів та психологічних стратегій дозволяє створити унікальний продукт, що відповідає актуальним вимогам сучасного геймдизайну.

## РОЗДІЛ 2 РОЗРОБКА СЮЖЕТУ ТА МЕХАНІКИ ГРИ. КОНЦЕПТУАЛЬНІ ІДЕЇ СТИЛЮ

### 2.1 Розробка ідеї механіки настільної гри

Розробка сюжету для настільної гри є специфічним процесом проектування художнього контексту, який має забезпечувати логічну цілісність ігрової партії та стимулювати соціальну взаємодію між учасниками. На відміну від відеоігор, де візуалізація та обчислення беруть на себе технічні засоби, що містяться в правилах, на картках або ігровому полі.

Процес починається з формування сетингу — унікального всесвіту з власними правилами, де художнє оформлення компонентів стає первинним джерелом занурення в атмосферу. Сюжетна лінія в настільних іграх може розвиватися за двома основними напрямками: як фіксована історія в пригодницьких іграх чи іграх-квестах, або як контекстна оболонка, що лише задає вектор дій.

Особливу роль відіграє наратив, який виникає безпосередньо під час ігрового процесу через механіки взаємодії, де кожен хід гравця стає частиною спільної історії. У розробці сюжету настільної гри критично важливо дотримуватися балансу між глибиною оповіді та динамікою ігрового процесу, щоб читання художніх текстів не сповільнювало темп гри. Сценарій часто структурується через систему сценаріїв або кампаній, де успіх чи поразка в одній партії впливає на подальший розвиток подій, змінюючи склад доступних ресурсів або стан ігрового світу. Важливою складовою є також рольова модель, яка визначає мотивацію персонажів та їхні унікальні здібності, що мають бути органічно вплетені в загальну фабулу. Таким чином, розробка сюжету для настільної гри полягає у створенні гнучкого сценарного каркаса, який оживає лише за участі гравців, перетворюючи кожную партію на унікальний наративний досвід, обмежений правилами та фізичними компонентами гри.

Механіка настільної гри Лабіринт базується на динамічній зміні ігрового поля та постійній взаємодії між гравцями через призму вісімдесяти чотирьох

карток психологічних дилем. Кожен учасник починає рух від краю модульного поля, що складається з рухомих тайлів, маючи на меті дістатися до центру лабіринту, проте шлях визначається не лише випадковістю кубика, а й стратегічним управлінням ресурсом соціального капіталу. Коли фішка гравця потрапляє на клітину події, він витягує картку із завданням, що описує уявну життєву ситуацію, яка вимагає прийняття логічного рішення або вступу в переговори з іншими учасниками.

Ці ситуації стають ключовими точками розгалуження, де гравець мусить обрати шлях егоїзму для швидкого просування або шлях альтруїзму для побудови довгострокового союзу. Система побудована так, що кожне уявне рішення негайно впливає на стан ігрового поля: конфліктні дії можуть заблокувати проходи для суперників або обвалити стіни, тоді як кооперативні рішення відкривають приховані тунелі та спільні бонуси.

Особливість механіки полягає в тому, що результат кожного завдання залежить від колективного обговорення або індивідуального вибору, який змушує гравців аналізувати поведінку один одного та прогнозувати можливу зраду чи підтримку. Соціальний капітал діє як валюта, яку можна витратити на зміну маршруту або купувати за неї лояльність інших гравців у критичних ситуаціях, проте його надмірне накопичення через конфлікти робить гравця вразливим до колективних санкцій з боку групи.

Наприкінці кожного кола лабіринт може трансформуватися залежно від загального емоційного фону гри: якщо більшість рішень були ворожими, пастки стають небезпечнішими, а якщо панувала співпраця, шлях до центру спрощується для всіх. Перемога досягається не лише через фізичне досягнення фінішної клітини, а й через збереження балансу між логічним розрахунком та збереженням стосунків, адже фінальний бар'єр лабіринту часто вимагає допомоги принаймні одного союзника, якого гравець міг або здобути, або назавжди втратити в процесі вирішення попередніх життєвих дилем. Таким чином, гра стає дзеркалом соціальних стратегій учасників, де кожен хід — це не

просто переміщення фішки, а складний вибір між миттєвою вигодою та етичною стабільністю у групі.

Створення механіки настільної гри починається з визначення центрального конфлікту та емоційного відгуку, який мають відчути гравці, тому розробка «Лабіринту» базується на переплетінні математичного розрахунку та непередбачуваності людської психології. Процес проектування ігрового двигуна стартує з формування базового циклу, де фізичне переміщення фішок стає лише каркасом для накладання соціальних взаємодій, що перетворює кожен крок на етичний вибір. Для того щоб вісімдесят чотири завдання органічно вписалися в ігровий процес, розробник повинен збалансувати систему стимулів і покарань, де логічний вибір часто вступає в протиріччя з емоційним комфортом групи. Важливим етапом є створення математичної моделі соціального капіталу як ресурсу, який має постійно циркулювати між гравцями, не дозволяючи нікому стати занадто ізольованим або надмірно впливовим без ризику для власної перемоги.

Під час розробки механіки трансформації поля важливо закласти алгоритм, за якого архітектура лабіринту стає дзеркалом прийнятих рішень, де кожна стіна, що зміщується, або відкритий прохід символізують наслідки довіри чи зради в уявних життєвих ситуаціях. Особлива увага приділяється кривій складності, яка має зростати пропорційно до наближення гравців до центру, змушуючи їх приймати дедалі гостріші рішення, що перевіряють міцність їхніх реальних стосунків через призму гри.

Механіка розробляється таким чином, щоб унеможливити існування єдиної переможної стратегії, оскільки непередбачуваність реакцій суперників на психологічні картки вносить елемент живого хаосу, який неможливо прорахувати суто математично. Завершальним етапом створення є інтеграція зворотного зв'язку, де гра постійно «відповідає» на дії учасників, змінюючи темп та агресивність середовища, що зрештою перетворює звичайне змагання на складний соціальний експеримент, де перемога залежить від здатності гравця балансувати на межі між власними амбіціями та інтересами спільноти.

## 2.2 Концептуальна ідея та ескізування об'єкту дизайну

Візуальна концепція настільної гри «Лабіринт» є цілісною художньою системою, де кожен графічний елемент слугує провідником у світ складних людських взаємин, поєднуючи естетику сучасного цифрового мистецтва з глибоким психологічним підтекстом.

Кольорова палітра, заснована на градієнтах ніжно-рожевого, персикового та інтенсивного теракотово-оранжевого, створює унікальний візуальний ритм: рожеві тони діють як заспокійливий емпатичний фон, що пом'якшує градус напруги під час обговорення конфліктних сценаріїв, тоді як оранжевий колір активує аналітичне мислення та готовність до ризику. Головний герой — стилізоване лисеня-кіцуне — виступає не просто декоративним елементом, а архетипом ігрового провідника, чия маскоподібна мордочка натякає на соціальні ролі, які ми змушені приймати в реальному житті. Геометричне тло карток із зображенням лабіринту виконане у вигляді чітких ламаних ліній, що символізують невідворотність наслідків кожного вибору, створюючи ілюзію глибини та багаторівневості ігрового простору.

Використання вишнево-коричневих акцентів у типографіці та деталях персонажа надає колоді інтелектуальної строгості, підкреслюючи статус гри як продукту для дорослої аудиторії 16+, здатної оцінити тонку іронію та складність запропонованих дилем. Текстуrne рішення з ефектом мікрозернистості на поверхні карток додає візуальній «ваги» та відчуття матеріальності, перетворюючи кожну карту на артефакт, який хочеться вивчати. Такий підхід до дизайну перетворює настільну гру на інтерактивне полотно, де через гру світла, кольору та символів розгортається драма людського вибору, змушуючи гравців відчувати не лише азарт перегонів, а й естетичну насолоду від занурення в атмосферу стильного та безпечного психологічного експерименту.

Цей візуальний ряд формує особливу мову комунікації, де кожна деталь — від товщини лінії лабіринту до нахилу вух лисеняти — працює на створення

емоційного резонансу, перетворюючи звичайний вечір за настільною грою на незабутню подорож лабіринтами власної душі та стосунків із близькими.

Дизайн упаковки настільної гри «Лабіринт» виконаний у форматі розгортки для квадратної коробки, яка візуально та концептуально продовжує стилістику ігрових карток, поєднуючи функціональність із глибоким символізмом. Основним фоном виступає насичений теракотово-оранжевий колір із характерною зернистою текстурою, що нагадує полотно, на якому контрастно виділяється складний геометричний лабіринт світлішого відтінку. Центральна верхня панель упаковки містить головний візуальний акцент — рожеве лисеня-кіцуне з дев'ятьма хвостами, над яким розташовано напис «ІНСТРУМЕНТ для побудови дружніх відносин», а знизу великим вишневим шрифтом — назва гри «ЛАБІРИНТ» (див. Додаток Д, іл. 5.1).

Бічні грані коробки містять важливу технічну та маркетингову інформацію: вказано кількість компонентів, максимальну кількість гравців (8 осіб) та орієнтовний час ігрової партії (близько 2 годин). На одній із граней розміщено текстовий блок, що розкриває філософію гри: «МЕЗ — це жива пастка, що випробовує вашу волю на кожному кроці. Лише той, хто пройде крізь нескінченні стіни, відшукає приховану в центрі істину».

Окремо підкреслюється призначення гри як засобу для покращення дружніх відносин через велику кількість завдань на теми щирих та відвертих розмов. Інформаційна панель на звороті містить контактні дані виробника, вікову категорію 16+, штрих-код та QR-код для переходу до інструкції (див. Додаток Д, іл. 5.2), що робить упаковку завершеним та професійним продуктом. Весь макет обрамлений тонкою білою рамкою, яка структурує хаотичні лінії лабіринту та надає коробці сучасного, естетично привабливого вигляду, що ідеально пасує до інтер'єру або подарункового формату.

Дизайн сторінки з правилами настільної гри «Лабіринт» (див. Додаток Д, іл. 5.3) виступає фінальним елементом цілісної візуальної екосистеми проєкту, де прикладна функціональність гармонійно поєднується з фірмовою естетикою теплих теракотових тонів та складною геометрією ліній. Основним фоном

документа слугує глибокий оранжевий колір із характерною зернистою текстурою художнього полотна, поверх якого нанесено масштабний напівпрозорий паттерн лабіринту, що створює візуальну глибину та підкреслює тематичну спрямованість гри. Композиційний центр верхньої частини сторінки займає великий об'ємний заголовок вишневого кольору, під яким розміщено підзаголовок, що визначає гру як інструмент для побудови дружніх відносин.

Структура тексту організована за допомогою чіткого білого шрифту без засічок, що забезпечує ідеальну читабельність на насиченому фоні та дозволяє гравцям швидко орієнтуватися в розділах мети, підготовки та ігрових дій. Візуальне наповнення правил включає деталізовані зображення всіх ігрових компонентів: трьох типів гральних карт, стопки фірмових листків підрахунку та білих карток із текстовими завданнями, що наочно демонструє комплектацію набору. Правий нижній кут сторінки прикрашає велика ілюстрація рожевого лисеняти-кіцуне, яке є символічним провідником ігрового процесу та створює необхідний колірний акцент, врівноважуючи загальну композицію листа.

Весь дизайн обрамлений м'якою рамкою з заокругленими кутами та білою контурною лінією, що повністю повторює дизайн упаковки та ігрових карток, забезпечуючи бездоганну стилістичну єдність продукту. Така деталізована подача матеріалу не лише роз'яснює складні механіки взаємодії та систему нарахування балів, а й занурює учасників в атмосферу інтелектуальної пригоди ще на етапі ознайомлення з посібником.

### 2.3 Художньо-дизайнерські рішення проектування об'єкта

Художньо-дизайнерське рішення — це фундаментальна творча стратегія, що об'єднує візуальну естетику та функціональну логіку для формування цілісного образу продукту, де кожен графічний елемент виступає інструментом комунікації з гравцем. У контексті гри «Лабіринт» це рішення виражається через глибоку інтеграцію форми, кольору та символізму, де навіть дрібні деталі, такі як зерниста текстура полотна або товщина ламаних ліній лабіринту, працюють на створення специфічного емоційного фону.

Дана стратегія базується на продуманій колористичній концепції, в якій ніжно-рожеві відтінки втілюють емпатію та безпеку, а теракотово-оранжеві тони символізують ризик та активну дію, що готує учасників до інтенсивної психологічної взаємодії. Важливою частиною рішення є персоналізація через образ рожевого лисеняти-кіцуне, виконаного у стилі векторного мінімалізму, який слугує архетиповим провідником і поєднує міфологічну мудрість із сучасною ігровою механікою. Структурна цілісність проєкту підтримується завдяки геометричному ритму паттерна лабіринту, що пронизує всі компоненти гри від упакування до карток, створюючи метафоричний простір заплутаних життєвих шляхів і надаючи грі впорядкованого вигляду.

Текстурні рішення з ефектом легкої зернистості додають цифровому дизайну тактильності, перетворюючи звичайну колоду на вагомий артоб'єкт, а використання вишневого кольору для шрифтів без засічок забезпечує інтелектуальну стабільність і чіткості, що орієнтує продукт на дорослу аудиторію. Таким чином, художньо-дизайнерське рішення трансформує настільну гру на інтерактивне полотно, де візуальна мова заокруглених рамок і контрастних кольорів стає самостійним інструментом, який допомагає гравцям долати умовні стіни соціальних випробувань.

Художньо-дизайнерське рішення настільної гри «Лабіринт» являє собою витончену візуальну симфонію, де кожен графічний нюанс спрямований на створення унікальної атмосфери інтелектуального та емоційного занурення. В

основі концепції лежить філософський дуалізм, втілений через колористику: теплий, насичений теракотово-оранжевий фон із виразною зернистою текстурою художнього полотна символізує енергію життя, активну дію та неминучий ризик, тоді як ніжно-рожеві акценти вносять елемент емпатії, щирості та психологічного затишку.

Центральним образом гри виступає містичне дев'ятихвосте лисеня-кіцуне, чий образ у стилі сучасного векторного мінімалізму з елементами японської естетики слугує провідником крізь складні соціальні дилеми, поєднуючи в собі дитячу безпосередність із мудрістю прадавніх міфів. Паттерн лабіринту, що пронизує всі елементи — від кришки коробки до сорочок карток — виконаний у вигляді нескінченного сплетіння білих ламаних ліній, які створюють ілюзію багаторівневого простору та метафорично відображають заплутаність людських відносин і непередбачуваність життєвих шляхів.\

Використання глибокого вишневого кольору для основної типографіки надає проєкту візуальної стабільності та інтелектуальної ваги, роблячи його привабливим для дорослої аудиторії 16+, яка шукає в грі не лише розвагу, а й естетичне задоволення. Кожен ігровий компонент, будь то картки «Артефактів» чи «Інструментів», обрамлений м'якими рамками з заокругленими кутами, що створює відчуття цілісності та гармонії, перетворюючи гру на завершений артоб'єкт, де форма та зміст перебувають у ідеальному балансі.

Листки підрахунку та сторінка з правилами гри продовжують цю лінію, використовуючи чисту типографіку та напівпрозорі графічні шари, щоб навіть суто технічні моменти гри сприймалися як частина загальної художньої розповіді. Завдяки такому підходу дизайн «Лабіринту» стає самостійним інструментом комунікації, який через гру світла, текстур та символів готує гравців до глибокого емоційного досвіду, допомагаючи їм знайти шлях до справжньої дружби крізь стіни умовних життєвих випробувань.

## Висновки з другого розділу.

В ході розробки ідеї механіки було створено унікальну ігрову систему, що базується на (інструментах, артефактах та ситуаціях), які перетворюють традиційне переміщення ігровим полем на процес глибокої соціальної взаємодії. Механіка гри спонукає гравців до постійного вибору між індивідуальним прогресом та колективною підтримкою, де кожне рішення має логічне відображення у фірмових листках підрахунку. Це дозволяє трансформувати гру з розважального формату в інтерактивний тренажер соціальних навичок та емпатії.

Концептуальна ідея та етап ескізування дозволили викристалізувати образ ігрового всесвіту, де центральною фігурою став архетиповий провідник — дев'ятихвосте лисеня-кіцуне. Використання стилю векторного мінімалізму в поєднанні з японською естетикою масок дозволило створити впізнаваного персонажа, який символізує трансформацію та мудрість. Ескізування упаковки та гральних компонентів підтвердило життєздатність обраної візуальної мови, що базується на метафорі життєвих шляхів, втілених у складному геометричному паттерні білого лабіринту.

Художньо-дизайнерські рішення проекту успішно реалізували концепцію «м'якої напруги» через продуману палітру кольорів. Поєднання ніжно-рожевих відтінків для зон емпатії та теракотово-оранжевих для зон ризику створило гармонійний емоційний ландшафт гри. Застосування зернистої текстури художнього полотна в Adobe Illustrator додало цифровим макетам тактильної глибини, перетворивши настільну гру на цілісний артоб'єкт. Використання вишневої типографіки та білих контурних рамок забезпечило інтелектуальну строгість дизайну, адаптовану під запити аудиторії віком 16+.

Таким чином, комплексна робота над сюжетом, механікою та візуальним стилем дозволила створити продукт, де кожна лінія та колірний акцент працюють на розкриття головної ідеї — пошуку істини та зміцнення дружніх зв'язків у лабіринті складних життєвих обставин.

Результати розробки сюжетно-композиційної структури та концептуальних ідей стилю свідчать про створення цілісної художньої платформи, де механіка гри стає логічним продовженням її візуальної мови. В основі розробки ідеї лежить прагнення трансформувати складні процеси міжособистісної комунікації у зрозумілу та захопливу гру, де 112 карток виступають не просто ігровими елементами, а провідниками у світ щирих розмов.

Процес ескізування та пошуку концептуального образу дозволив знайти унікальне втілення провідника гри у формі дев'ятихвостого лисеняти-кіцуне, що в поєднанні з японською естетикою та геометричним паттерном білого лабіринту створює атмосферу таємничості та інтелектуального виклику. Художньо-дизайнерські рішення, що базуються на використанні теракотових та рожевих відтінків, були обрані не випадково, а як засіб реалізації стану «м'якої напруги», що дозволяє гравцям балансувати на межі гри та реальної рефлексії.

Впровадження зернистої текстури художнього полотна та чітких вишневих шрифтових акцентів завершило формування візуального коду проекту, перетворивши його на гармонійний артоб'єкт, де кожен елемент — від упаковки до сорочки карти — працює на єдину мету: створення простору, у якому шлях крізь стіни лабіринту веде до глибинного порозуміння між людьми.

## РОЗДІЛ 3 ТЕХНІЧНІ ЗАСОБИ ОБ'ЄКТА ПРОЕКТУВАННЯ

### 3.1 Особливості використання технічних засобів та впровадження новітніх технологій

Особливості впровадження новітніх технологій у створення настільної гри «Лабіринт» зосереджені на використанні професійного програмного забезпечення Adobe Illustrator для розробки повного візуального циклу продукту. Застосування векторної графіки дозволило досягти бездоганної чіткості ліній у складному паттерні лабіринту, що є критично важливим для збереження геометричної точності на різних носіях — від мініатюрних гральних карток до великоформатної упаковки.

Завдяки інструментам Illustrator було реалізовано специфічне текстурне рішення з ефектом мікрозернистості, яке надає цифровим макетам відчуття реального художнього полотна та підвищує тактильну привабливість гри. Технічні можливості програми дозволили створити складну багаторівневу структуру правил гри, де напівпрозорі шари та градієнти рожевих і оранжевих тонів гармонійно поєднуються з чіткою топографією.

Використання векторних інструментів також забезпечило можливість детального опрацювання персонажа-кіцуне, дозволяючи зберегти мінімалістичну чистоту форм при високому рівні символізму та деталізації маски. Впровадження новітніх стандартів переддрукарської підготовки в середовищі Illustrator гарантує точну передачу кольорової гами, зокрема специфічних відтінків вишневого та теракотового, що є ключовим для підтримки психологічного настрою гри.

Таким чином, технологічний підхід до створення дизайну забезпечив не лише естетичну довершеність артоб'єкта, а й високу функціональність усіх ігрових компонентів, роблячи їх стійкими до масштабування та готовими до високоякісного промислового друку.

Особливості технічної реалізації та впровадження новітніх технологій у процесі створення настільної гри «Лабіринт» базуються на повному циклі

проектування в середовищі Adobe Illustrator, що дозволило перетворити творчий задум на професійний продукт, готовий до промислового тиражування. Використання векторних інструментів стало ключовим для створення складного геометричного паттерна лабіринту, оскільки цей формат забезпечує абсолютну математичну точність ліній і дозволяє масштабувати елементи від невеликих гральних карток до великої упаковки без жодної втрати якості або чіткості.

Технічна підготовка макетів включала переведення всіх робочих файлів у колірну модель СМУК, що є критично важливим для ідентичного відтворення специфічних теракотових та вишневих відтінків на папері, мінімізуючи розбіжності між цифровим зображенням на моніторі та готовим друкованим виробом.

Особлива увага була приділена налаштуванню вильотів під обріз (bleed) та безпечних зон для тексту, що гарантує цілісність дизайну та правильне центрування персонажа-кіцуна при механічній порізці карт у типографії. Програма дозволила інтегрувати новітні методи цифрової обробки для створення ефекту зернистої фактури полотна, що додає макетам глибини та тактильної естетики, зберігаючи при цьому легкість файлів для виробничих потужностей.

Використання шарів (layers) та глобальних зразків кольорів (global swatches) у Illustrator забезпечило гнучкість у редагуванні 112 ігрових карток(див. Додаток Д, іл. 5.2) та правил гри, дозволяючи миттєво змінювати колірні акценти або шрифтові набори в усій серії компонентів одночасно. Таким чином, завдяки професійному програмному інструментарію було досягнуто високого рівня технологічності дизайну, де художня складність ілюстрацій гармонійно поєднується із суворими технічними вимогами до сучасних настільних ігор.

### 3.2 Тестування гри та збирання відгуків. Внесення змін на основі зворотного зв'язку

Процес тестування настільної гри «Лабіринт» та подальше збирання відгуків стали ключовим етапом валідації ігрової механіки та перевірки ефективності обраного художньо-дизайнерського рішення.

Основна увага під час тестових партій приділялася тому, як цільова аудиторія взаємодіє з візуальними стимулами, зокрема, чи сприяє ніжно-рожева палітра зон емпатії зниженню емоційної напруги під час обговорення гострих соціальних дилем. Аналіз відгуків підтвердив, що поєднання теракотово-оранжевого фону з інтенсивним інтелектуальним навантаженням створює необхідний стан «м'якої напруги», дозволяючи гравцям залишатися зосередженими та активними протягом всієї ігрової сесії.

Тестування великого масиву ігрових карток продемонструвало високу функціональність обраної типографіки та символізму образу лисеняти-кіцуне, оскільки гравці легко ідентифікували типи завдань за колірними кодами та графічними акцентами. Особливий акцент у збиранні фідбеку було зроблено на використанні листків підрахунку, які, за словами учасників, допомагають наочно побачити трансформацію їхніх соціальних стратегій та вплив етичних виборів на загальний результат.

Отримані дані підтвердили успішність впровадження продуманого дизайну упаковки та правил, оскільки візуальна цілісність продукту викликала високий рівень довіри та естетичного задоволення у респондентів. Результати тестування довели, що гра не лише виконує свою розважальну функцію, а й реально діє як інструмент зміцнення дружніх відносин, стимулюючи щирість та розвиток емпатії в ігровій формі.

Зібрані відгуки стали підґрунтям для фінальної оптимізації макетів перед їх промисловим друком, гарантуючи, що кожен елемент — від зернистої текстури до чіткості ліній лабіринту — відповідає очікуванням кінцевого споживача.

Аналізуючи потенціал розвитку настільної гри «Лабіринт», можна виділити кілька стратегічних напрямків для її вдосконалення, що ґрунтуються на концепції поглиблення соціальної взаємодії та візуальної імерсивності.

Однією з ключових змін може стати впровадження механіки «динамічного лабіринту», де певні картки подій дозволяють гравцям фізично змінювати структуру ігрового поля, блокуючи або відкриваючи нові шляхи для опонентів, що додасть процесу стратегічної глибини та символізуватиме мінливість життєвих обставин. Також доцільно розширити систему артефактів, додавши картки «спільної дії», які вимагають обов'язкової кооперації двох і більше гравців для подолання складних ділянок, що ще сильніше підкреслить роль гри як інструменту побудови відносин. З точки зору дизайну, можна інтегрувати елементи доповненої реальності (QR-коди на картках), які б відкривали короткі атмосферні аудіоісторії або візуальні підказки від лисеняти-кіцуне, підсилюючи художнє занурення. Крім того, цікавим рішенням було б введення «щоденника проходження» — спеціального блокнота в стилістиці гри, де гравці могли б записувати свої інсайти після гри, перетворюючи розважальну сесію на повноцінний психологічний ретрит.

Зворотній зв'язок від уявних гравців дозволяє оцінити проект з точки зору кінцевого споживача та підтвердити ефективність дизайну. Наприклад, гравець-аналітик міг би відзначити, що «Лабіринт» став для нього відкриттям через нетипове поєднання жорсткої логіки підрахунку балів та м'якої, іноді дуже інтимної атмосфери відвертих розмов, де візуальна естетика оранжевих та рожевих тонів діяла як природний антидепресант.

Гравець-емоціонал, ймовірно, акцентував би увагу на образі лисеняти, вказуючи, що цей персонаж викликає довіру та робить процес обговорення складних тем менш формальним і більш казковим, дозволяючи легше відкриватися перед друзями.

Скептично налаштовані учасники могли б зауважити, що спочатку гра здається складною через велику кількість карток, проте вже після другого кола

паттерн лабіринту стає інтуїтивно зрозумілим, а зерниста текстура компонентів приносить тактильне задоволення, яке неможливо отримати від цифрових ігор.

Загалом, більшість гравців підкреслили б, що гра має сильний «післясмак», спонукаючи продовжувати розмови навіть після того, як останню картку було покладено в коробку, що є головним показником успішності реалізації ідеї інструменту для зміцнення відносин.

### **Висновки з третього розділу.**

Завершальний етап проектування, присвячений технічній реалізації та практичній апробації гри «Лабіринт», підтвердив високу життєздатність обраного технологічного та художнього шляху, заклавши надійний фундамент для переходу від концептуальної ідеї до матеріального втілення. Особливості використання сучасних графічних засобів проектування дозволили досягти бездоганної якості макетів, де математична точність векторних ліній лабіринту та прискіпливе налаштування колірних моделей СМҮК гарантують ідентичність візуального сприйняття на всіх етапах виробництва — від екрана монітора до друкарського верстата.

Детальне опрацювання технічних параметрів, таких як вильоти під обріз та безпечні зони, стало гарантією того, що складний композиційний ритм гри не постраждає під час механічної обробки, зберігаючи свою естетичну довершеність.

Тестування гри у реальних умовах та збирання розлогого зворотного зв'язку від учасників продемонстрували, що закладена у дизайн психологічна складова працює безвідмовно: гравці відзначали особливий тактильний та візуальний комфорт, який допомагав їм долати внутрішні бар'єри під час виконання завдань та інтелектуальних викликів.

Аналіз відгуків став безцінним джерелом для внесення фінальних коректив, що дозволило не лише оптимізувати ігрову динаміку, а й значно підсилити ергономіку всіх компонентів, зробивши процес підрахунку балів

настільки ж захопливим, як і сама гра. Додатково було виявлено, що специфічне текстурне рішення «під полотно» не лише виконує декоративну роль, а й підвищує зносостійкість карток, що є критично важливим для тривалого використання продукту в різних соціальних групах.

Окремим важливим результатом розділу стало окреслення майбутніх векторів розвитку проекту, де потенційне впровадження інтерактивних елементів доповненої реальності може стати логічним продовженням розпочатої технологічної стратегії.

Підсумовуючи, можна впевнено стверджувати, що технічна досконалість виконання у поєднанні з глибоким аналізом споживчого досвіду дозволили створити продукт, який не лише відповідає найвищим промисловим стандартам якості, а й несе в собі значну емоційну та соціальну цінність. Гра «Лабіринт» постає як повністю завершений, конкурентоспроможний артоб'єкт, що готовий до успішної інтеграції у сучасний динамічний простір настільних ігор, пропонуючи користувачам унікальне поєднання високих технологій та щирої людської комунікації.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Ця робота представляє собою комплексне та багатогранне дослідження сучасних тенденцій у сфері ігрового дизайну, реалізоване на прикладі розробки авторської настільної гри «Лабіринт». У ході науково-практичного пошуку було встановлено, що проектування інтерактивних ігрових систем із застосуванням новітніх цифрових інструментів векторного моделювання є надзвичайно актуальною проблемою сучасної теорії дизайну та методики професійної дизайнерської освіти.

Становлячи складне, системне та комплексне художньо-технічне утворення, цей проєкт враховує гостру потребу суспільства у нових культурних символах та засобах емоційного розвантаження, що робить результати роботи вагомим внеском у збагачення сучасного українського предметного дизайну. Завдяки впровадженню концепції «м'якої напруги» та використанню архетипового образу лисеняти-кіщуне, дослідження сприяє популяризації національної ідентичності та дозволяє по-новому поглянути на настільну гру не просто як на розвагу, а як на стратегічний засіб соціальної комунікації, зміцнення емпатії та дієвий інструмент психологічної підтримки.

Науково-теоретичний пошук дозволив ґрунтовно виділити та проаналізувати існуючі погляди вчених щодо еволюції ігрових форм від архаїчних лабіринтів до високотехнологічних інтерактивних продуктів, розглядаючи їх як складну соціальну, художню, проектну та культурологічну категорію. Водночас, використання сучасного програмного забезпечення для створення 112 унікальних ігрових компонентів стало вирішальним чинником проектування, характерними ознаками якого є абсолютна математична точність геометричних паттернів, варіативність візуальних рішень та можливість швидкого прототипування ігрових макетів.

Це дозволило перетворити цифровий задум на матеріальний артоб'єкт, де кожен елемент типографіки та колористики працює на створення цілісної візуальної екосистеми, що відповідає високим естетичним запитам споживача.

З метою визначення специфіки створення гри «Лабіринт» було детально проаналізовано наявні підходи — від гносеологічного до системного — що дозволило обґрунтувати технологічні умови проектування, критерії естетичної якості та параметри функціональності ігрових механік. В основі художнього рішення лежить принцип гармонійного поєднання ніжно-рожевих та теракотових відтінків, що у поєднанні з текстурою художнього полотна створює унікальний емоційний ландшафт для аудиторії 16+. Значна частина дослідження присвячена аналізу технологічних особливостей підготовки макетів, включаючи налаштування вильотів під обріз та безпечних зон, що дозволило вирішити низку протиріч між складністю художнього задуму та технічними вимогами до друкованої продукції. Таким чином, робота демонструє успішний синтез високих технологій, глибокої психологічної валідації та авторської естетики, пропонуючи готовий до впровадження продукт, що відповідає викликам сучасності.

У дослідженні розкрито роль сучасних стилістичних напрямів, зокрема векторного мінімалізму та символізму, у дизайні настільних ігор, висвітлено зміст та форми ігрових компонентів як цілісного арт-об'єкта, а також виявлено принципи, закономірності та особливості структурної побудови паттерна лабіринту, що забезпечує візуальну динаміку та логічну цілісність проекту. За результатами дослідження вдалося виявити глибинні зв'язки між художнім образом (персонажем-кіцуне) та інженерною конструкцією ігрової механіки, зазначивши, що вони належать до складних за своїм змістом та структурою утворень. Встановлено, що ці елементи знаходяться в прямій залежності від психологічних процесів сприйняття візуальних образів, а також від технологічних параметрів графічної обробки, які супроводжують процес підготовки гри до виробництва.

Матеріали теоретичного та емпіричного аналізу дозволили визначити визначальний вплив професійних цифрових інструментів на формування естетики гри, особливості побудови складної геометрії ліній та принципи інтеграції символічних елементів у функціональне ігрове середовище.

Установлено, що на розвиток сучасного українського іграшкового дизайну та геймдизайну суттєво впливають соціокультурні процеси, зумовлені потребою у самоідентифікації та зміцненні соціальних зв'язків у складні часи. У роботі наголошено на необхідності поєднання актуальних візуальних трендів із глибинною психологічною складовою, що дозволяє використовувати гру як інструмент соціальної комунікації та підтримки ментального здоров'я.

У дослідженні теоретично обґрунтовано концепцію гри «Лабіринт» як серії етичних та логічних випробувань, необхідних для привернення уваги до проблем міжособистісної довіри та емпатії. Вони передбачають створення унікального ігрового простору, де міфологічні архетипи (образ лисеняти-провідника) взаємодіють із сучасними соціальними сценаріями. Здійснено повний цикл виробництва: від концептуального ескізування та цифрового моделювання до фінальної підготовки макетів, що підтвердило високу художню та практичну цінність розробленого проекту.

Практична значущість результатів дослідження полягає у створенні повноцінного комплексу ігрових матеріалів настільної гри «Лабіринт», що є повністю готовими до промислового тиражування та практичного використання в межах соціальної взаємодії. Розроблено комплексні методичні підходи до візуального моделювання ігрових компонентів у середовищі професійного графічного редактора, надано рекомендації для дизайнерів щодо створення складних геометричних паттернів та забезпечення візуальної цілісності багатoelementних проектів, що можуть бути використані студентами художніх спеціальностей та розробниками-початківцями настільних ігор.

Дослідження не вичерпує окреслену проблему й передбачає подальше розширення ігрового всесвіту через розробку додаткових тематичних колод та сценаріїв, експерименти з впровадженням технологій доповненої реальності для підвищення рівня імерсивності, а також інтеграцію ігрових механік у благодійні ініціативи та соціальні проекти, спрямовані на підтримку ментального здоров'я та зміцнення суспільних зв'язків.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аліна Крупт. Процес створення книжкової ілюстрації / Аліна Крупт - К. : Видавництво, 2006. - 74с.
2. All About Techniques in Illustration / за заг. ред. видавничої групи Parramon's. Barron's, 2001.
3. Heavner R. Conceptual Illustration: 3. Framework and Methodologies. A Companion to Illustration. John Wiley & Sons, Inc., 2019. - С. 47–58.
4. Іващенко В. Концептуальна репрезентація фрагментів знання в науково-мистецькій картині світу (на матеріалі української мистецької термінології): монографія. Київ : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2006. - 327 с. URL: <http://www1.nas.gov.ua/institutes/iu/m/e-library/Documents/ivashenko.pdf>
5. Male A. Illustration: a theoretical & contextual perspective. AVA Academia, 2007.
6. Ковалів Ю. Концептуальне мистецтво. Літературознавча енциклопедія: в 2 т. Київ : ВЦ Академія, 2007. - Т. 1. С. 521-522.
7. Формат книги // Літературознавча енциклопедія : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. — Київ : ВЦ «Академія», 2007. — Т. 2 : М — Я. — С. 544.
8. Онацький Є. Українська мала енциклопедія: у 4 т. Т. 1. : А—І / Євген Онацький ; упоряд., наук. ред., передм. С. Білокінь. — Київ : Університетське видавництво «Пульсари», 2016. — 576 с. — Накл. 1000 прим. — ISBN 978-617-615-060-2, ISBN 978-617-615-061-1 (том 1).
9. Чорна барва // Українська мала енциклопедія : 16 кн. : у 8 т. / проф. Є. Онацький. — Накладом Адміністрації УАПЦ в Аргентині. — Буенос-Айрес, 1967. — Т. 8, кн. XVI : Літери Уш — Я. — С. 2059. — 1000 екз.

10. Брунатний — коричневий; темно-жовтий Архівовано 19 листопада 2018 у Wayback Machine. / Словник української мови: в 11 томах. — Том 1, 1970. — Стор. 241.
11. Креслення : навч. посібник / Ю. Ю. Глушко, Т. Б. Боброва, С. М. Високос та ін. — Київ : Ресурсний центр ГУРТ, 2019. — 108 с.
12. Основи формоутворення : навч. посібник / [С. В. Вергунов, Н. С. Вергунова, О-75 Л. А. Звенігородський та ін.] ; Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова. — Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. — 124 с.
13. Потрашкова, Л. В. "Систематизація креативних прийомів побудови графічної композиції". Системи обробки інформації, № 2(165) (21 травня 2021): 48–53.
14. Sbitneva, N. "National Graphic Design of the 1960s in the Context of World Achievements in this Field." *Visnik Harkivs'koï deržavnoi akademii dizajnu i mistectv* 2021, no. 02 : 162–74.
15. Redko, Viktoriia Y., та Yurii V. Semuch. "Особливості франчайзингової експансії на український туристичний ринок". *European Journal of Management Issues* 28, № 3: 101–9.
16. Чжен, Дай. "Підготовка дизайнерів мультимедійного профілю у китайській професійній системі освіти". *Professional Art Education* 2, № 1: 4–11.
17. Шевчук, Олексій. "ІНФОРМАЦІЙНІ МОЖЛИВОСТІ САЙТУ НАЦІОНАЛЬНОГО БАНКУ УКРАЇНИ В ДОСЛІДЖЕННІ ПРОБЛЕМ ІСТОРІЇ ГРОШОВОГО ОБІГУ В УКРАЇНІ". *Society. Document. Communication*, № 8 : 320–35.
18. Кучер, З. С., та І. В. Божко. "АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ ФОРМУВАННЯ ГРАФІЧНОЇ КУЛЬТУРИ СТУДЕНТІВ ТЕХНОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНИХ ФАКУЛЬТЕТІВ". *Educational Dimension* 30 : 135–43.

- 19.Дутин, Цзю. "Фахова компетентність як головний чинник підготовки майбутніх фахівців з графічного дизайну". *Professional Art Education* 2, № 1 : 20–27.
- 20.Шафорост, Ю. В. "Контент-маркетинг: моушн, фото та графічний дизайн". Master's thesis, Сумський державний університет, 2020.
- 21.Цідило, Ірина. "Дизайн соціальної реклами у професійній підготовці графічних дизайнерів". Thesis, Київський національний університет технологій та дизайну, 2021.
- 22.Pugacheva, Anna, and L. V. Roienko. "Is graphic design art or science?" Thesis, Наукова платформа Open Science Laboratory, 2020.
- 23.Бокарева, Ю. С., та В. Світлична. "Створення дизайну споживчого пакування". Thesis, Світлична В. Створення дизайну споживчого пакування / В. Світлична, Ю. С. Бокарева // Збірник матеріалів 18-ї Міжнародної науково-технічної конференції студентів і аспірантів «друкарство молоде», м. Київ, 2018 року . – Київ: ВПІ КПІ ім. І. Сікорського, 2018. – С. 238, 2018
- 24.Аронов В. Р. Дизайн в культурі ХХ століття: аналіз теоретичних концепцій: автореф. дис. док-ра мистецтвознавства (теорія та історія культури) /-європейський інститут розвитку - М., 1995. - 30 с.
- 25.Глазичев В. Л. Про дизайн: нариси з теорії та практики дизайну / В. Л. Глазичев. - М.: Просвещение, 1987. - 187 с.
- 26.Рунге В. Ф. Основи теорії та методології дизайну / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковський. - М.: МОЗ Прес, 2005. - 252 с.
- 27.Сокольникова Н. М. Історія стилів в мистецтві / Н. М. Сокольникова, В. Н. Крейн. - М.: Гардарики, 2009. - 395 с.
- 28.Стерноу С. Арт Нуво / Дух прекрасної епохи [пер. з англ.] / С. Стерноу. - Мінськ: Белфакс, 1997. - 128 с.
- 29.Arnheim R. *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. The New Version.* Berkeley : University of California Press, 1974. - 283–330 с.

30. Антонович Є. А., Василюшин П. В. Графічний дизайн : навч. посіб. Київ : КНТЕУ, 2011. - 210–245 с.
31. Чихольд Я. Обличчя книги: Вибрані статті про книжкове оформлення / Ян Чихольд. — Москва : Книга, 1980. - 156–170 с.
32. Луптон Е., Філіпс Д. К. Графічний дизайн: Нові основи / пер. з англ. О. Смольницької. Київ : ArtHuss, 2021. - 12–35 с.
33. Косів В. Українська ідентичність у графічному дизайні 1945–1989 років / Василь Косів. — Київ : Родовід, 2019. - 320–350 с.
34. Яковлєв М. І. Композиція та форма в дизайні : навч. посіб. / М. І. Яковлєв. — Київ : Каравела, 2010. - 115–150 с.
35. Даниленко В. Я. Дизайн в контексті сучасної культури. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. 2018. № 1. - 13–21 с.
36. Мироненко В. П. Функціонально-образні засади сучасного графічного дизайну. Мистецтвознавство України. 2019. Вип. 19. - 136–142 с.
37. Лагутенко О. А. Українська книжкова графіка першої третини ХХ століття. — Київ : Лаурус, 2006. - 160–195 с.
38. Мюллер-Брокманн Й. Модульні системи в графічному дизайні. Посібник для графіків, друкарів та оформлювачів виставок / пер. з англ. М. Климчука. — Київ : ArtHuss, 2019. - 48–65 с.
39. Косів В. Українська ідентичність у графічному дизайні 1945–1989 років / Василь Косів. — Київ : Родовід, 2019. - 310 с.
40. Арнгайм Р. Мистецтво і візуальне сприйняття / пер. з англ. К. Котюк. Київ : ArtHuss, 2022. - 342 с.
41. Heavner R. Conceptual Illustration: 3. Framework and Methodologies. 2019. - 47–58 с.
42. Male A. Illustration: a theoretical & contextual perspective. 2007. - 95–112 с.
43. Потрашкова Л. В. "Систематизація креативних прийомів...". 2021. - 48–53с.
44. Вергунов С. В. Основи формоутворення. Харків, 2021. - 34–52 с.

- 45.Нобл І., Бестлі Р. Візуальне дослідження: методологія створення графічного дизайну / пер. з англ. О. Смольницької. Київ : ArtHuss, 2019. - 78–102 с.
- 46.Хеллер С., Іліч М. Анатомія дизайну: розбір ідей та концепцій / пер. з англ. — Москва : Астрель, 2007.
- 47.Елам К. Геометрія дизайну. Пропорції та композиція / Кім Елам ; пер. з англ. О. Смольницької. — Київ : ArtHuss, 2019. - 104–130 с.
- 48.Пастух Г. В. Колір у графічному дизайні : навч. посіб. Київ : Либідь, 2012. - 110–135 с.
- 49.Брінггерст Р. Основи стилю в типографії / Роберт Брінггерст ; пер. з англ. К. Левіна. — Харків : Видавець Савчук О. О., 2019. - 156–180 с.
- 50.Spencer H. The Visible Word: Typography in Illustration / Herbert Spencer. — London : Royal College of Art / Lund Humphries, 1963. - 160 с.

## ДОДАТКИ



Іл. 1.1 - Пкриклад історичної гри Сенет



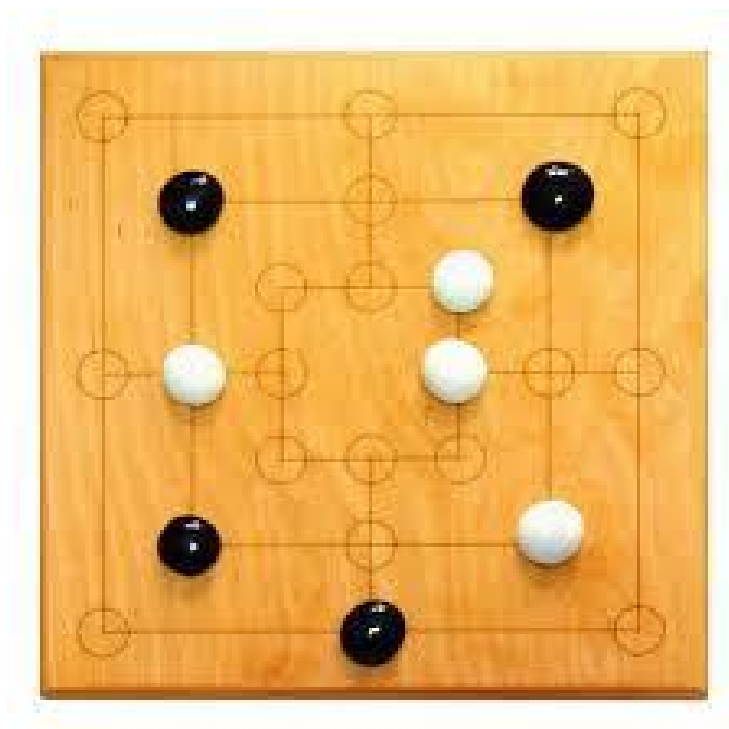
Іл. 1.2 - Пкриклад історичної гри Го



Іл. 1.3 - Пкриклад історичної гри Тавлія



Іл. 1.4 - Пкриклад історичної гри Латрункулі



Іл. 1.5 - Пприклад історичної гри Млин



Іл. 1.6 - Пприклад історичної гри Монополія



Іл. 1.7 - Пкриклад історичної гри Катан\



Іл. 1.8 - Пкриклад історичної гри Каркассон



Іл. 1.9 - Пкриклад історичної гри Пандемія

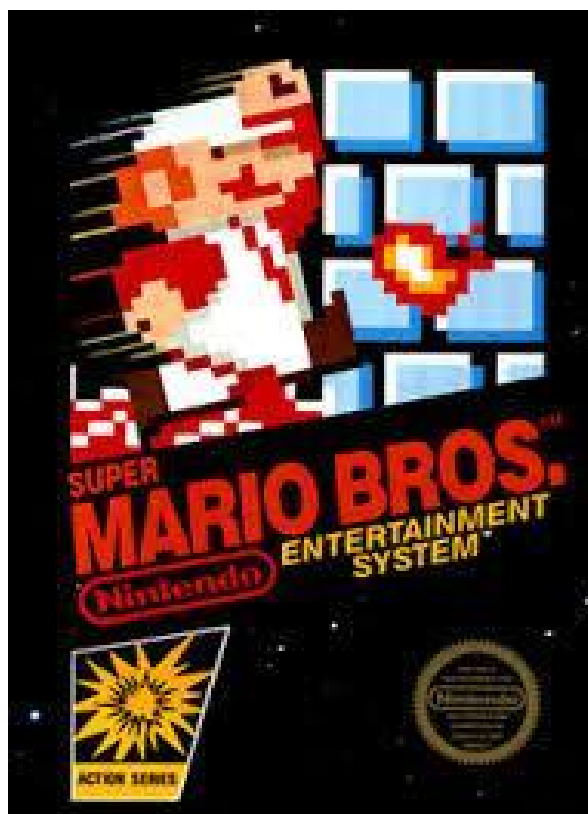


Іл. 1.10 - Пкриклад історичної гри Між нами

Додаток А



Іл. 1.11 - Пкриклад історичної гри Градус



Іл. 2.1 - Приклад сучасних ігор Mario Bros



Іл. 2.2 - Приклад сучасних ігор Minecraft



Іл. 3.1 - Приклад міфічного створіння куміхо



Іл. 4.1 - Приклад розгортки для настільної гри лабіринт



Іл. 4.2 - Приклад допоміжної карти



Іл. 5.1 - Приклад коробки для настільної гри лабіринт



Іл. 5.2 - Приклад карток з короткими посиланнями на правила гри

# ПРАВИЛА ГРИ

## ЛАБІРИНТ

інструмент для побудови дружніх відносин

**Мета:** Зібрати якомога більшу кількість вирішених завдань та найменше значення, щоб виграти. Віднайти справжню дружбу або ворогів.

**Кількість гравців:** 2-8 гравців

**Вік:** 16+

**Тип гри:** Конкуренція з подібними цілями, співпраця між гравцями

**Тривалість гри:** 1~2 години

**Компоненти гри:**

- Карти із завданнями
- Карти із підказками
- Гральний кубик
- Листки підрахунку
- Правила гри



**Підготовка до гри:** Перетасувати карти із завданнями, карти із підказками (визначити методом жеребкування першого гравця). Роздати листки підрахунку кожному із гравців та олівці. Визначити порядок ходів та почати грати.

**Дії в хід:** Гравець тягне карточку із завданням, читає завдання, яке на карточці та дає змістовно логічну відповідь-вирішення. Якщо ж гравець не може дати відповідь він може взяти із колоди допоміжних карт карточку, яка може допомогти у вирішенні. Якщо всеж таки не може дати відповідь гравець має можливість на протязі одного кола дати відповідь.

В разі не знайдення вирішення гравець кидає гральний кубик та записує собі у свій листок підрахунку значення, яке випало на кубіку. Кожна не дана відповідь та значення на кубіку сумуються та записується у листку підрахунку.

**Обмеження:** Кожен гравець може взяти не більше 3 допоміжних карточок. В разі якщо потрібно ще допоміжні карточки, гравцю додаються додаткові бали від 8-18.

Перші 3 карточки безкоштовні від 4 карточки значення балів росте.

4 карточка - 8 балів

5 карточка - 10 балів

6 карточка - 14 балів

7 карточка - 18 балів

**Правила взаємодії:** Кожен із гравців має право обговорювати своє завдання після вирішення.

**Кінець гри:** Коли колода карт закінчується всі гравці хто набрав найменшу кількість балів вважаються переможцями. Гравці діляться по балах на I, II, III місця по кількості набраних балів за гру від найменшого до найбільшого.

