

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на тему
Розробка дизайн-проекту настільної гри «Сімейні таємниці»

Рівень вищої освіти Перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БЗДг-22

Крутінь О.М.

Науковий керівник доц. Мазніченко О.В.

Рецензент к.іст.н., доц. Подлевський С.В.

Київ 2026

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну

Кафедра графічного дизайну

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри графічного дизайну

д.філос. Лілія ЖУРАВЕЛЬ-ЗМСЄВА

" ____ " _____ 2026 року

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Крутінь Олександри Максимівни

1. Тема кваліфікаційної роботи Розробка дизайн-проєкту настільної гри «Сімейні таємниці»

Науковий керівник роботи Мазніченко Оксана Володимирівна, доцент, затверджені наказом КНУТД від «17» березня 2026 р. № 62-уч.

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації та джерела за темою та дослідження історія й сучасного ринку RPG та розробка настільних ігор

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити): Вступ, Розділ 1. Теоретичні основи та історія розвитку настільних ігор у жанрі RPG, Розділ 2. Аналіз розвитку індустрії сучасних настільних ігор у жанрі RPG, Розділ 3. Практична реалізація проєкту настільної гри "Сімейні таємниці", Висновки, Список використаних джерел, Додатки

4. Дата видачі завдання лютий 2026

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапу кваліфікаційної роботи (проєкту)	Орієнтовний термін виконання	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2026	
2	Розділ 1. Теоретичні основи та історія розвитку настільних ігор у жанрі RPG	лютий 2026	
3	Розділ 2. Аналіз розвитку індустрії сучасних настільних ігор у жанрі RPG	березень 2026	
4	Розділ 3. Практична реалізація проєкту настільної гри "Сімейні таємниці"	квітень 2026	
5	Висновки	травень 2026	
6	Оформлення (чистовий варіант)	травень 2026	
7	Подача кваліфікаційної роботи (проєкту) науковому керівнику для відгуку (за 14 днів до захисту)	червень 2026	
8	Подача кваліфікаційної роботи (проєкту) для рецензування (за 12 днів до захисту)	червень 2026	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи (проєкту) на наявність ознак плагіату (за 10 днів до захисту)	червень 2026	Коефіцієнт подібності ____% Коефіцієнт цитування ____% _____
10	Подання кваліфікаційної роботи (проєкту) на завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	червень 2026	

З завданням ознайомлений:

Студент _____

Олександра КРУТІНЬ

Науковий керівник _____

Оксана МАЗНІЧЕНКО

АНОТАЦІЯ

Крутинь О. М. Розробка дизайн-проекту настільної гри «Сімейні таємниці»

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2026 рік.

Кваліфікаційна робота присвячена дослідженню настільних ігор та створенню авторської настільної гри "Сімейні таємниці". У роботі визначено основні етапи розробки гри: розглянута історія ігор окремо в жанрі RPG, проаналізований ринок сучасних настільних ігор та відокремлені корисні аспекти для авторської гри. Результати дослідження стали основами для створення компонентів гри.

Ключові слова: *настільна гра, графічний дизайн, розробка авторської настільної гри, жанр RPG, Dungeons & Dragons.*

SUMMARY

Krutin O. Development of a Design Project for the Board Game “Family Secrets”

Qualification work for the bachelor’s degree in the specialty 022 Design – Kyiv National University of Technology and Design, Kyiv, 2026.

This thesis is devoted to the study of board games and the creation of an original board game titled “Family Secrets.” The thesis identifies the main stages of game development: it examines the history of games specifically within the RPG genre, analyzes the market for modern board games, and identifies useful aspects for the original game. The results of the research served as the basis for creating the game’s components.

Keywords: *board game, graphic design, development of an original board game, RPG genre, Dungeons & Dragons.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У ЖАНРІ RPG.....	9
1.1. Дослідження історії та класифікація настільних ігор	9
1.2. Визначення основних складових RPG-ігри.....	15
Висновок до розділу 1.....	18
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ РОЗВИТКУ ІНДУСТРІЇ СУЧАСНИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У ЖАНРІ RPG	20
2.1. Дослідження сучасного ринку настільних RPG-ігор	20
2.2. Аналіз відомих настільних RPG-систем та їх порівняння.....	22
2.3. Вплив зарубіжних та українських RPG-ігор на формування авторських концепцій.....	31
Висновок до розділу 2.....	36
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ "СІМЕЙНІ ТАЄМНИЦІ"	38
3.1. Концептуальні засади розробки.....	38
3.2. Створення ескізів головних компонентів: картки персонажа, картки вміння та картки зброї	41
3.3. Розробка складових елементів авторської настільної гри «Сімейні таємниці» в жанрі RPG	51
Висновок до розділу 3.....	59
ВИСНОВКИ.....	61
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	63
ДОДАТКИ.....	69

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Настільні рольові ігри (RPG) є важливою складовою сучасної ігрової культури та дизайну, оскільки поєднують у собі елементи соціальної взаємодії між людьми та стратегічні механіки, які допомагають розвивати мислення та фантазію.

Настільні ігри у сфері дизайну є чудовим прикладом поєднання створення багатьох елементів: складові гри на кшталт карток, друковані матеріали, такі як книга правил, упаковка й багато інших матеріалів. Ця галузь гарно покаже рівень професійності дизайнера та його навички у роботі в різних програмах.

У 21 столітті, настільні ігри переживають новий етап розвитку завдяки популяризації серед молоді, згадках у популярних сучасних серіалах, поширенню краудфандингових платформ, локалізації на велику кількість мов та інтеграції у мобільні додатки, або сайти.

Для України тема настільних RPG є актуальною не лише в культурному, але й у соціальному та ментальному контексті, адже ігри сприяють комунікації, творчості, створюють простір для нового досвіду та створюють ефект безпеки за допомогою втечі від реальності у війні. Чимало українською молоді обирають провести вільний час зустрівшись з друзями, або однодумцям за межами будинку й абстрагуватися від проблем за декількома годинами у настільних іграх. Такий спосіб проведення часу сприяє покращенню соціальних навичок, допомагає побороти страх перед людьми й сприяє покращенню уяви.

Тому дослідження історії, сучасних тенденцій та практичного аспекту розробки настільних ігор має як теоретичне, так і прикладне значення.

Мета дослідження — це розробка авторського дизайн-проекту настільної гри «Сімейні таємниці» за допомогою дослідження теоретичних та практичних аспектів створення настільних рольових ігор.

Завдання дослідження — є обов'язковий аналіз поняття та класифікації настільних ігор. Відокремити особливості жанру та підкреслити важливе для майбутньої розробки. Для розуміння шляху RPG ігор, треба розглянути історичні

етапи розвитку у світовому та українському контексті. Дослідити сучасний стан ринку настільних рольових ігор та проаналізувати працюючі настільні системи. Визначити ключові механіки та візуальні підходи до оформлення гри, для підкреслення вдалих варіантів. На основі аналізу розробити концептуальну основу та елементи авторської гри, такі як: картки персонажів, картки вмінь, картки зброї, картки локацій, мапа, картки ворога, книга правила та пакування.

Об'єктом дослідження є процес розробки візуальних складових настільних ігор.

Предметом дослідження є особливості створення складових елементів авторської настільної гри "Сімейні таємниці".

Методи дослідження. У роботі використаний комплексний підхід, що включає аналіз наукової літератури та статей, компаративний аналіз (порівняння двох або більше об'єктів) відомих RPG-систем, синтез дизайнерських рішень, метод спостереження за ігровим процесом, а також авторське проектування.

Елементи наукової новизни одержаних результатів: у роботі досліджений сучасний ринок настільних ігор та систематизована проблематика й вдачі рішення популярних ігор. Врахований аналіз RPG-систем та виявлені найкращі методи легкого входження новачків.

Розроблена авторська концепція настільної гри "Сімейні таємниці". Складові елементи гри базуються на попередньому аналізі конкурентів, де дизайнерське рішення засноване на поглиблювання у атмосферу фентезійного мира та зручність розуміння проходження.

Практичне значення отриманих результатів полягає у створенні повноцінної авторської настільної гри «Сімейні таємниці», яка може бути використана як основа для подальшого вдосконалення. Робота демонструє методику поєднання теоретичних знань із практичним результатом.

Апробація результатів дослідження: VII Міжнародна науково-практична конференція INNOVATIONS OF MODERN SCIENCE AND EDUCATION (Ванкувер, Канада, 26-28 березня, 2026 року.), а також участь у Всеукраїнській програмі ментального здоров'я "Ти як" (додаток А.1, А.2).

Структура та обсяг роботи. Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 61 сторінка, містить ілюстративні матеріали (картки персонажів, картки вмінь, картки зброї, картки місцевості, картка ворога, мапа, книга правил, упаковка), та список використаних джерел (62 найменувань).

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У ЖАНРІ RPG

1.1. Дослідження історії та класифікація настільних ігор

Настільні ігри розважали людство з доісторичних часів, а з'явилися вони ще до того, як почала писатися історія. Ігрові дошки з каміння, фішки або гральні кубики з кісток й досі знаходять археологи, датуючи їх тисячами років до нашої ери. Таким чином гру в кості винайшли приблизно в 1400 р. до нашої ери, але її не можна вважати повноцінною настільною грою, оскільки єдиним складовим гри є кубики. Нарди зародилися більше 5000 років тому, а гра «ура» датується приблизно 4600 років тому. Однак однією з таких найдавніших та перших настільних ігор постає єгипетська гра "Senet", яка відома з приблизно 3100 р. до нашої ери, й є предком знайомих нард. Сенет містила в собі одне поле з 30 клітинок, які були розташовані у три ряди, а також 10 фігурок з фараонами, королями та пішаками. Дошки та фішки гри збереглися у музейних колекціях, що свідчить про давню роль настільних ігор у побуті й культурі (рис. 1.1) [18].



Рис. 1.1. Єгипетська гра Senet [29]

Із часом настільні ігри розвивалися в різноманітні форми: від простих ігор на кшталт гонок чи пазлів, до складних стратегій та рольових систем, що моделюють уявні світи. Сьогодні настільна індустрія поєднує давні традиції та сучасний дизайн, де важливу роль відіграють механіка гри, наратив й візуальне оформлення [50, с. 80-95].

Настільна гра – зазвичай, люди одразу уявляють якусь розповсюджену гру на кшталт "Монополії", котра буде відбуватися за встановленими правилами та мати певну мету, не розрізняючи її від комп'ютерних ігор. Однак настільна гра є дещо більшим, оскільки це фізичний продукт дизайну. Окрім правил, до неї належить візуальна складова, компоненти (ігрове поле, картки, фішки, кубики, тощо), друкарські вироби, упаковка. Також місце, де буде проходити гра, наприклад вдома, кафе, ігрові клуби, оскільки різне середовище по різному впливає на сприйняття ігрового досвіду. Таким чином основна відмінність настільних ігор від цифрових – це фізична взаємодія гравців, тактильні компоненти й спілкування у офлайн форматі. [50, с. 80-95].

Окрему важливу нішу складають настільні рольові ігри (RPG). У них акцент мети виграшу переноситься на колективне створення світу, де гравці втілюють персонажів, розвивають їхні характеристики та приймають певні сюжетні рішення, котрі впливають на проходження та кінцевий результат. RPG поєднують механіку з літературним компонентом, тож їхній дизайн вимагає уваги як до механіки, так й до формування сюжету [34, с. 12-18].

Класифікація настільних ігор проводиться за кількома ознаками, дозволяючи покупцям впевнено обрати той продукт, котрий підходить їхнім критеріям. Одною з найважливіших категорій є "Гра за механікою", вони бувають: Сюжетні, контроль територій, кооперативні, рольові, детективні й тощо. Однак, люди також звертають увагу на додаткові розділи (для дітей, сімейні, розвивальні), кількість гравців (для двох гравців, одиночні, понад 6), ступень випадковості (з великим випадковим фактором, випадок має допоміжну роль, мінімальний фактор випадковості) та на тривалість (короткі, середні, довгі). Ці критерії допомагають не лише покупцям обрати потрібний продукт, а

й творцям спрямувати подальший дизайн компонентів, правил та балансу у певному напрямку.

RPG-ігри поєднують кілька класифікацій одночасно: вони тематично орієнтовані (фентезі, детективи, наукова фантастика й т.п.), механічно гібридні, інтерактивні та орієнтовані на довготривале проходження. Дослідження всесвіту рольових ігор підкреслюють, що їхній дизайн вимагає окремого підходу до створенні історії, системи покарання/нагород та механік розвитку персонажа [34, с. 12-18].

Таким чином, для розробки авторської настільної рольової гри класифікація служить інструментом для обґрунтування вибору механік, визначення потрібних компонентів, планування часу гри й балансу, та оцінки конкурентного середовища.

Зародження рольових ігор почалося задовго до появи власне настільних RPG. Ще у дитинстві люди приміряли на себе роль іншого персонажа, так, наприклад, дівчата у дитсадках грали в "доньки-матері", а хлопчики у "козаки-розбійники", або у героїв, будуючи власні виміри з воїнами, мисливцями, магами та правителями. Проте перші справжні спроби систематизувати подібні "рольові" дії з'явилися у середині 20 століття, коли популярними стали військово-тактичні ігри з мініатюрами. Вони дозволяли відтворювати бойові дії, але гравці прагнули більшої свободи, не лише командувати воїнами та арміями, а й проживати історії через окремих персонажів, фігурки [51, с. 19-25].

У 1971 році стався справжній прорив для рольових настілок, коли Гарі Гігакс та Дейв Арнесон створили першу настільну рольову гру «Кольчуга», але згодом, у 1974 році вона перетворилася на найпопулярнішу й донині гру з новою назвою "Dungeons & Dragons" (D&D) (рис. 1.2), або українською "Підземелля та дракони" (ДнД) [12].

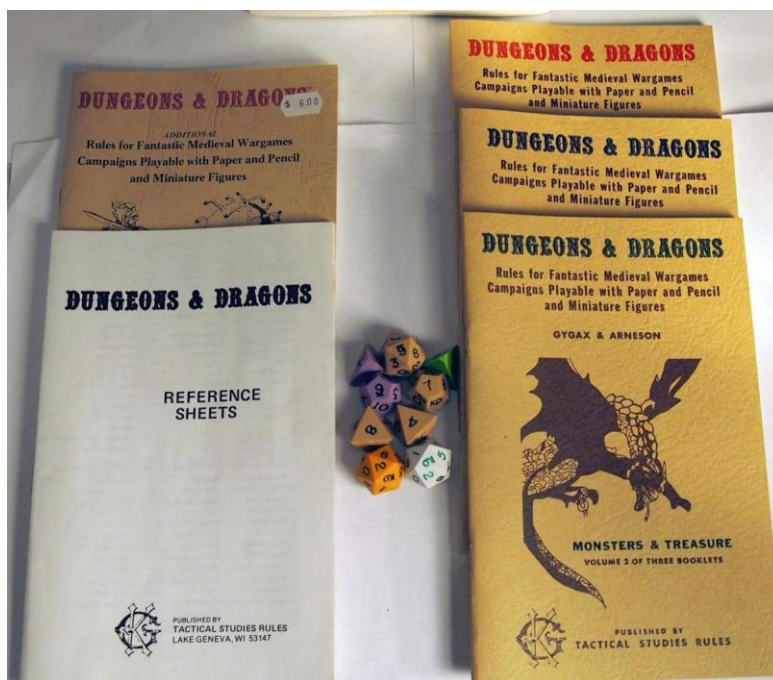


Рис. 1.2. Перше видання ДнД у 1974р. [30]

Вона об'єднала в собі елементи тих самих військових мініатюр (монстрів та героїв), фентезійну літературу та нову концепцію — персонаж із унікальними характеристиками, який розвивається від зіграної партії до партії. Гравці отримали змогу не лише перемагати у грі, а й створювати та розповідати власні історії. Саме ДнД започаткувала жанр настільних рольових ігор [31, с. 34-40].

Вже у 1980-ті RPG рух пережив справжній вибух популярності. Видавництва почали випускати десятки нових систем, котрі не поступалися своїм місцем ДнД: Traveller (наукова фантастика), Call of Cthulhu (хорор за мотивами Лавкрафта), Shadowrun (кіберпанк із магією). Склалися нові формати, такі як кампанії, котрі відрізнялися своєю довготривалістю історії з епізодами, універсальні системи, які можна застосовувати до різних світів (GURPS). Також встигли з'явитися клуби гравців та перші заходи, що допомогло рольовим іграм стати частиною тодішньої молодіжної субкультури [51, с. 120-140]. Цей період також був засновником дискусії у суспільстві. Деякі дорослі вважали настільні рольові ігри небезпечними через використання теми магії та демонів, але серед молоді це відтворило зворотний ефект та ще більше підігрівало цікавість, оскільки усе заборонене викликало цікавість.

У 1990-ті роки додалося ще більше різноманітності у RPG. Таким чином, гра "Vampire: The Masquerade" відкрила епоху ігор на розповідь історій, де головний акцент був не на бою, а якраз на драматичних персонажів та їхні внутрішні конфлікти. Саме такий вид ігри приглянувся любителям книжок, де гравці самостійно впливали на внутрішній стан персонажа, його особисту мету та писали свою історію. Кампанії експериментували з сутністю жанру, робили карти як механіку, поєднували настільні ігри та перші цифрові RPG. Тоді рольові настільки стали системоутворюючим жанром, на основі якого пізніше розвинулися комп'ютерні ігри. Саме дев'яності вважаються "золотим віком", коли RPG остаточно оформилися як культурний феномен [31, с. 200-220].

Навіть у 21 столітті настільні рольові ігри не стали забутими, а навпаки, набули популярності й стали лише різноманітнішими. Так наприклад з'явилися інді-RPG, які стали простішими у механіки, але з акцентом на історію. Саме вони слугують гарним вибором для початківців, котрі хочуть зануритися в всесвіт рольових настілок. Дизайн так само став більш акцентованим на новачків: зручні картки, прописані персонажі, легкий розвиток характеристик, готові сюжети, візуально привабливе оформлення. Це зробило RPG доступним навіть для дітей та сімейних вечорів [60, с. 15–40]. Оскільки сучасність не може існувати без цифрових технологій, стало модним використання мобільних додатків для генерації подій або ж зачитування історії сюжету, та онлайн-платформи, що спростило життя гравців, котрі не мали достатньо людей, щоб мати "майстра гри", який б генерував події не приймаючи участі у сюжеті як персонаж. Через велику популярність з'явилися сучасні фанатські спільноти на таких стрімінгових платформах, як Twitch та YouTube, перетворюючи настільні рольові ігри у глобальне шоу, яке дивляться мільйони. Таким чином, американський YouTube-канал Critical Role отримав свою анімаційну адаптацію першої кампанії настільної гри Підземелля та Дракони, яку випускає Amazone Prime [15]. Серед української спільноти так само почали створюватися канали, присвячені РПГ: канал Точка Збору з грою "Поклик Ктулху" (рис. 1.3), канал ВПВ з грою "Герої Шаблі та Магії", канал Гарячі Бороди з грою "Бункер і

Драconi", канал ПІДПІЛЬНИЙ.2 з грою "Підпільні Настілки", канал Легенди Лихозора з грою "Піздемелья та Драconi".

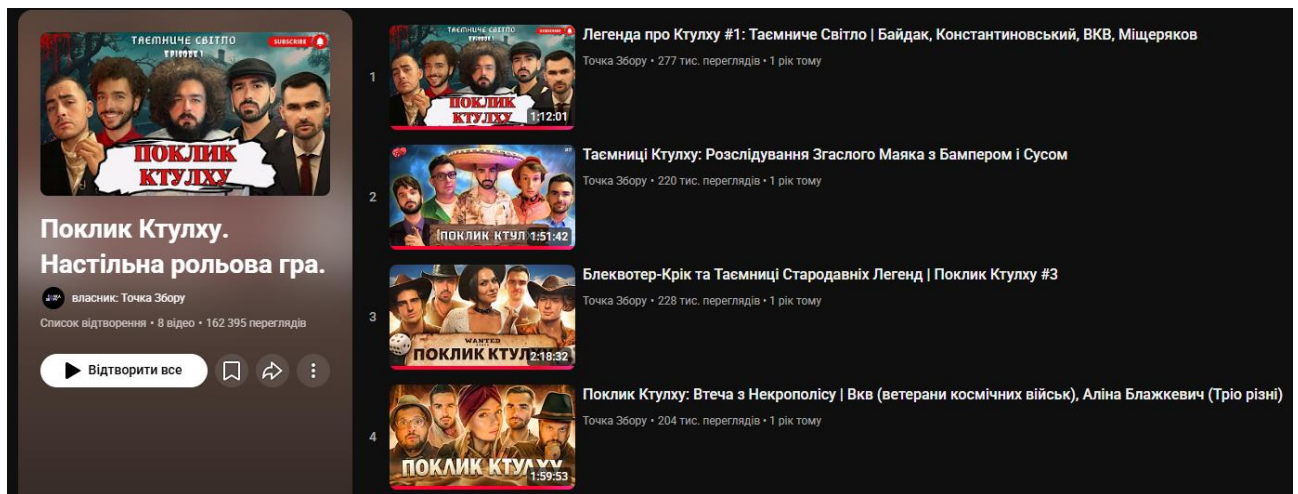


Рис. 1.3. Українській канал «Точка Збору», відео ігор «Поклик Ктулху» [21]

В Україні ж RPG-ігри поширилися пізніше, порівняно з США, але з 2010-х років набули стабільного розвитку. Почали завозити оригінальні рольові та локалізувати світові хіти українською мовою, такі як Підземелля та Драconi або Поклик Ктулху. З'явилося багато українських видавництв які активно працюють над просуванням настільних ігор, наприклад Geekach Games, Kyiv Hobby Games. Саме завдяки локалізаціям зростає інтерес молоді, яка бачить RPG не лише як гру, а й як можливість розвивати комунікативні навички, креативність та пошук нових друзів. Таким чином в Україні почали з'являтися авторські журнали присвячені тематиці RPG, наприклад журнал "Мімік" [16]. Також створюються авторські рольові ігри, що базуються на національних міфах і культурі: містеріум, дроноводи, мавка: між двома світами [27]. Такі ігри розробляються невеликими інді-командами, або навіть окремими авторами, поширюючись через соціальні мережі. Це допомагає не лише адаптувати світові механіки під локальний контекст, але й формувати власну ідентичність жанру в Україні.

Як виявилось, зростання популярності RPG в Україні напряму пов'язане з подіями останніх років. Починаючи з 2020 року, під час пандемії, карантин стимулював людей шукати форми домашнього дозвілля, де рольові настільні

ігри стали альтернативою кіно та відеоігор, оскільки дозволяли спілкуватися наживо з родиною й створювати історії разом. У 2022-2023 році блеаути також стали поштовхом для попиту на настільні ігри. Через відсутність світла люди шукали можливості хоча б якось розважитися без електроніки, оскільки саме цього потребували відеоігри, та саме тоді настільні ігри допомагали сім'ям та друзям підтримувати моральний дух й відволікатися від стресу. Таким чином, RPG в Україні набули ще й терапевтичного значення, оскільки вони стали способом емоційної підтримки, єднання й навіть психологічної адаптації в кризові часи [28]. Деякі гравці аргументують свою любов до настільних ігор тим, що це своєрідна втеча від реальності, до більш мирного та цікавого всесвіту.

1.2. Визначення основних складових RPG-ігри

Настільна рольова гра (НРГ) – це складна система зі своїми правилами та особливостями. Ключовими складовими є ті елементи, без яких жанр просто не працює, наприклад кооператив, унікальні персонажі, або ж сюжет. Вони взаємодіють, доповнюють одне одного й формують комплексний досвід гри. Саме тому, щоб гра була якісною, треба ретельно розробити кожен із цих компонентів [20].

Механіка гри – це набір правил, які регулюють, як гравці діють у грі, як вирішуються випадковості, битви, розвиток персонажів та взаємодія з всесвітом й сюжетом. У механіку входить: Система кидка кубиків, або інших способів випадковості; характеристики персонажів, навички, здібності; правила бою, магії (якщо вона присутня), соціальні взаємодії та вирішення конфліктів; система прогресії персонажів: рівні, отримання нових вмінь, покращення характеристик, інвентар (рис. 1.4) [26, с. 50-70].

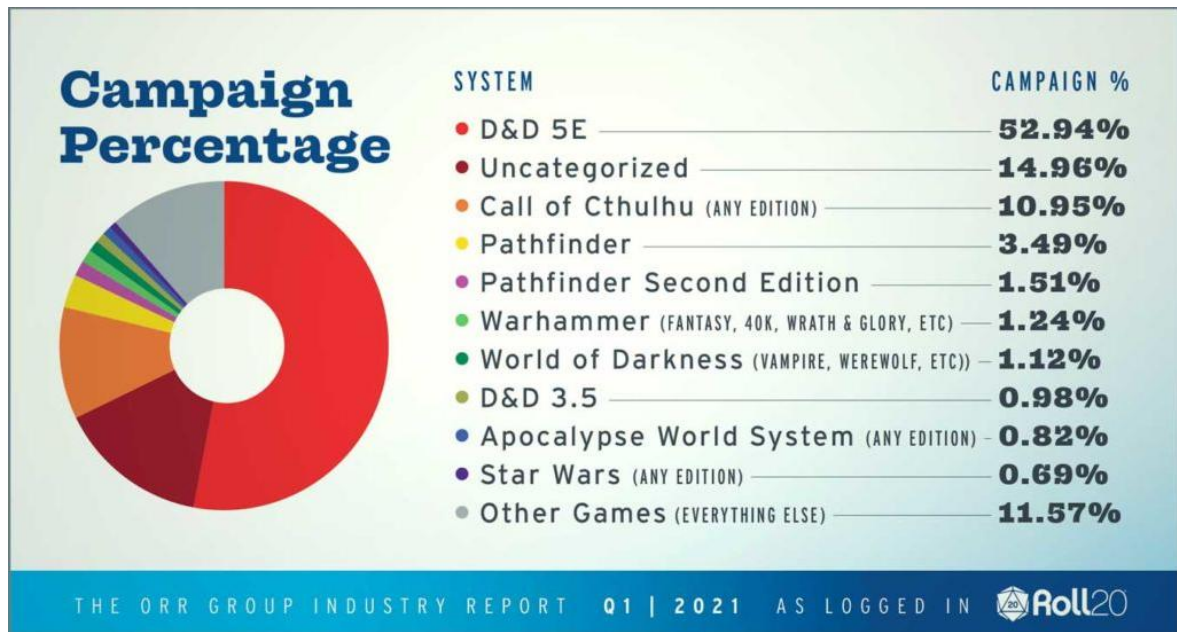


Рис. 1.4 Звіт популярних систем за 2021 рік [1]

Не менш важливою складовою є створення персонажа. Від того, наскільки детально та правильно розробник створить персонажів, залежить задоволення гравців від усієї гри. Це стається через те, що люди повністю занурюються у створений автором всесвіт, й не бажають знаходити помилки у персонажі, котрим вони наразі являються, оскільки людям притаманно бути ідеальними. В основні компоненти створення персонажа входить: Вибір раси, класу; розподіл характеристик та навичок; вибір обладнання, магії, здібностей; У більше деталізованих іграх зустрічається також створення моральних характеристик, історії персонажа та мотивації. Для гравці дуже важливо, щоб персонаж був не лише буквами на папері, а мав своє життя, що дає мотивацію діяти в межах сюжету.

Однією з найважчих складових RPG-ігор є будова світу, або сетінг [42]. Тут гравцям потрібна не лише суха аналітика, а й гарна уява, котра прямо впливає на сприйняття гри. Світ – це усе, що формує контекст РПГ. Саме тому важливо продумати такі нюанси, як: Географія, картки, ландшафт; історія, міфи, культура, релігія; політичні системи, фракції, магічна система (якщо потрібна); небезпеки, чудовиська, NPC (неігрові персонажі) [50, с. 56-80]. Всесвіт часто впливає на загальну атмосферу. Він може бути темним й готичним, або світлим

та героїчним, або диким і хаотичним. Під час розробки головне повністю зануритися у свою уяву й отримати задоволення від створення.

Після побудови світу, зазвичай, творці займаються створенням нарративу та сюжету. Це робить гру не лише письменами на папірці, а чимось живим. Але для того, щоб добитися успіху, треба враховувати усі фактори й створити сюжетну лінію з побічними квестами, які будуть давати відчуття справжнього життя. Не менш важливо прописати мотивацію персонажа й NPC, які будуть спілкуватися під час подорожі. Під час написання поворотів сюжету треба врахувати вибори гравців й продумати наслідки, як це буває у справжньому житті. Ну й звісно треба не забувати про драматичні ситуації та моральні дилеми, оскільки кожен персонаж це особистість, й не завжди усі герої будуть добрими та правильними. Саме завдяки рішенням гравця, які мають значення, коли історія реагує, то стається диво й всесвіт оживає на очах. Це один з елементів, що сильно залучають у гру [5].

Але не треба забувати про звичну математику, котра допомагає у створенні прогресії та системі росту. Рівні та досвід, навички, здібності, скіл-дерева, обладнання, магія, ресурси – усе це робить відчуття розвитку. Так гравці бачать, як їхній персонаж змінюється, стає сильнішим, або навпаки, втрачає щось. Під час розробки цих елементів, треба враховувати усі фактори, котрі можуть впливати у майбутньому. Саме тому це більш аналітична, математична праця, в котрій не має бути ніяких помилок.

Рішення під час конфліктів є невід'ємною частиною побудови світу. Те, як вирішуються ризики чи вдача гравця може вплинути на сюжет й складність гри. А від бойових механік залежать деякі характеристики персонажів: атака, захист, шкода. Так само як й соціальні рішення, оскільки до картки персонажа можуть входити компоненти переконання, переговори чи обман. Треба заздалегідь врахувати, чи має можливість персонажам під час розмови з неігровим персонажем його обдурити, чи ні. Й обов'язково треба прописувати доленосні рішення, які змінюють хід сюжету.

Наостанок зазвичай залишають матеріальні компоненти та візуальне оформлення. Це вже пряма праця для дизайнера, котрий створює декілька ескізів карток персонажів, з яких обирається найбільш влучний під стиль та потреби. Зазвичай у цю частину роботи також входить створення фішок, жетонів, мініатюр, картки предметів, книжка правил, ігрове поле та упаковка. Візуальна привабливість та добрий дизайн компонентів суттєво підвищують задоволенні від гри. Зазвичай початківці обирають гру по зовнішньому фактору, та якщо гарно його проробити, це підвищує можливість покупки.

Висновок до розділу 1

У першому розділі було розглянуто поняття настільних ігор та їхній розвиток у жанрі RPG. Настільні ігри мають тисячолітню історію: від перших археологічних знахідок, таких як єгипетська гра Senet, до сучасних стратегічних і рольових систем, що поєднують у собі складні механіки та візуальне оформлення. Класифікація настільних ігор дозволяє виокремити різні підходи до гри: від суто розважальних чи освітніх до стратегічних і кооперативних.

Особливе місце займають настільні рольові ігри, що поєднують ігрову механіку з наративом та колективним створенням історії. Саме RPG акцентують не на змаганні за перемогу а на розвиток персонажа, побудову світу та сюжетні рішення. Розглянуто історію їхнього розвитку: від дитячих мініатюр військових до появи «Dungeons & Dragons» у 1974 році, що започаткувало жанр у сучасному вигляді. Подальша еволюція RPG-ігор охопила як класичні системи, так і нові експериментальні формати, які стали фундаментом для комп'ютерних рольових ігор.

Окрема увага була приділена розвитку RPG в Україні. З 2010-х років вони почали активно поширюватися завдяки локалізаціям, діяльності видавництв та формуванню ігрових спільнот. Пандемія та блекаути 2020–2025 років лише

посилили цікавість до цього виду дозвілля, зробивши настільні ігри важливим соціальним та навіть терапевтичним інструментом.

Також було виокремлено ключові складові RPG-ігор: механіку, створення персонажів, світобудову, наратив та фізичні компоненти. Всі ці елементи взаємопов'язані між собою й формують комплексний ігровий досвід.

Таким чином, результати огляду підтверджують значення RPG-ігор як окремого культурного й дизайнерського феномена, що поєднує історію, літературу, математику, соціальну взаємодію та візуальне мистецтво. Це створює міцне підґрунтя для подальшої розробки авторської настільної гри у жанрі RPG.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ РОЗВИТКУ ІНДУСТРІЇ СУЧАСНИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У ЖАНРІ RPG

2.1. Дослідження сучасного ринку настільних RPG-ігор

Сучасний ринок настільних рольових ігор демонструє значне зростання в останні роки як у глобальному масштабі, так і локально в Україні. Це зумовлено декількома факторами, такими як: бажання людей більше спілкуватися офлайн, все частіший відпочинок від будь яких технологій, розвиток інтернет спільнот по настільним іграм, які влаштовують офлайн зустрічі, краудфандинг та звісно локалізація немалої кількості настільних ігор.

Після 2020 року, настільні RPG ігри отримали велику увагу через локдауни, обмеження на соціальні контакти й бажання людей шукати форми офлайн спілкування через його нестачу. Багато людей почали цікавитися настільними іграми як альтернативою цифровим технологіям, що сприяло зростанню попиту на RPG системи для початківців з гарною візуальною презентацією та швидкими правилами. Тоді суспільство повністю відчувало на собі заборону у контактуванні з іншими людьми, через це виник феномен бажання забороненого. Люди певною мірою відчували на собі залежність від оточуючих, саме тому сім'ї почали все частіше купляти настільні ігри для більшого проведення часу зі своїми близькими.

Сьогодні багато нових RPG-проектів стартують на платформах на кшталт Kickstarter, Gamefound, itch.io й тощо. Ці платформи допомагають авторам запускати проекти з меншим стартовим капіталом, тестувати ідеї та знаходити аудиторію перш ніж виводити гру на ринок у друкованому вигляді. Такі компанії іноді перевершують первісні цілі, як наприклад українська настільна гра Aridnyk

(рис. 2.1) натхненна гуцульською культурою, яка зібрала 130,000\$ на Кікстартері при цільовій сумі у 10000\$ [32].



Рис. 2.1. Українська гра Арідник за підтримкою Кікстартер [2]

Тематичні RPG стають все більш різноманітними. Гравці шукають гри із певною атмосферою, культурними знаками, історичними чи фольклорними елементами. Особливо це стало помітно на Українському ринку, де люди бажають бачити все більше ігор тематично пов'язаних з їхньою країною, будь-то сюжет чи ілюстрації. Однак попит на класичний наратив з фентезійним всесвітом, з магією та лицарськими згадками не відстає у продажах.

У сучасному часі стало більше популяризуватися поєднання технологій з настільними іграми. Використання онлайн-інструментів, віртуальних столів, цифрових доповнень, засобів для ведення ігрових кампаній, чатів, форумів дедалі частіше додають до звичайних друкованих видань. Це дозволяє гравцям підтримувати ігровий процес, коли не можуть зустрітися фізично, використовувати мобільні застосунки, коли не вистачає людей для ролі "майстра гри", або поєднувати офлайн та онлайн формат.

Однією з величних складових сучасного ринку настільних ігор є спільноти. Гравці утворюють клуби, форуми, проводять майстер-класи, ігрові вечори,

навіть фестивалі. Це допомагає розповсюджувати знання про правила, системи, підтримувати інтерес та залучати початківців до більш складних RPG-ігор. Один з таких клубів є "Клуб Планета Ігор" в Одесі, котрий поєднує в собі магазинну частину, де можна придбати настільну гру, й місце для ігрових вечорів. Оскільки клуб знаходиться в центрі міста біля двох університетів, найчастіше там можна побачити студентів, котрі відпочивають після навчання й розважаються за улюбленою грою.

Тож український ринок так само залучений у всесвіт настільних ігор. Видавництв стає все більше, та розробники все частіше випускають українські версії відомих ігор. Наприклад Archon Studio анонсував україномовну версію гри Heroes of Might and Magic III: The Board Game замість версії російською мовою. Згідно з аналітичним звітом "Ukraine Board Games Market (2025-2031)" настільні рольові ігри входять у сегмент продуктів, які очікуються значного росту [57]. Звіти виокремлюють категорію настільних рольових ігор як один з типів продуктів ринку, що прогнозується за зростанням. Також за звітами зазначаються, що загальний сегмент настільних ігор стабільно зростає, незважаючи на економічні й логістичні виклики навіть під час війни. Лише серед країн Азії, Україна відстає на 0,03% темпу зростання.

З приводу викликів, які супроводжують українських розробників можна зазначити не лише логістику, яка під час війни значно страждає з перебоями з постачанням та відключенням світла, а також високу ціну імпорту матеріалів, що впливає на собівартість й кінцеву ціну гри. Так само впливає потреба уникати мовного бар'єру, оскільки якщо правила гри недоступні українською, це зменшує охоплення серед потенційних покупців, які можуть не розуміти англійську.

2.2. Аналіз відомих настільних RPG-систем та їх порівняння

У процесі формування концепції авторської настільної RPG-гри важливо базуватися на реальні системи, не для простого копіювання, а щоб зрозуміти, які

дизайнерські рішення працюють найкраще для певних ігрових цілей. Для аналізу найкраще підійдуть п'ять систем, що найчастіше виступають еталонами в сучасній TTRPG-практиці: Dungeons & Dragons, Pathfinder, Call of Cthulhu, Vampire: The Masquerade та Tainted Grail: The Fall of Avalon. Кожна з них демонструє різні підходи до механіки, наративу, балансу й оформлення. Це дозволяє виокремити практичні та вдалі рішення для проектування своєї настільної гри.

Історично рольові ігри розвивалися з потреби переживати історію через персонажа, а не через сукупність слів на папері, які вже вирішили все за гравця. Ось це й є фундаментальною відмінністю від військових мініатюрок та ранніх військових ігор. Саме ідея персонального персонажа, розвитку його характеристик та опрацювання наративу створила жанр та підказала, якими мають бути ключові складові систем [51, с. 19-30].

Підземелля і дракони є системою, яка століттями формувала очікування багатьох гравців щодо того, що таке рольовий досвід. Остання популярна редакція, а саме 5-е видання, зробила помітний крок у бік спрощення. Замість того, щоб відразу давати гравцям гори правил, 5е видання пропонує чіткі архетипи класів, прозору систему атрибутів і концепти переваг та недоліків, яка дозволяє керувати ризиком й нагородою без потреби в великих таблицях. Такий підхід робить гру не такою важкою для початківця й, водночас, залишає простір для складніших кампаній. У наукових оглядах цей перелом називають поверненням до піднятої грайливості, що є важливим моментом для дизайнера, який прагне залучити широку аудиторію [51, с. 120-140]. Для творців настільних RPG ігор варто запозичити ідею простої, але глибокої суті: обмежити набір основних елементів та декілька ключових механік, які легко пояснити за 5-10 хвилин. Україна не є виключення з цього правил. За статистикою вересня 2025 року, найчастіше люди збираються та голосують за Підземелля та Дракони, приблизно 41% від усієї аудиторії гравців в НРІ (рис. 2.2).



Рис. 2.2. Статистика наборів гравців [1]

Друга редакція гри Pathfinder демонструє інший підхід, де дизайн орієнтований на кастомізацію та численні ігрові опції. П'яте видання ДнД цінує легкий вхід, а PF2 надає гравцеві повний набір інструментів для більш точного налаштування персонажа. Складні архетипи, широкий спектр навичок та механік, що дозволяють робити дрібні тактичні рішення у бою, саме цим приваблює гра. Еволюція цих систем вела до розширення ролі глибоких механік у RPG-системах 80–90-х та пізніше [31, с. 112-130]. Таким чином для розробників, яким важливий складний та до деталей пропрацьований бойовий досвід, або різні класові архетипи, варто проєктувати зрозумілі системи, які можуть замінювати одна одну, та які тримають баланс через обмеження вибору на початку партії, щоб не перевантажувати початківців.

Поклик Ктулху є класичним прикладом системи, яка відмовляється від ідеї перемоги через силу, та натомість робить акцент на вразливість персонажа, напругу розслідування та психічне виснаження. Механіки божевілля й обмежені ресурси перетворюють кожен вибір на драматичний крок. Наукові статті з теорії наративних RPG підкреслюють, що такі системи працюють завдяки чіткому зв'язку між механікою і емоційним ефектом на гравця [34, с. 12-18]. Творцям, котрі прагнуть зробити акцент на психологічному стані, варто включити

механіку довготривалої напруги, що змушує гравця зважати на наслідки кожного свого кроку.

Вампіри: Маскарад відрізняється тим, що у фокусі не лише бої, а складні соціальні взаємодії, політика, інтрига й моральні дилеми. Система підкреслює роль конфлікту між внутрішньою природою персонажа та його соціальною маскою. Такий підхід робить сильний акцент на рольових сценах, на вмінні переконувати, обманювати, перемовляти. Це підходить розробникам, які хотіли б бачити у своїх іграх квести "вмовити когось" або "перехитрити ворога" [34, с. 15-22]. Тож творцям рекомендовано запровадити механіки соціальної взаємодії, які вимагають акторського вирішення квестів, а також наслідки, що змінюють репутацію персонажа.

Ще одним прикладом чудової традиційної системи є настільна гра Спаплюжений Грааль: Падіння Авалону. Її система робить ставку на механіку виживання, в якій головний наратив всесвіту це похмурість й депресивний сетинг темного фентезі. Перевага Граалю полягає в тому, що управління ресурсами обмежено й потрібна постійна боротьба з часом. Завдяки цьому створюється високий рівень занурення у сюжет, оскільки постійне вичерпання ресурсів та поступове згасання світу змушує морально напружитися гравців. Такий підхід демонструє, як ігровий процес може поглинути у відчуття безнадії та подальші ризики кожного зробленого вибору. Тому розробникам варто звернути увагу на інтеграцію сетинга й наратива прямо в систему ресурсів, оскільки це допомагає створити ефект залежності правильних рішень та дає гравцям відчуття, що кожна дія має вагомий наслідок для історії.

Порівняльний аналіз показує, що сучасні успішні RPG-системи знаходять баланс між трьома полюсами: легкий вхід / глибина механік / сила наративу. Тому під час створення гри важливо обрати основні механіки на кшталт бою, соціального впливу, перевірки характеристик, та впровадити механіку психологічного чи репутаційного стану для створення драматичних рішень у побічних квестах, й дати кожному персонажу унікальну рису або зв'язок із всесвітом, що дасть сюжетну глибину й персональні квести.

Успішні настільні RPG-системи відрізняються не лише механікою, а й підходом до візуального оформлення, що на пряму впливає на потенційних гравців. Для кращого розуміння важливих аспектів ігор треба порівняти механіку з художнім стилем найвідоміших систем (Dungeons&Dragons, Pathfinder, Call of Cthulhu, Vampire: The Masquerade, Tainted Grail: The Fall of Avalon) й виокремити ті риси, що є актуальними для розробки авторської гри у жанрі RPG.

ДнД п'яте видання характеризується спрощеною, але водночас вишуканою механікою. Її основна перевага, це введення переваг та недоліків, що дозволяє швидко оцінювати ймовірність успіху без великих таблиць [50, с. 56-80]. У порівнянні з цим, Pathfinder друге видання робить акцент на кастомізації, складної системи талантів та детальному бою. Тут гравець витрачає більше часу на впорядкування, проте отримує враження повного контролю над розвитком персонажа [31, с. 112-130]. Така відмінність демонструє дві різні механіки RPG дизайну: швидкість і доступність проти глибини й оптимізації.

Поклик Ктулху навпаки, не зважає на обидва підходи, роблячи акцент на вразливості персонажа й психологічному тиску. Тут замість звичного класичного підвищення рівня, персонаж часто занепадає. Механіка впливу на глузд змушує гравців рахувати не лише перемоги, а й поступове наближення до божевілья. У свою чергу, Вампіри: Маскарад, акцентує на соціальних механіках та конфліктах морального характеру. Вибір між людяністю та вампірською природою стає не менш важливим за бої.

Спаплюжений грааль використовує інший підхід, де традиційні механіки виживання стають невід'ємною частиною темного фентезі наратива. Система вичерпності ресурсів та необхідність постійного підтримання менгірів, які в грі мають роль світла, що відкриває наступні локації, змушує гравця відчувати тиск згасання. Це приклад поєднання виживання в механіку, де стан героя та його обмежені можливості на пряму впливають на розвиток сюжету.

Візуальна складова RPG має не менше значення, ніж механіка. Підземелля і Дракони традиційно використовує епічні ілюстрації у стилі високого фентезі. Масштабні бойові сцени, герої з легендарною зброєю, чудовиська, намальовані

з увагою до деталей. Ілюстрації в ДнД яскраві та насичені світлом, а персонажі часто намальовані під час якоїсь дії, що робить малюнок більш живим та наглядно демонструє подію. Саме завдяки такому візуальному ряду формується атмосфера героїчного епосу (рис. 2.3) [51, с. 220-225].



Рис. 2.3. Ілюстрації гри Підземелля і Дракони [13]

Pathfinder продовжує цю традицію, проте надає більше уваги деталям класів і рас, що створює відчуття енциклопедії, де кожна картка чи ілюстрація нагадує сторінку із магічного бестіарія. Стиль мальовки більше нагадує коміксний, а картинки персонажів та монстрів зображені у повний зріст в спокійному стані, що й відрізняється від ДнД, де акцент робиться на рухах та бойових діях. Завдяки такому положенню персонажа, гравець має можливість детально розгледіти як анатомію персонажів, так й їхній складний одяг, який перевантажений дрібницями на кшталт амулетів чи сумок. Цей підхід підтримує складність механік, коли система вимагає від гравця точності до дрібниць, візуал має її підкріплювати (рис. 2.4).



Рис. 2.4. Ілюстрації класів Pathfinder [46]

Поклик Ктулху принципово відрізняється. Ілюстрації виконані у стилі готичного хорору та реалізму, часто із затемненими кольорами, великою кількістю глибокий тіней, сюрреалістичними деталями та тривожними образами. Такий стиль малювання націлений на створення відчуття тривоги. Оскільки основний сюжет гри відбувається у вікторіанську епоху, ілюстрації мають історичний фундамент, а використання зернистої текстури нагадує старі фото. Це приклад, коли арти підсилюють механіку гри, що будується на страху й вразливості (рис. 2.5).



Рис. 2.5. Ілюстрації гри Поклик Ктулху [12]

Вампіри: Маскарад також орієнтований на стиль, але більше до субкультурної естетики, такої як готика, нуар. Книжкові ілюстрації часто стилізовані під фотографії, колажі чи коміксну графіку, що створює атмосферу сучасної темної казки. Малюнки мають багато неоновового світла, а персонажі виглядають як моделі, де головний акцент робиться на обличчі та позах, які показують домінування та внутрішні конфлікти. У поєднанні з механікою соціальної напруги це формує сильний візуально-наративний ефект (рис. 2.6).

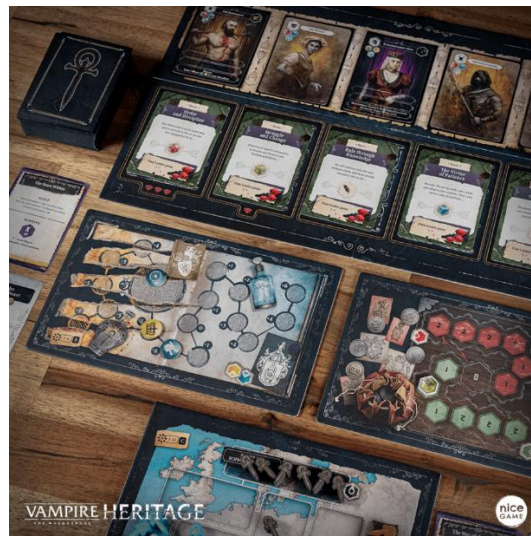


Рис. 2.6. Ілюстрації компонентів гри Вампіри: Маскарад [19]

Спаплюжений грааль має спільні риси між ДнД та Покликом Ктулху. Тут візуальна частина створена в стилі похмурого темного фентезі з елементами кельтської міфології. Ілюстрації мають брудні, болотні кольори, образи зруйнованих місцин та моторошні дизайни монстрів. Атмосфера більш гнітюча та спрямована на виживання, що відрізняє гру від Днд, в якому більше героїзма, або ж від Вампіри: Маскарад, де панує аристократизм. Дизайн персонажів має більше текстури бруду та зношеного одягу. Такий арт не просто прикрашає гру, а візуалізує механіку вичерпності ресурсів та поступового затемнення світу. Це приклад того, як візуальна складова стає невід'ємною частиною ігрового досвіду (рис. 2.7).

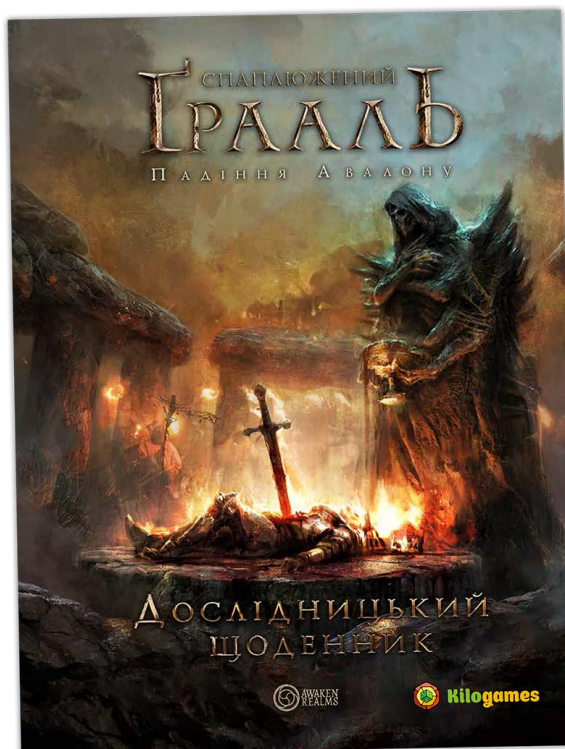


Рис. 2.7. Ілюстрації щоденника Спаплюжений Грааль [25]

Таким чином, різниця між системами проявляється не лише в механічній складовій, а й у візуальному стилі, який виконує функцію занурення гравця у гру. Якщо Підземелля і Дракони та Pathfinder через ілюстрації показують гравцям світ пригод і боїв, то Поклик Ктулху і Вампіри: Маскарад натомість будують атмосферу психологічного напруження та темної інтриги. Спаплюжений грааль прагне занурити гравця у відчуття неминучої біди. Тож у підсумку, при створенні власної RPG гри потрібно, щоб механіка була зрозумілою та не перевантажувала гравців, але водночас залишаючи простір для кастомізацій. Візуальний стиль повинен підтримувати обрану атмосферу. Якщо сюжет будується на таємницях, соціальних конфліктах та випробуваннях довіри, то візуальне оформлення має мати елементи містики, драматичної гри світла та тіні. Це дозволить досягти єдності між механікою й візуальною складовою, що є ключовою рисою сучасних успішних RPG систем.

2.3. Вплив зарубіжних та українських RPG-ігор на формування авторських концепцій

Вивчення історії та процес створення RPG-систем має не лише пізнавальний, а й практичний досвід: те, як і чому певні механіки, наративи і літературно-художні стилі працюють у відомих іграх, безпосередньо впливає на дизайн авторських проєктів. Зарубіжні системи, така як в Підземелля і Дракони, та експериментальні інді-системи, сформували засади дизайнерських прийомів, які сьогодні виконують роль базових принципів для нових авторів. В той час локальні творці, які займаються локалізацією, інді-видавництва, краудфандингові платформи, в Україні породжують власні підходи: адаптація сюжетів під культуру, робота з національними міфами, інша естетика оформлення.

Під час розвитку RPG сформували низку стандартних механік: характеристики персонажів, системи кидків, рівні чи прогресія, класи й архетипи. Багато сучасних систем, особливо ті, що виникли під впливом ДнД, адаптували ці правила, удосконалюючи їх у бік доступності або глибини. Так, п'яте видання Підземелля і Дракони продемонструвала, що правила мають бути дружніми до початківців. Прості базові механіки та механіка переваг з недоліками значно полегшують вивчення ігрового процесу для новачків, зберігаючи при цьому ігровий баланс [50, с. 56-80]. Ця ідея, легкого входу та подальша глибина в майбутньому, є ключовою для багатьох авторів, які прагнуть зробити свої ігри одночасно привабливими для широкої аудиторії й цікавою для вже затятих гравців.

Інша велика хвиля впливу на формування нових ігор походить від систем, що поставили в центр наратив. Вампіри: Маскарад або Поклик Ктулху, де механіки безпосередньо посилюють емоційний і сюжетний ефект. Дослідження з теорії наративних TTRPG (настільна рольова гра) підкреслюють, що такий тісний зв'язок механіки й емоційного впливу на гравця — це вагома причина,

чому ці системи все частіше зустрічаються в дизайні інді-проектів. Автори запозичують механіки вразливості, ресурсів психіки або соціальних маркерів, щоб зробити ігровий досвід більш драматичним [34, с. 12-18].

Разом із цим розвинувся і першочерговий вплив OSR-руху (Old School Renaissance), який повертає увагу до правил-задач та відтворює відчуття ранніх 1970–80-х [42]. Така механіка важлива для авторів, котрі бажають створити важкий, випробувальний ігровий досвід без сучасних полегшень та легкого входу [23].

Коли механіка починає працювати на наратив, а не навпаки, виникають додаткові можливості для створення унікальних концепцій. Спаплюжений грааль є гарним такої концепції: механіка дослідження, що впливає на доступ до ресурсів; світлові лічильники, які підсилюють відчуття страху та швидкості дій; унікальні риси персонажа, що дають можливість іншого варіанту розвитку сюжету. Такі підходи широко описані в літературі з наративного дизайну ігрових систем [34, с. 12-22]. Вони дають змогу перетворити механічні дії на сюжетні наслідки, що наразі дуже приваблює сучасних гравців.

Зі зростанням платформ на кшталт Kickstarter та Gamefound запускати ігрові проекти стало легше, навіть не маючи потрібного капіталу на руках. Тепер автори можуть випустити концепт гри і знайти аудиторію ще до друку, а інвестори дають змогу профінансувати дорогі компоненти та якісні матеріали. Через поширення таких краудфандингових платформ, автори прагнуть від сучасних проектів не лише цікавої механіки, а й гарного пакування, преміум-компонентів, більшої кількості ілюстрованих наповнень, бо це підвищує конкурентоспроможність та зацікавленість майбутньої аудиторії (рис. 2.8). Аналітика ринку підтверджує, що ці фактори впливають на успіх проектів і їх міжнародне просування [33].

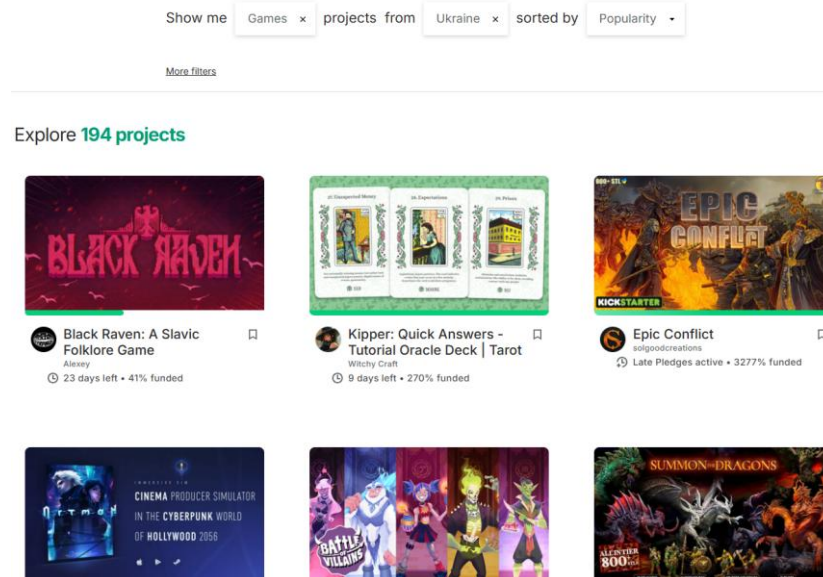


Рис. 2.8. Скріншот 194 українських ігор на Kickstarter [41]

В Україні вплив попиту на ігрову індустрію видно одночасно у двох напрямках: локалізація популярних в світі настільних ігор та створення власних продуктів. Локалізації ДнД, Вампіри: Маскарад, Поклик Ктулху, Спаплюжений Грааль роблять жанр доступнішим для україномовної аудиторії. Це залучає все більше нових гравців і створює попит на схожі за якістю локальні ігри. Також з'являються успішні приклади українських проєктів, які поєднують місцеві міфи й сучасні механіки, які стають популярними навіть для закордонного ринку. Яскравим зразком є Арідник від Boardova (Львів), що зібрав значну суму на Kickstarter, понад \$130,000, та став прикладом, як національна тематика і професійна кампанія можуть привернути увагу міжнародної аудиторії [3].

Це добрий приклад для авторських проєктів в Україні звернути увагу деякі важливі моменти створення:

Тематика й наратив. Українські розробники дедалі частіше використовують місцевий фольклор, історії та локальної міфології, що створює унікальний культурний продукт, який легко продається за кордоном як екзотичний та автентичний. Проте автори також не забувають про класичні тематики фентезійного всесвіту, який добре продається як в Україні, так й за кордоном.

Маркетинг і виробництво. Краудфандинг — це гарний інструмент для творців, які не мають потрібних коштів. Завдяки таким платформам, збирання капіталу на якісний друк та ілюстрації стає легшим. Автори, які яскраво будують презентацію з відео та артами, можуть значно перевищити первинні цілі. Це добрий показник для авторських концепцій, де візуальна частина і реклама повинні бути прораховані ще на стадії концепту.

Спільнота і тестування. Українські розробники все частіше тестують свої ідеї через локальні клуби та онлайн-спільноти, що дає зворотній зв'язок і сприяє швидким змінам та виправленням помилок ще до початку друку. Ще частіше створюють різні фестивалі настільних ігор, де українські виробники можуть представити свої авторські ігри (рис. 2.9).



Рис. 2.9. Фото з Львівського фестивалю настільних ігор ДайсКон [9]

Міжнародні приклади й локальні особливості можуть створити унікальну авторську концепцію. Почати треба зі створення сукупності механік, де автор бере вже знайому та працюючу механіку, наприклад модифікована д20, із зарубіжних систем, але спрощує її, додаючи елементи, які підсилюють наратив. Такий підхід поєднує доступність, у вигляді легкого входу для початківців, та глибину. Далі йде вибір між культурними особливостями, де механіку доповнюють локальним сеттингом, на кшталт гуцульських наративів, як зроблено в грі Арідник, та між вже перевіреним сеттингом фентезі всесвіту.

Якщо обирати місцеву міфологію, то це робить гру впізнаваною та унікальною, але також залишаються ризики не пройти до міжнародного ринку через їхню не зрозумілість певних історій. Якщо ж обирати класичний варіант з магією, лицарями та фентезійним сеттингом, треба продумати певні особливості, щоб на фоні конкурентів ця авторська гра могла відрізнитися від усіх інших. Потім візуал й матеріали. Розробка художнього стилю, оформлення карток, книжки правил, компонентів. Тут застосовується правило, яке зарубіжні компанії довели як працююче, де якісні ілюстрації підвищують вартості та допомагають під час зборів на краудфандингу. Й наостанок комунікація. Побудова локальної спільноти, переклад, участь у фестивалях. В Україні це особливо важливо для нарощення аудиторії та підвищення попиту на ринку.

Однак, не всі елементи зарубіжних систем можуть бути корисні в Україні. Складні для розуміння механіки можуть бути погано сприйняті гравцями без великого прикладу в ігровому ринку або без доступу до якісного тестування, де гра може потрапити не в ту аудиторію. Високі витрати на друк ілюстрацій і компонентів є реальною перешкодою для невеликих україномовних проєктів. Також спроба зробити гру за культурними особливостями: чим більше розробники випускають настільні ігри за мотивами місцевої міфології, тим більше перенасичується ринок та скоріше спадає попит на подібний продукт, через що втрачається особливість розробленої гри [58].

У підсумку, можна стверджувати, що зарубіжні RPG-системи створили великий вибір дизайнерських рішень, від стандартних механік до складних наративних технік, які сьогодні активно використовуються і поліпшуються у локальних проєктах. В Україні ігрова індустрія розвивається та розширюється завдяки локалізаціям, активності інді-розробників і краудфандингових платформ. Приклади на кшталт Арідник демонструють, що поєднання професійної компанії, фірмових ілюстрацій та якісної реклами може принести успіх на міжнародній арені. Це означає можливість створити механіку, яка поєднає легкий вхід для початківців з добре продуманим сюжетом, а також

розробити візуальну й тематичну складову, що вказує до української культури, але одночасно буде зрозумілою міжнародній аудиторії.

Висновок до розділу 2

У другому розділі був проведений комплексний аналіз розвитку індустрії сучасних настільних рольових ігор у світі та в Україні. Дослідження ринку RPG-ігор дозволив виявити ключові тенденції: стрімке зростання інтересу до настільних ігор після 2020 року, ширше залучення української аудиторії до настільних ігор після початку повномасштабної війни, розширення можливостей завдяки краудфандинговим платформам, активна локалізація відомих зарубіжних ігор та поява оригінальних українських продуктів. Особливу роль у цьому процесі відіграють культурні та соціальні фактори: пандемія, блекаути, а також прагнення гравців до живого спілкування та втечі від проблем.

Аналіз відомих RPG-систем (Dungeons & Dragons, Pathfinder, Call of Cthulhu, Vampire: The Masquerade, Tainted Grail: The Fall of Avalon) показав різні підходи до створення ігрового процесу: від доступності й універсальності до дрібної кастомізації та психологічного напруження. Було виявлено, що успішні системи знаходять баланс між механікою, наративом та візуальним оформленням. Саме ця взаємодія дозволяє гравцеві отримати бажаний досвід, у якому механіка підсилює сюжет, а візуальна складова створює унікальну атмосферу.

Особлива увага була приділена українському контексту. Локалізація відомих у всесвіті зарубіжних ігор українською мовою, поява власних інді-проектів (як-от Арідник). Це доводить, що українські розробники не лише переймають зарубіжний досвід, а й створюють оригінальні концепції, конкурентоспроможні на міжнародному рівні.

Таким чином, дослідження підтвердило, що сучасні RPG-ігри є складним й професійним феноменом, у якому поєднуються механічна система, художнє

оформлення та письменницька деталізація. Для авторських проєктів важливо впровадити успішні рішення зарубіжних систем, водночас розвиваючи цікаві особливості та унікальну стилістику. Це створює основу для формування оригінальних ігор, здатних поєднувати доступність для широкої аудиторії з естетичною цінністю.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ "СІМЕЙНІ ТАЄМНИЦІ"

3.1. Концептуальні засади розробки

«Сімейні таємниці» — це фентезійна настільна RPG-гра, де у кожного персонажа є своя особиста ціль в розкритті секретів їхніх родин. Концепція гри поєднує традиційні елементи рольових систем: ігрові раси, розвиток персонажів, магічну складову та можливість взаємодії з різними видами квестів. Саме завдяки проробленому попередньому аналізу та звітам про популярність різних жанрів по всьому світу, найкращий вибір для авторської настільної гри це пригодницьке фентезі (рис. 3.1).

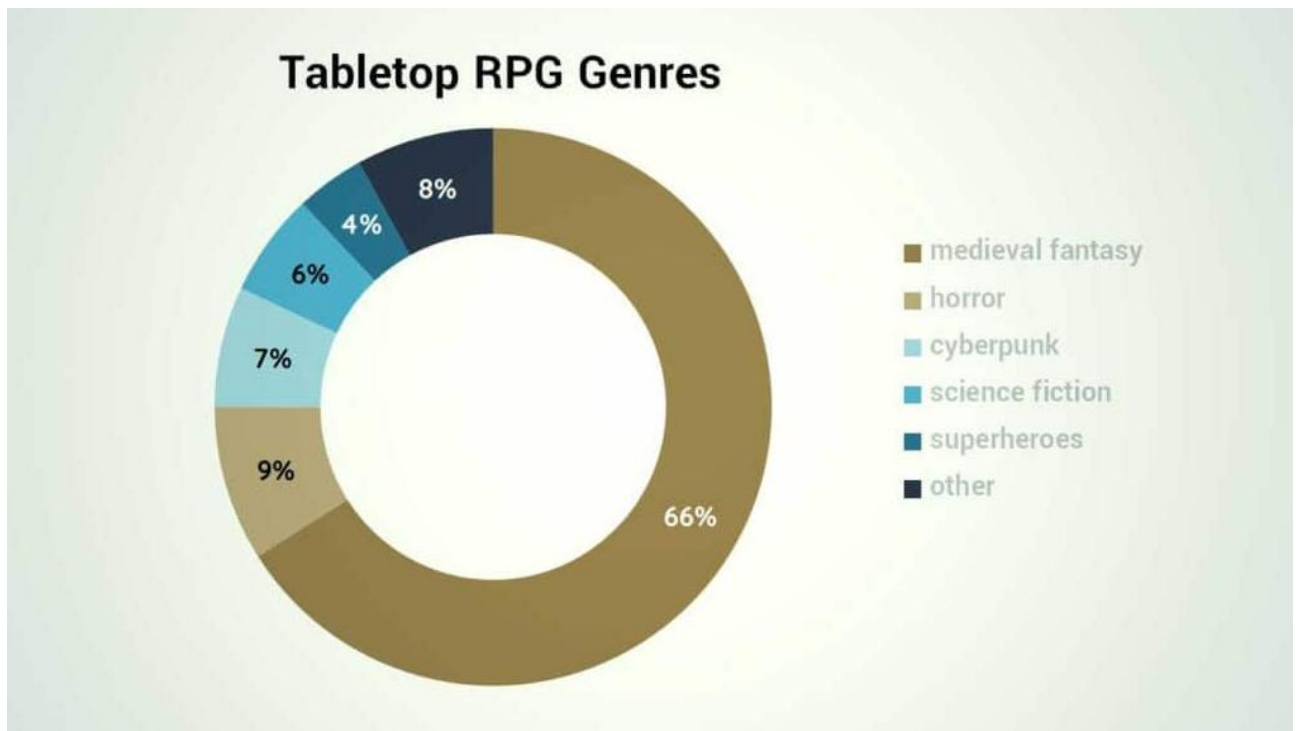


Рис. 3.1. Звіт популярності жанрів НРІ [1]

Обраний сеттинг гри передбачає існування різноманітного ігрового середовища: від густих лісів і магічних озер до великого замку та мандрівного ринку. Така побудова світу дозволяє створити різні сценарії ігрового процесу та надати гравцям широкий спектр сюжетних та механічних можливостей. Наприклад, завдяки такій мапі, під час подорожі, гравці не зможуть напряду достатися до деяких локацій через складний ландшафт, тому їм доведеться шукати різні варіанти обходу.

Оскільки настільна RPG-гра за правилами механіки не може бути лінійною, для різноманіття сюжету в певних локаціях присутні певні події. Зокрема: «Клинок Долі» позначатимуть бойові квести з різноманітними ворогами як людської раси, так й не зовсім; «Тінь пригод» — побічні завдання, за виконання яких, гравці зможуть отримати зброю, нове вміння, або ж почути підказку щодо особистих цілей персонажів; «Купець» — місце для отримання матеріалів та спорядження, де потрібно буде або торгуватися, або брехати, або вмовляти; «Світло пригод» — розвиток основного сюжетного квесту; «Таверна» — зона відпочинку і відновлення; «Казино» — символізуватиме розважальні активності, де можна буде не лише отримати щось, а й втратити.

З попереднього аналізу популярних настільних ігор, було визначено, що візуальний стиль повинен передавати атмосферу обраного сеттингу. Одяг кожного з чотирьох персонажів відповідає його расі та класу, а колористична гама це підкреслює.

Персонаж Друїд має відображати легкість. Одяг повинен описувати походження героя, використовуючи природні матеріали, такі як шкіра або тканина, але уникати використання металевих елементів, що притаманно ельфійській расі. Для того, щоб підкреслити зв'язок класу з його здібностями, на картці персонажа потрібно додати зелений колір, який асоціюється з природою та деревами.

В протиставі елегантності Друїда, Воїн повинен мати більш агресивне та важке екіпірування, яке візуально б трансливало загрозу та захист. В розробці персонажа потрібно враховувати додавання більш темних кольорів та металевих

елементів, завдяки чому всесвіт стає більш різноманітним та розкриває те, наскільки різні мешканці перебувають в цій країні. Червоний колір добре пасуватиме такому класу, оскільки викликає багато емоцій, як позитивних, так й негативних.

В подорожі по фентезійному всесвіті було б важко обійтися без Мага. Одяг та кольори повинні підкреслювати високий статус та велику надприродну силу, при тому бути естетично вишуканими. В картці персонажа повинен бути присутній фіолетовий колір, який викликає почуття таємничості й пов'язаний з розкішшю.

Останній персонаж з класом Розбійник має зовнішньо розказувати свою історію, через порваний одяг, маску з каптуром, які б закривали його обличчя. Палітра персонажа повинна демонструвати ризик цього класу, через сірі кольори та брудну палітру. Але в той самий час, помаранчевий колір на плитці персонажа підсвідомо повідомляє про те, що цей герої не є ворожим, оскільки саме цей колір асоціюється з яскравістю та енергією.

Друкові елементи на кшталт мапи країни, або книги правил повинні демонструвати пригодницький фентезі жанр. Папір пожовклого кольору та зім'ята текстура добре свідчить про часте використання й вплив часу, що змусить гравців зануритися у пригоду.

Особлива увага приділяється також гарнітурі. Оскільки гра розробляється з акцентом на україномовну локалізацію, обрані шрифти повинні підтримувати кириличну абетку та мати чітку, виразну стилістику фентезійного всесвіту. На картці персонажа, картках вмінь та зброї використовувалися два шрифти: Для заголовків *Max Semi Bold* та для основного тексту *NAMU 1960*. Це поєднання добре вписується у наратив гри, та легко зчитується. В книжці правил, де головне є не стилістичне оформлення, а зміст, використовувалися такі шрифти: Для заголовків *Minion Pro* та для підзаголовків й основного тексту *Garamond*. Ці гарнітури не навантажують око при довгому перегляді, але при цьому підкреслюють стилістику всесвіту.

Під час роботи над проектом використовувалися різноманітні програми. Для створення ілюстрацій, персонажів, локацій, малювання проходило в Clip Studio Paint, після чого обробка відбувалася в Adobe Photoshop. Матеріали, які в подальшому підуть до друку створювалися в Adobe Indesign, а потрібна для цього векторна графіка в Affinity.

На відміну від деяких українських інді-проектів, дана гра не робитиме акцент на національні історії чи фольклору, а створюватиме власний універсальний фентезійний всесвіт. Це дозволить орієнтувати гру як на локальну, так і на міжнародну аудиторію, не обмежуючи її конкретним культурним контекстом.

Таким чином, концептуальні засади розробки гри «Сімейні таємниці» ґрунтуються на поєднанні жанрової класики RPG із сучасними дизайнерськими тенденціями та індивідуальними авторськими рішеннями, що забезпечує баланс між пізнаваністю й оригінальністю.

3.2. Створення ескізів головних компонентів: картки персонажа, картки вміння та картки зброї

Одним із ключових елементів настільної RPG-гри є картка персонажа. Вона виконує функцію не лише технічну, де записані певні дані, а й своєрідного паспорта героя, у якому зосереджено всю інформацію про його характеристики, інвентар та унікальні можливості. Розробка картки є важливим етапом, адже саме її структура визначає зручність гри та загальний рівень занурення у світ. У грі «Сімейні таємниці» створено 4 персонажа з їхнім унікальним класом, який визначатиме як гравець далі буде вести свою подорож.

Картка персонажа складається з двох частин: лицьовий бік та зворотній. На лицьовому боці розташована інформація, яка пригодиться під час усієї гри: характеристики персонажа, місце для карт вмінь й зброї. На зворотному ж боці

розташована більш детальна інформація про самого героя: Ім'я, клас, історія, особливості персонажа.

Перший персонаж — Дівчина ельфійка, яка має клас Друїда. Під час створення ескізу, потрібно було зробити акцент на її походженні та силі, яку вона матиме. Таким чином, було вирішено зробити акцент на одязі. Друїд має блузу з об'ємними рукавами-ліхтариками, що забезпечує свободу рухів, а відкриті плечі додають образу витонченості, яка характерна ельфійській расі. Корсет створений зі шкіри, що виконує роль легкого захисту, а вільні штани з манжетами на стегнах ідеально підходять для мандрів лісами, звідки й походить персонаж, а також такий крій дозволяє персонажу легко присідати або виконувати швидкі рухи. Таке вбрання дозволить тихо пересуватися як на ринку, так й в лісі, не пригортаючи зайвої уваги (рис. 3.2).

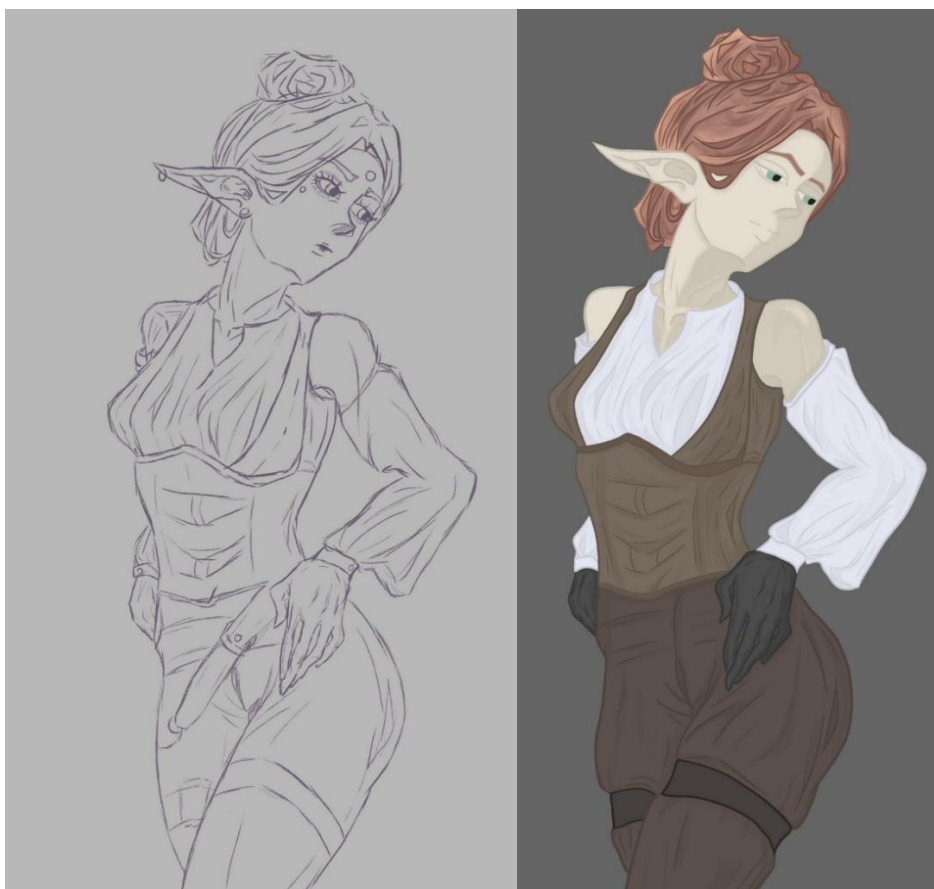


Рис. 3.2. Перші ескізи Друїда

Під час розробки самої картки персонажа, ескіз зазнав деяких змін, які в подальшому стали використовуватися як вже готовий малюнок. Плитка героя повинна відображати його індивідуальність, але при цьому мати спільні риси з іншими. Для вирішення цієї задачі, був обраний темно-сірий колір фону, на якому усі інші яскраві акценти добре б зчитувалися. У випадку плитки Друїда, для того, щоб підкреслити зв'язок класу з його здібностями, був доданий зелений колір, який асоціюється з природою та деревами. Фонові елементи відповідають силам героїв, тому у ельфійки додані метелики, які символізують її особливість вмінь. Для характеристик, зроблено 6 відповідних іконок, які легко зчитуються. Також, для кожної плитки, знизу персонажа додана його особиста цитата, яка одразу дає зрозуміти характер героя (рис. 3.3).



Рис. 3.3. Плитка персонажа Друїда

Створення карток вмінь та зброї вимагало індивідуальності кожного персонажа, для легкого пошуку в коробці серед інших карток. Таким чином було

вирішено надавати кожній картці відповідний до класу колір й той самий фоновий елемент, що й на плитці персонажа. Картка вмінь Друїда має світло-зелений фон, та темно-зелений колір шрифту, в той час як зброя навпаки має темно-зелений фон та світло-зелений шрифт. Знизу кожної картки на лицьовому боці написаний клас, якому належать ці картки, завдяки чому не лише колір спрощує пошук для гравця, а також й підпис приналежності (рис. 3.4). Картка вмінь та картка зброї зроблені розміром під місця на плитці персонажа, та мають відповідні 68мм на 46мм та 46мм на 68мм.



Рис. 3.4. Лицьовий бік карток вмінь та зброї Друїда

Картка зброї має в собі містити арт предмету, назву, початкове слово, яке зазначає що це саме: зброя, предмет, артефакт, захист, чари, та опис його дії. Так, наприклад, особливість класу Друїда полягає в тому, що вони мають не лише звичайні картки зброї, а також картки природи, фон яких промальований у світло-коричневий, та мають спеціальну позначку фішки природи, за які гравець зможе використовувати ці картки. Завдяки коричневому кольору фону, знайти такі картки серед інших карток зброї Друїда буде набагато легше, що зекономить час гравцеві. Зазвичай картки природи демонструють виключно тварин, таких як миша, ведмідь або кролик в світло-сірих відтінках (рис 3.5), та мають два

ключових слова окрім назви: блакитним кольором «ефект», та жовтим кольором «бонус». Це відрізняє клас від інших й дає можливість гравцеві створити свою стратегію, основувшись на таких можливостях.



Рис. 3.5. Картка зброї та картка зброї природи

Другий персонаж — Хлопець демон, який має клас Воїна. Під час створення другого персонажа, задача полягала в тому, щоб передати його могутню силу не тільки через одяг, а також додати зовнішніх рис, які свідчили б про постійне перебування на полі бою. Червоне волосся та бордова шкіра несвідомо сигналізує ворогам про небезпеку, а великий зріст та міцна структура тіла це підкреслює. З приводу одягу, замість легкої сорочки Друїда, Воїн має щільний панцир, який прикриває торс та плечі. Він виконаний із товстої шкіри своїх ворогів, що забезпечує значний захист від ударів. Плече захищене металевим наплічником з шипами, що додає агресивності образу. Темні облягаючі рукавички та металеві наручі вказують на готовність до бою та захист рук.

Плитка персонажа стала окремим випробуванням, оскільки фон потребував елементів, які б характеризували бойові спроможності не людини, а демона. Було вирішено зробити хаотичні червоні язички полум'я, які б передавали

атмосферу героя та натякали на надприродні здібності. Створена знизу цитата підкреслює усю відданість персонажа до своєї справи (рис. 3.6).



Рис. 3.6. Плитка персонажа Воїна

Картки вмінь та картки зброї створювалися за тим самим каркасом, що й картки персонажа Друїда. Голова відмінність полягала в відсутності карт зброї природи, відповідні до персонажа стилістичні елементи та основні кольори. В стосу карт персонажа Друїда, була створена зброя з ключовим словом предмет, який виділявся жовтим кольором, тому для стосу карт Воїна, потребувалось зробити ключове слово зброя, колір шрифту якого виділявся зеленим.

Для створення картки зброї персонажа, було вирішено розробити важкий меч, який б личив демонічному створінню. Під час малювання ескізу було поставлено декілька основних задач: Зробити меч не новим, а вже використаним, додати колір, який буде асоціюватися з персонажем, а саме червоний, та зробити цю зброю великою й масивною, як для звичайної людини (рис. 3.7). Такий візуальний стиль меча дає зрозуміти, що інші персонажі фізично не зможуть його використовувати, а додавання старих рун по середині, свідчить про надприродне походження цієї зброї.

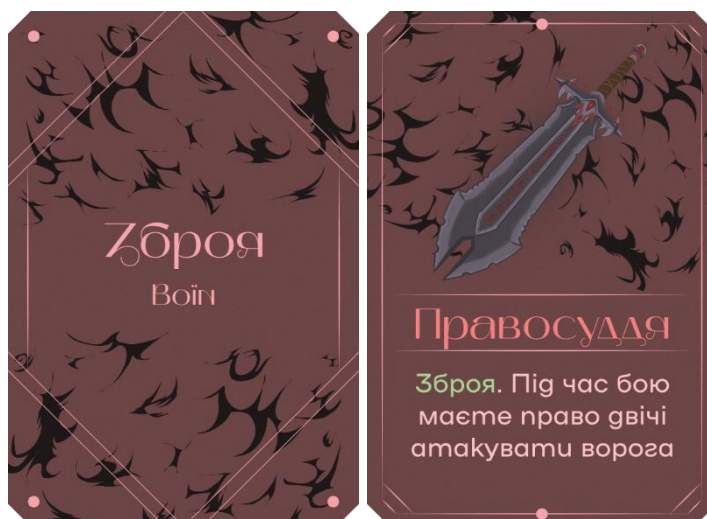


Рис. 3.7. Картка зброї Воїна

Третій персонаж — Дівчина, яка має великий вплив на Башту Чорнокнижників, маг. Після створення двох різних архетипів у вигляді спокійної ельфійки, яка знаходить гармонію з природою, та величного й загрозливого демона, який майже усе життя прожив на полі бою, задача постала в створенні зарозумілої та начитаної персонажки. Для створення різноманіття стратегії, гра потребувала героя, який використовує магію як основний інструмент.

Вбрання Мага потребує більш декоративного та церемоніального дизайну, для підкреслення високого статусу, магічної сили та вишуканості. Використання блакитного кольору традиційно асоціюється з маною та інтелектом, які потрібні магу для використання чар, а золоті елементи говорять про статус. На відміну від Воїна, кольорова гамма та текстура одягу Мага повинна розповідати про дальній бій та відсторонення від фізичної зброї, саме тому для образу була обрана сукня. Сяюча тканина, напівпрозорі рукава та легка накидка підкреслюють аристократизм героїні, в той самий час як охайно зібрана зачіска свідчить про старання навчання. Якщо золотий колір вбрання та аксесуарів говорить про багатство та високе становище серед мешканців країни, то фіолетовий колір волосся та очей натякає на таємничість та містику.

Щоб підкреслити сутність персонажа, на його плитку було вирішено додати магічних речей: коштовні каміння, зірки, зілля, та натякнути на зв'язок з забороненою магією через череп. Великі фіолетові каміння не тільки добре пасують до персонажа, а також додають відчуття прихованої сили. Також для кращого розуміння персонажа, цитата Мага виглядає трохи зверхньо, не приймаючи ніяких виправдань з приводу навчання (рис. 3.8).



Рис. 3.8. Плитка персонажа Мага

Картки зброї та вмінь створені у відповідному до персонажа стилі, де основні кольори — це відтінки фіолетового, а стилеутворювальні елементи зберіглися з плитки персонажа: пір'я та зірки. Зброєю для такої тендітної героїні була обрана магічна палиця. Треба було врахувати деталі, які б пасували та робили зв'язок з персонажем, саме тому палиця оброблена магічними каміннями, а верх зроблений у вигляді кісток пальців та черепа птаха, що свідчить про небезпеку використання магії без потрібних знань. Палиця також оповита лозою, як знак живої та чистої магії (рис. 3.9).



Рис. 3.9. Картка зброї Мага

Для останнього персонажа потребувалося зробити невеликий аналіз вже створених героїв. Добра та смілива ельфійка, сильний та загрозовий демон, зарозуміла та розумна людина, не вистачало тільки спритного та таємничого створіння, який б порушував закони країни. Клас Розбійник ідеально впорався з цією проблемою.

Кожна деталь вбрання Розбійника повинна говорити про швидкість, маскування та бажання залишатися непоміченим. Найкраща кольорова гама для людини, яка знаходиться поза законами, це сірий та приглушений коричневий. Такі кольори ідеально пасують для будь-якої місцевості, роблячи силует розмитим. Глибокий каптур повністю приховує обличчя, залишаючи лише натяк на очі, а тканина маска підкреслює бажання залишатися невідомим. Перехресні шкіряні реміні та грудях та масивний пояс вказують на наявність прихованого арсеналу, на кшталт зброї чи відмичок, що притаманно для розбійника. Сам одяг виглядає вже зношеним, а рваний нижній край туніки свідчить про часті втечі, або перебування у суворих умовах. Такий стан одягу також може свідчити про низький соціальний статус або небезпечний спосіб життя.

Щоб підкреслити характер персонажа, на плитку було додане помаранчеве дерево. На зворотному боці плитки також зазначено, що Розбійник віддає

перевагу пересуванню по деревах, завдяки чому його майже неможливо помітити. Колір ж асоціюється з енергією та життям, що натякає на справжню сутність персонажа, але дізнатися це можливо виключно під час проходження гри. Фонові елементи у вигляді ножиць розповідає про вибір Розбійника не в бік сили, а в бік швидкості, що підтверджують також й ворони (рис. 3.10).



Рис. 3.10. Плитка персонажа Розбійник

Картки вміння та зброї мають відповідні помаранчева-коричневі відтінки, а також стилістичні елементи у вигляді воронів та їх пір'я. Переважна кількість карток зброї мають легкі та маленькі предмети, які легко сховати під одягом, такі як кинджали, в той час як вміння мають нагороду за незаконні дії, або ж швидку перемогу над ворогом, що пасує такому класу як Розбійник. Головна задача при розробці цих карток полягала в тому, щоб зберегти особливість персонажа в його спритності та таємничості, але при цьому не зробити його занадто нудним й легким для гравця. Така зброя та вміння тримають баланс цікавості та механіки персонажа.

3.3. Розробка складових елементів авторської настільної гри «Сімейні таємниці» в жанрі RPG

Окрім основних елементів настільної гри, таких як персонажі та картки ресурсів, RPG гра складається з багатьох невід'ємних елементів.

Картка ворога — це потенційні ворожі сутності, які негативно налаштовані до персонажів. Картка повинна мати в собі ключові данні, на які гравець буде опиратися під час бою: Кількість здоров'я супротивника, його сила та можливість переговорів. З деякими сутностями, які в минулому мали добрі наміри можна спробувати просто домовитися та уникнути прямого протистояння, але ціна переговорів висока, тому в загоні під час зустрічі краще мати персонажа з відповідними здібностями. Також для глибшого занурення у подорож, картка повинна мати відповідну ілюстрацію ворога та його ім'я, на яке гравець буде опиратися під час пошуку у книзі пригод. Розглянемо картку «Дух лісу», для більш детального аналізу (рис. 3.11).



Рис. 3.11. Картка ворога «Дух лісу»

Під час створення ілюстрації головною задачею було передати атмосферу даної зустрічі. «Дух лісу» — це в минулому мешканець поточної локації, якого вбили в момент захоплення територій. До того, як стати духом, це була людина, яка переймалася за місцину та оберігала тварин й природу. Його злість та відчуття несправедливості стали фундаментом того, що душа не змогла вознестися та покинути цей всесвіт. Хвилювання за долю лісу та бажання захистити свій дім навіть після смерті, прикували його до цієї землі. Замість спокою та переродження, він обрав вічну варту, а засліплена болем свідомість трансформувала його душу.

Для кращої передачі зв'язку минулого та теперішнього, було вирішено надати ворогу зовнішності чогось надприродного. Бувши людиною, та яка оберігала тварин, герой за життя мав сильний духовний зв'язок із лісовими мешканцями. Після смерті цей зв'язок вкоренився в колишню людину, через що, величезні оленячі роги є символом лісового престолу. Його обличчя приховане за безликою маскою, що дає можливість гравцеві зрозуміти про втрату його людяності та перетворення на силу природи. Обладунки нагадують про минуло, в якому колишня людина була елітним лицарем. Руни на мечі та символи на червоній накидці натякають про його роль захисника балансу природи.

Атмосфера та оточення також були створені для більшого розуміння гравцям про теперішнє становище. Локація виглядає темною, бо вона відображає стан душі самого Духа. Ліс навколо в'яне, небо затягнуте важкими хмарами, а глибокі тіні та синій фон підкреслюють самотність ворога та його відчайдушність. Така атмосфера підкреслює, що час зупинився в момент трагедії.

Характеристики знизу дають персонажам потрібну інформацію: Велика кількість здоров'я, що означає довготривалий бій; чимала сила удару, яка зможе з одного разу вбити вже виснаженого героя; позначка красномовності немов натякає, що з цим духом ще можна вести перемовини, хоча це буде й не легко.

Картки локації — це картки поточних місцин, які відображають певну локацію, на якій знаходяться персонажі. При розробці гри, було вирішено

створити саме картки з окремими місцинами, які будуть відкриватися за виконання потрібних умов. Таким чином, гравець точно не буде знати, куди саме він йде, та що його чекає попереду. Таке рішення також дає можливість різноманітнити кожну сесію гри, оскільки з новою грою людина буде обирати інший путь, який не використав в минулі рази. Створення карток локацій потребувало глибокого аналізу можливих дій гравця та врахування усіх потрібних даних (рис 3.12).



Рис. 3.12. Картка перетвореної локації Око Провидця

Розглянемо на прикладі локацію Око Провидця. Кожна картка має свою назву (Око Провидця), її номер (20), та напрями з прилеглими картками та їхніми номерами (19, 21, 17, 23). Таке рішення допоможе людям легко знайти потрібні картки, коли будуть відкривати наступну локацію, за напрямком який вони обрали.

Ця картка демонструє можливість перетворення місцини через певні дії гравця. Біля основного номеру поточної локації, а саме біля цифри 20, додатково розташований номер її перетвореної форми, 020. Це окрема картка, яку гравці

шукають серед стосу інших карт, та усі дії на цій локації відрізняються від первинної. Так, наприклад, на цій картці ми бачимо перелік трьох печаток під назвою: Казино, Таверна, Тінь пригод. Кожна картка локації може містити в собі від одної печатки до трьох та гравець може скористатися певною доступною подією на певній місцині. Саме таке розташування усіх потрібних даних дає можливість як зчитати інформацію, так й насолодитися ілюстрацією локації, на якій вони перебувають. Під час розробки карток локації та карток ворогів, було вирішено зробити їх більшим за розміром, ніж картки зброї та вмінь персонажів: 8 на 12см.

Однак враховуючи потреби початківців, для спрощення також була створена мапа розміром А4. Під час подорожі гравці можуть звернутися за допомогою до великого формату мапи країни, але в книзі правил додатково прописано, що саме ця мапа була намальована задовго до появи персонажів, тому може не відповідати реальному становищу. Проте, усі ключові локації, які потрібні під час проходження сюжету, розташовані в правильних місцях (рис. 3.13).



Рис. 3.13. Мапа країни

Також невід’ємною частиною усієї гри є книга правил. Саме завдяки цій книзі, гравці зможуть дізнатися як розпочати гру, що означають якісь позначки, як правильно налаштувати свого персонажа та багато різних деталей (рис. 3.14).

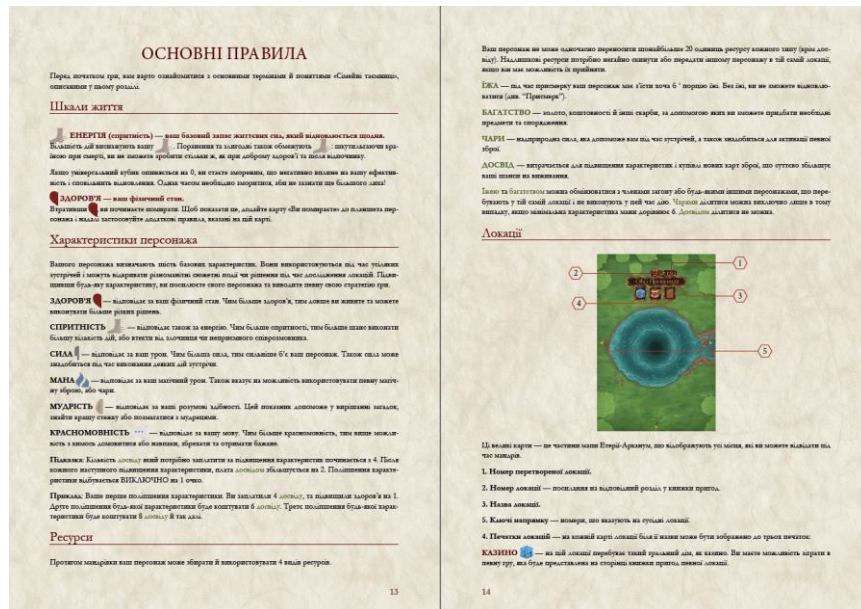


Рис. 3.14. Сторінки з книги правил

Під час створення книги правил, потребувалося врахувати усі можливі запитання гравцеві та надати широку відповідь на кожну. Без урахування обкладинки як першої сторінки, та змісту, як останньої, книга містить в собі 16 сторінок, яких викладено: Перелік компонентів, для перевірки гравцям змісту коробки та наявності усіх елементів; Основна інформація, в якій докладно розповідається про всесвіт та країну, якою вони будуть подорожувати; Приготування до кампанії, де легко та чітко прописані покрокові дії підготовки гри; Приготування світу, в розділі якому розповідається про роль оповідача, який буде служити місцевим майстром гри, й не тільки; Перебіг гри, в якому можна дізнатися яким чином йдеться гра, та можна й потрібно робити в певний період дня; Основні правила, де детально описано про кожний елемент гри, про характеристики й тому подібне.

Саме завдяки книзі правил, у жодної людини не буде проблем з грою, як у початківців, так й у вже давно граючих людей. Сторінки книги створені під

старий папір, завдяки чому, глибоке занурення у всесвіт починається ще до самого початку перебігу гри (рис. 3.15).

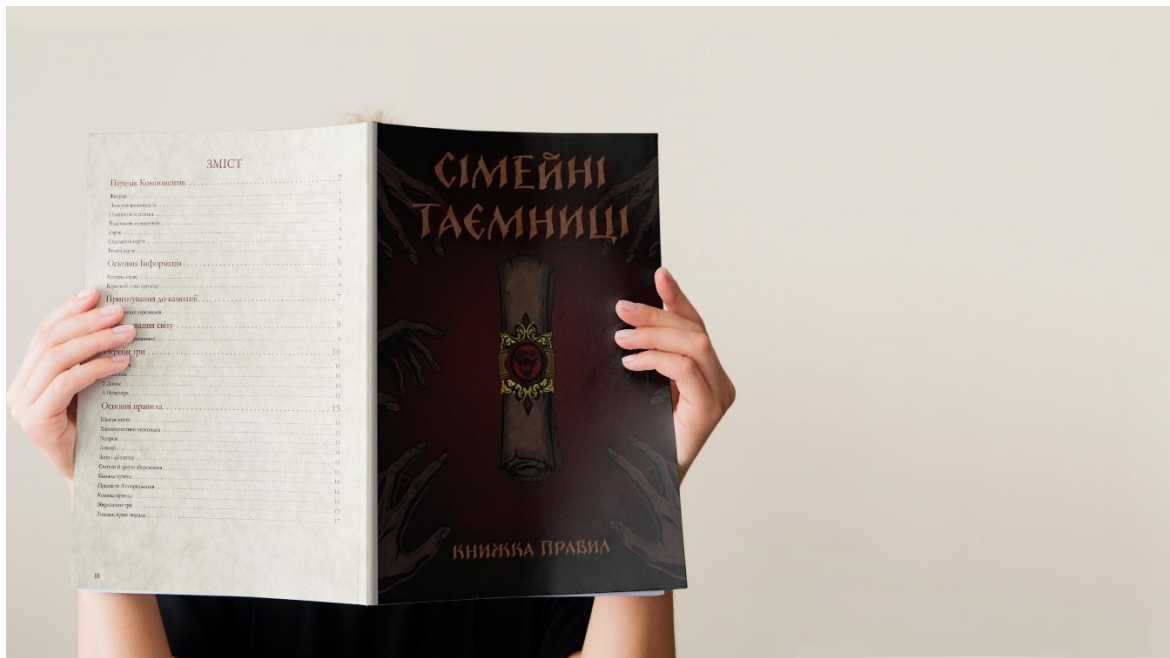


Рис. 3.15. Мокап книги правил

Усі елементи гри повинні складати та перебувати в коробці, через що було вирішено розробити упаковку. Врахувавши усі розміри складових, дно коробки повинно бути розміром 310мм на 310мм, в той час як кришка, яка б повністю закривала усі боки, повинна бути розміром 314мм на 314. Матеріал коробки такого розміру повинен бути з щільного палітурного картону 2-2.5мм, в той час як лайнер, тобто папір для обклейки потребує матеріалу крейдового папера з матовою ламінацією. Оскільки використовується лайнер, загальний розмір кришки повинен бути 554мм на 554мм, з рахунком клапанів для згину 20мм. Лайнер для дна коробки загальним розміром буде 546мм на 546мм, так само з клапанами для згину 20мм. Висота коробки для зручного розташування усіх елементів це 100мм.

Під час створення кришки, головним питання постала ілюстрація (рис. 3.16).



Рис. 3.16. Ілюстрація кришки коробки

Малюнок повинен був передавати як атмосферу всесвіту, так й назву гри. Було вирішено додати два основних елемента: сувій та руки, які до нього тягнуться. Закритий сувій з печаткою змії асоціюється з таємністю. Змія часто символізує підступність, що натякає на небезпечність змісту родинних секретів. Велика ж кількість рук, які тягнуться до сувою з різних боків, візуалізує боротьбу за право володіти цією таємницею. Це створює відчуття, що за кожним секретом стоїть багато зацікавлених сторін, такі як наприклад члени родини, або ж сторонні люди.

Для створення атмосфери, в центрі був використаний темно-червоний колір, а з боків майже чорний, що надає відчуття замкнутого та гнітючого простору. Виснажені руки з яскраво вираженими сухожиллями додають враження того, ці таємниці буквально витягують життя з тих, хто бажає ними володіти. Завдяки складному візерунку на печатці, сувій виглядає як артефакт давньої цивілізації, що підкреслює фентезійний наратив. Така обкладинка пригортає до себе увагу та обіцяє гравцеві емоційну пригоду в похмурому магічному світі.

Дно коробки вимагало опису гри, вміст коробки з точною кількістю компонентів, та ілюстрації цих елементів (рис. 3.17).



Рис. 3.17. Дно коробки

Окрім додавання опису всесвіту, вміст гри та її елементи, потрібно було потурбуватися про важливі позначки. В нижній частині позначені механіки гри: годинник, який дає знати про тривалість гри, силуети людей, який позначає кількість можливих гравців та смайлик, який відповідає за вікову категорію. Завдяки цим позначкам, потенційні покупці зможуть одразу зрозуміти чи підходить їм ця гра за такими категоріями, чи ні. Також були додані обов'язкові елементи: СЕ — потрібний знак для продажів в Європі, який означає, що продукт відповідає стандартам безпеки; UKCA — це аналог СЕ, але для ринку Великої Британії; Символ вторинної переробки; Заборона дітям 0-3 років; Універсальний попереджувальний знак; Умовний штрих-код.

Створення карток ворогів, карток локацій, повна мапа, книга правил та коробка доповнюють складову настільної гри «Сімейні таємниці», та робить її повноцінною до можливого користування та майбутніх покращень.

Висновок до розділу 3

У третьому розділі було представлено практичну реалізацію авторського задуму настільної гри у жанрі фентезійного RPG «Сімейні таємниці». На основі концептуальних засад, сформованих у попередніх розділах, розроблено ключові елементи гри, що визначають її стиль, атмосферу та механічну основу.

По-перше, було окреслено загальну концепцію гри та її жанр, що поєднує класичні традиції настільних RPG із сучасними дизайнерськими тенденціями в напрямку ігор. Обраний сеттинг із магічною та пригодницькою складовою, використання продуманої колористики й типографіки забезпечує впізнавану, але водночас оригінальну естетику.

По-друге, створені детальні картки 4 персонажів з обох боків, які виступають центральним елементом гри. Вони мають окремі місця для карток вмінь й зброї, що дозволяє гравцям адаптувати персонажа під власний стиль завдяки вибору унікальних сил та спорядження. Це рішення допомагає гравцеві створити свою стратегію гри за персонажа, а з кожною новою кампанією герой матиме нові вміння та зброю.

По-третє, розроблені додаткові елементи гри, які функціонально доповнюють проєкт. Створені вороги, з якими будуть справлятися гравці та врахована можливість різних стратегій: від войовничої, до дипломатичної, що зазначається на картці. Механіка карток локацій підсилює відчуття дослідження завдяки покроковому збиранню місцевості, а повномірна мапа країни допомагає в орієнтації проходження перших кампаній. Розробка книги правил врахувала усі можливі нюанси потенційних гравців та послідовно відповідає на кожне питання паралельно відтворюючи візуально відповіді. Коробка ж підсилює наратив фентезійного RPG та містить в собі символізм, що допоможе обрати саме цю гру з полиць магазинів. Також були враховані потрібні позначки для майбутнього продажу як в Україні, так й закордоном.

Таким чином, у межах третього розділу було здійснено практичне втілення ідей, що закладалися у теоретичних розділах роботи. Це дозволило показати, як на основі аналізу жанру та існуючих прикладів можна створити авторський продукт, що поєднує естетичну привабливість, продуману структуру та ігрову глибину.

ВИСНОВКИ

У результаті виконання кваліфікаційної роботи було доведено, що настільні рольові ігри виступають не лише розважальним феноменом, а й культурологічним та дизайнерським явищем, яке поєднує елементи наративу, візуального мистецтва та соціальної взаємодії. Дослідження історії та сучасних тенденцій у сфері RPG підтвердило, що розвиток цього жанру ґрунтується на поєднанні класичних механік, різноманітних дизайнерських рішень, локалізації та створенні унікальних авторських систем на основі вже існуючих та популярних.

Практична частина роботи дозволила на прикладі проєкту гри «Сімейні таємниці» показати, яким чином теоретичні знання можна вписати у власний дизайн-проєкт. У процесі були розроблені ключові елементи гри: 4 картки персонажів, картки вмінь й картки зброї, а також додаткові елементи: картки локацій, повномасштабна мапа країни, картки ворогів, книга правил та упаковка. Кожен із цих компонентів демонструє баланс між функціональністю й атмосферністю, забезпечуючи зручність для гравців і водночас створюючи глибоке занурення у світ. Особливо цінним стало впровадження вибору гравцеві карток вмінь та зброї, та створення механіки локацій, які відкриваються через покрокове дослідження, що підсилює реіграбельність і дозволяє кожній партії розгортатися у новий спосіб.

Водночас проведене дослідження виявило й низку викликів, притаманних сучасним українським настільним RPG-проєктам. До них належать складність у забезпеченні високоякісного виробництва компонентів, потреба у ретельному тестуванні ігрових механік та пошук ефективних каналів просування серед аудиторії. Подолання цих проблем може стати завданням наступного етапу розвитку проєкту.

Загалом результати проведеної роботи підтверджують досягнення поставлених завдань: було вивчено сутність та класифікацію настільних ігор, проаналізовано сучасний стан жанру RPG, а також здійснена практична розробка

авторської гри. Практична цінність роботи полягає у тому, що отримані напрацювання можуть стати основою для подальшого вдосконалення і реалізації гри як повноцінного продукту.

Таким чином, кваліфікаційна робота засвідчує перспективність розвитку настільних RPG як в українському, так і в міжнародному контексті, а створена концепція авторської гри «Сімейні таємниці» демонструє можливості дизайнерської креативності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. А чому ви так не любите D&D? Blog.inrium.org.ua URL: <https://blog.inrium.org.ua/a-chomu-vy-tak-ne-liubyte-dnd> (дата звернення: 14.12.2025).
2. Арідник. Boardova.com URL: <https://boardova.com/products/aridnyk> (дата звернення: 02.05.2026)
3. Арідник: настільна гра за коміксом про гуцульського духа вийде англійською. Chytomo.com. URL: <https://chytomo.com/nastilna-hra-aridnyk-za-komiksom-pro-hutsulskoho-dukha-vyjde-anhlijskoiu/> (дата звернення: 01.10.2025).
4. Баланс ілюзорний. Баланс в D&D ще ілюзорніший. Halfapintpub.com URL: <https://www.halfapintpub.com/post/баланс-ілюзорний> (дата звернення: 14.12.2025)
5. Блог Євгена Мокєєва про НРІ. URL: <https://www.rpgdesign.net/> (дата звернення: 01.10.2025)
6. Видавництво українських настільних рольових ігор M87*. URL: <https://m87games.com/> (дата звернення: 11.01.2026)
7. Грайлива нація. Як настілки (і які саме) стали популярними в Україні. Tyzhden.ua URL: <https://tyzhden.ua/hrajlyva-natsiia-iak-nastilky-i-iaki-same-staly-populiarnymy-v-ukraini/> (дата звернення: 05.11.2025)
8. Г. Дакс. Вступ до дизайну ігрових систем, 2024.
9. Дайс Кон Старт 2026. Lviv.travel URL: <https://lviv.travel/ua/events/festyval-dice-con-lviv> (дата звернення: 04.05.2026)
10. Історія настільних ігор. Chytay-ua.com. URL: <https://chytay-ua.com/blog.php?id=1065> (дата звернення: 30.09.2025).
11. Карпій О. П. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку. Менеджмент та підприємництво в Україні, 2022. С. 113–118.
12. Книга «Поклик Ктулху. Ілюстроване видання». Автор – Лавкрафт Говард Філіпс. Rozetka.com.ua URL:

- <https://rozetka.com.ua/ua/426734975/p426734975/> (дата звернення: 03.05.2026)
13. Книги для D&D українською (Підземелля і дракони) dnd, днд. Olx.ua URL: <https://www.olx.ua/d/uk/obyavlenie/knigi-dlya-d-d-ukranskoyu-pdzemellya-drakoni-dnd-dnd-podzemele-IDWYCDp.html> (дата звернення: 03.05.2026)
 14. Краудфандинг: що це таке та навіщо він потрібен. Zen.com URL: <https://www.zen.com/ua/blog/business-uk/crowdfunding-definition-and-purpose/> (дата звернення: 01.10.2025)
 15. Легенда про Vox Machina. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Легенда_про_Vox_Machina# (дата звернення: 22.03.2026)
 16. Мімік. Київ: M87*Games, 2025. №5.
 17. Найкращі настільні ігри 2023 року. GGWP. URL: <https://ggwp.com.ua/luchshye-nastolnye-igry-2023-hoda/> (дата звернення: 30.09.2025).
 18. Найстаріші настільні ігри світу. Lordofboards.com.ua. URL: <https://lordofboards.com.ua/samye-drevnie-nastolnye-igry> (дата звернення: 29.09.2025).
 19. Настільна гра Вампіри: Маскарад – Спадок (Vampire: The Masquerade – Heritage). Gameland.com.ua URL: <https://gameland.com.ua/vampiri-maskarad-spadok/> (дата звернення: 04.05.2026)
 20. Настільні рольові ігри для новачків. Spielew.com.ua URL: <https://spielew.com.ua/nastilni-rolovi-ihry-nri-dlia-novachkiv/> (дата звернення: 08.04.2026)
 21. Поклик Ктулху. Настільна рольова гра. Youtube.com URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLidezQl74923aPgDyDAy-1fPd1cSfqseH> (дата звернення: 04.05.2026)
 22. Рольова гра. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Рольова_гра (дата звернення: 30.09.2025).

23. Рольові настільні ігри: як створити власний світ. Desktopgames.com.ua. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/rolovi-nastilni-ihry-yak-stvoryty-vlasnyi-svit.html> (дата звернення: 02.12.2025).
24. Синєпупова Н. Композиція: Тотальний контроль, 2019.
25. Спаплюжений Грааль. Падіння Авалону, укр (Tainted Grail: The Fall of Avalon). Kilogames.com.ua URL: <https://kilogames.com.ua/nashi-igri/2064-tainted-grail.html> (дата звернення: 04.05.2026)
26. Удріс-Бородавко Н. Графічний дизайн з українським обличчям, 2023. С. 40–45.
27. Українські настільні ігри — 10 ігор українських авторів. Geekach.com.ua URL: <https://geekach.com.ua/ukrainski-nastilky-10-nastilnykh-ihor-ukrainskykh-avtoriv/> (дата звернення: 02.10.2025).
28. Чому настільні ігри залишаються популярними навіть після пандемії? Takamaka.com.ua URL: <https://takamaka.com.ua/blog/chomu-nastilni-igry-zalyshayutsya-populyarnymy-navit-pislya-pandemiyi> (дата звернення: 16.11.2025)
29. Як з'явилась перша настільна гра. Desktopgames.com.ua. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/jak-ziavilas-persha-nastilna-gra.html> (дата звернення: 29.09.2025).
30. 1974 Dungeons & Dragons white box set original D&D 1st ed 5th w dice & greyhawk. Worthpoint.com URL: <https://www.worthpoint.com/worthopedia/1974-dungeons-dragons-white-box-set-1862747821> (дата звернення: 01.05.2026)
31. Appelcline S. Designers & Dragons: A History of the Roleplaying Game Industry. Evil Hat Productions, 2014. С. 30–50, 34–40, 110–130, 112–130, 200–220.
32. Aridnyk raised \$130,000 on Kickstarter. AIN.UA. URL: <https://en.ain.ua/2025/04/25/aridnyk-raised-130000-on-kickstarter/> (дата звернення: 01.10.2025).

33. Board Games Market Analysis. Polaris Market Research. URL: <https://www.polarismarketresearch.com/industry-analysis/board-games-market> (дата звернення: 01.10.2025).
34. Cover J. G. The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games. McFarland, 2010. С. 12–22.
35. George S. E., Richard G., Robert G. Characteristics of Game, 2020.
36. History of board games. History.com.uk. URL: <https://www.history.co.uk/articles/history-of-board-games> (дата звернення: 29.09.2025).
37. Jon P. Playing at the World 2E, Volume1: The invention of Dungeons and Dragons, 2024.
38. Jon P. Game Wizards: The Epic Battle for Dungeons & Dragons, 2021.
39. Justin A. So You Want To Be A Game Master: Everything You Need to Start Your Tabletop Adventure for Dungeons and Dragons, Pathfinder, and Other Systems, 2023.
40. Kenneth A., Devon C., Cecile C., Hollie M. Creating Characters for the Entertainment Industry, 2019.
41. Kickstarter. Kickstarter.com URL: https://www.kickstarter.com/discover/advanced?category_id=12&woe_id=23424976&sort=popularity&seed=2965609&page=1 (дата звернення: 04.05.2026)
42. Kirkham D. Let's Talk About TTRPGs: A Primer. URL: <https://medium.com/lets-talk-about-ttrpgs/lets-talk-about-ttrpgs-a-primer-ba95ea6872e7> (дата звернення: 19.02.2025)
43. Lan L. Dicing with Dragons: an introduction to role-playing games, 1982.
44. Martin R. Unframed: The Art of Improvisation for Game Masters, 2014.
45. Mary F., Mikael J. Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games, 2023.

46. Pathfinder: Player Core 2E (Pocket Edition). Zhaba-igor.com. URL: <https://zhaba-igor.com/pathfinder-player-core-2e-pocket-edition/> (дата звернення: 03.05.2026)
47. Premeet S., Marcus C., Jose P. Z. Fifty Years of Dungeons & Dragons, 2024.
48. ResearchGate. RPG Theorizing by Designers and Players. URL: https://www.researchgate.net/publication/331747932_RPG_Theorizing_by_Designers_and_Players (дата звернення: 12.12.2025).
49. Robin D. L. Hamlet's Hit Points, 2010.
50. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2003. С. 56–80, 80–95.
51. Schick L. Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games. Prometheus Books, 1991. С. 19–30, 50–70, 120–140, 220–225.
52. Sean P. The Fantasy Roleplaying Gamer's Bible, 1996.
53. Stu H. Monsters, Aliens, and Holes in the Ground: A Guide to Tabletop Roleplaying Games from D&D to Mothership, 2023.
54. Tabletop role-playing game. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_role-playing_game (дата звернення: 28.09.2025)
55. Top 10 historical board games. British Museum. URL: <https://www.britishmuseum.org/blog/top-10-historical-board-games> (дата звернення: 14.10.2025).
56. Tracy F. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games 5th Edition, 2024.
57. Ukraine Board Games Market. 6Wresearch. URL: <https://www.6wresearch.com/industry-report/ukraine-board-games-market> (дата звернення: 01.10.2025).
58. Ukraine Games and Puzzles Market Outlook. 6Wresearch. URL: <https://www.6wresearch.com/industry-report/ukraine-games-and-puzzles-market-outlook> (дата звернення: 01.10.2025).
59. What are TTRPG? URL: <https://www.ttrpginsider.news/c/what-is-a-ttrpg> (дата звернення: 29.09.2025)

60. White W. J., Arjoranta J., Hitchens M. In: Role-Playing Game Studies, 2018. C. 64–70.
61. White W. J. Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge, 2001–2012: Designs and Discussions. Springer, 2020. C. 15–40.
62. Wolfgang B. The Kobold Guide to Game Design, 2012.

ДОДАТКИ

Додаток А

Апробація результатів дослідження



Рис. А.1. Сертифікат участі у Всеукраїнській програмі ментального здоров'я



Рис. А.2. Сертифікат участі у VII Міжнародній науково-практичній конференції
INNOVATIONS OF MODERN SCIENCE AND EDUCATION

Додаток Б

Планшет персонажів, плитки персонажів, картки вмінь, картки зброї



Рис. Б.1. Планшет персонажа з характеристиками



Рис. Б.2. Зворотній бік плитки персонажа Друїд

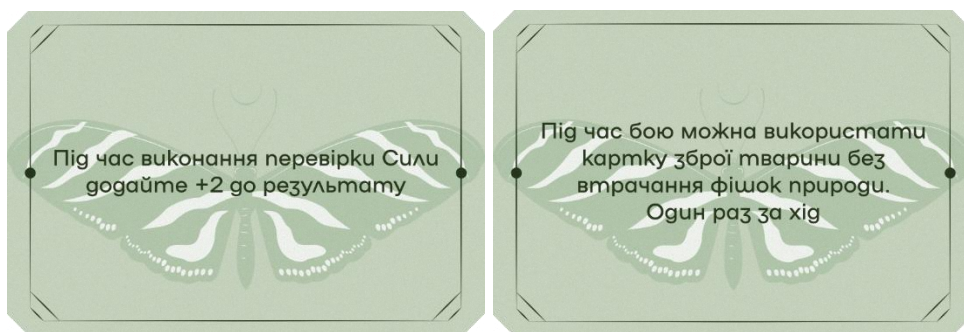


Рис. Б.3. Картки вмінь персонажа Друїд



Рис. Б.4. Картки зброї природи персонажа Друїд

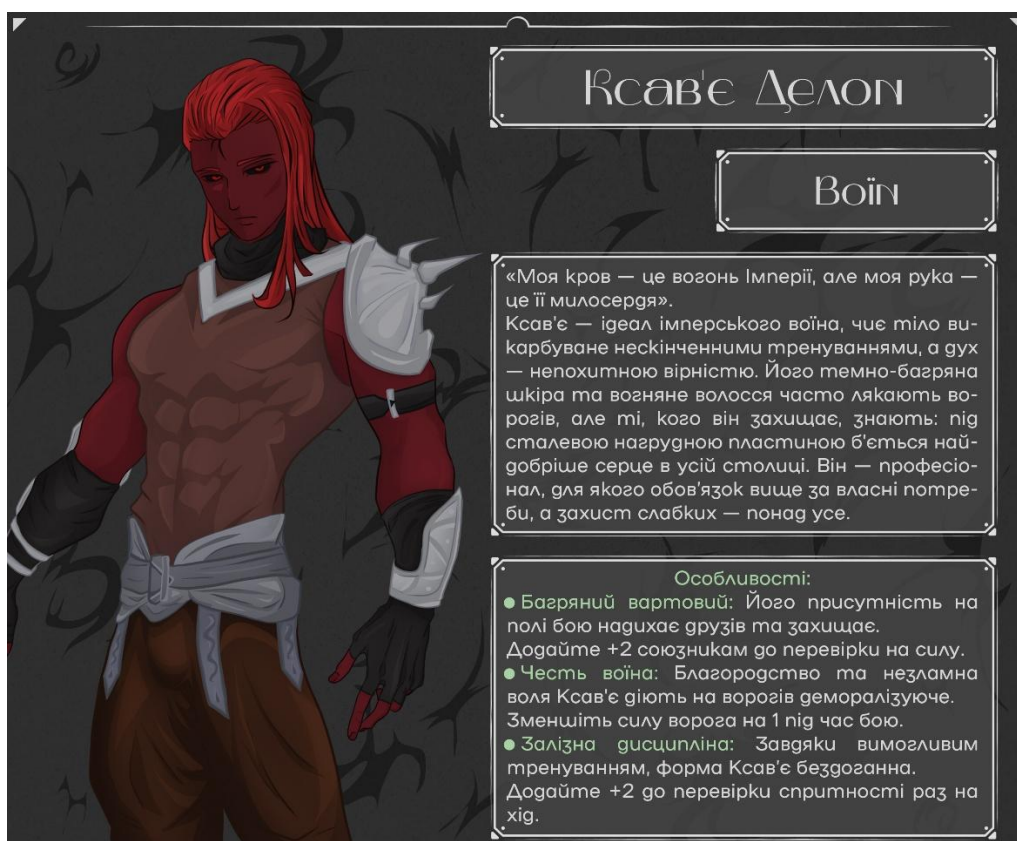


Рис. Б.5. Зворотній бік плити персонажа Воїн

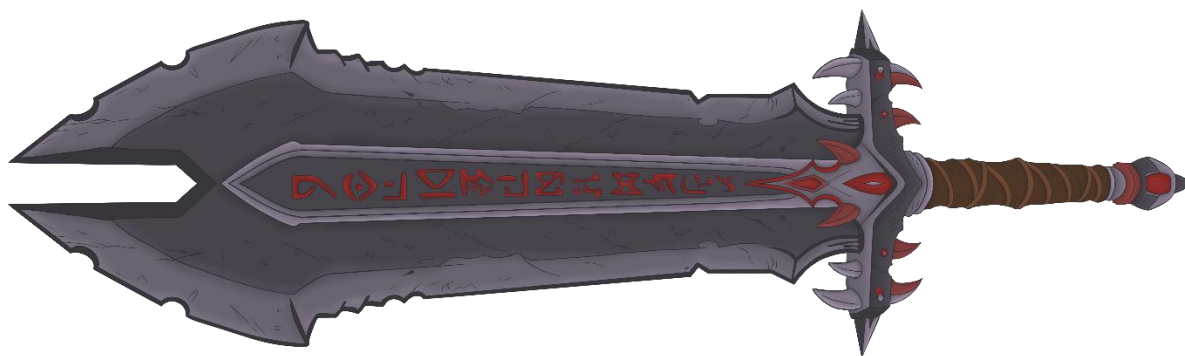


Рис. Б.6. Малюнок меча для картки зброї

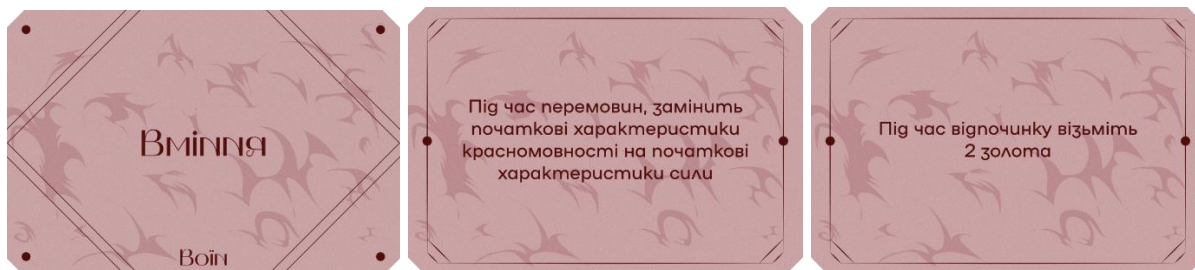


Рис. Б.7. Картки вмінь персонажа Воїн



Рис. Б.8. Зворотній бік плити персонажа Маг

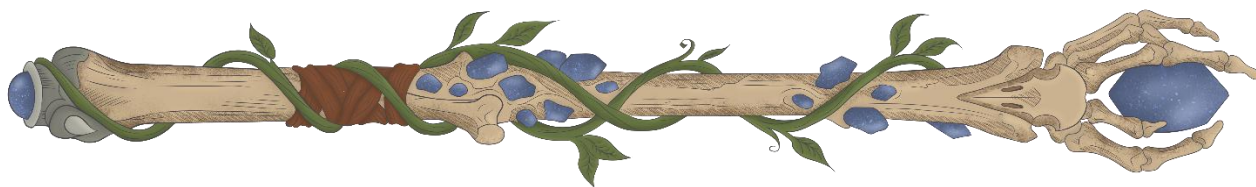


Рис. Б.9. Малюнок палиці для картки зброї

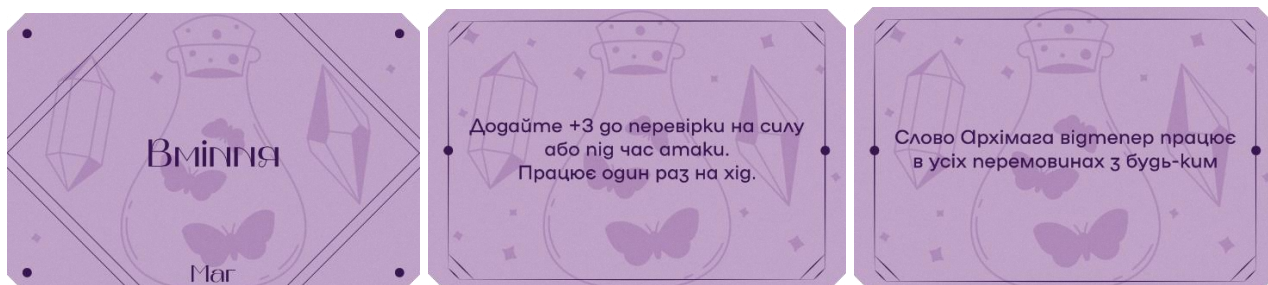


Рис. Б.10. Картки вмінь персонажа Маг



Рис. Б.11. Зворотній бік плити персонажа Розбійник



Рис. Б.12. Малюнок кинджалів для картки зброї

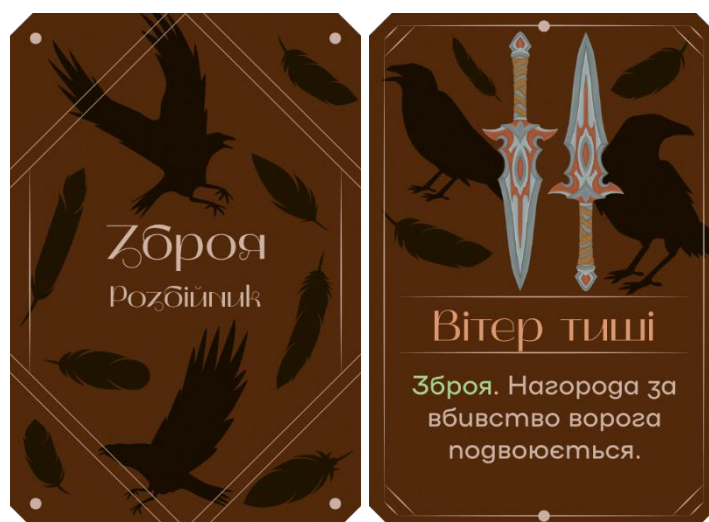


Рис. Б.13. Картки зброї персонажа Розбійник



Рис. Б.14. Картки вмінь персонажа Розбійник

Картки локацій

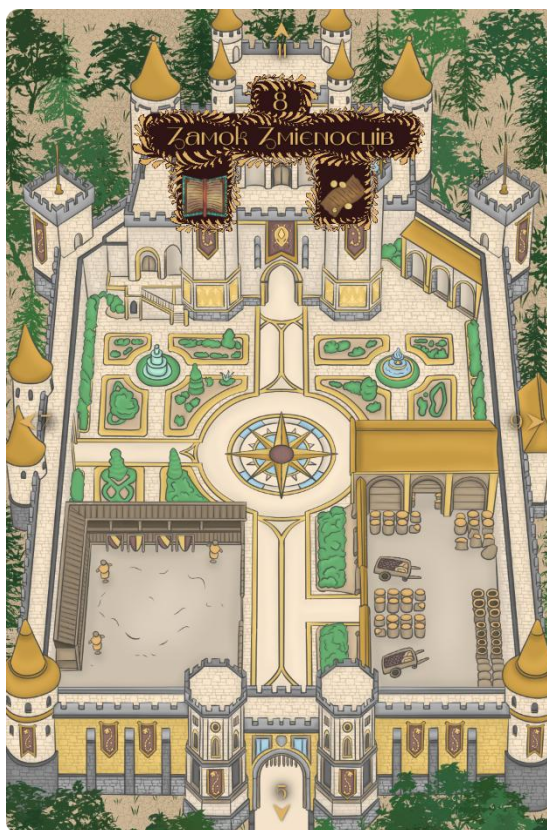
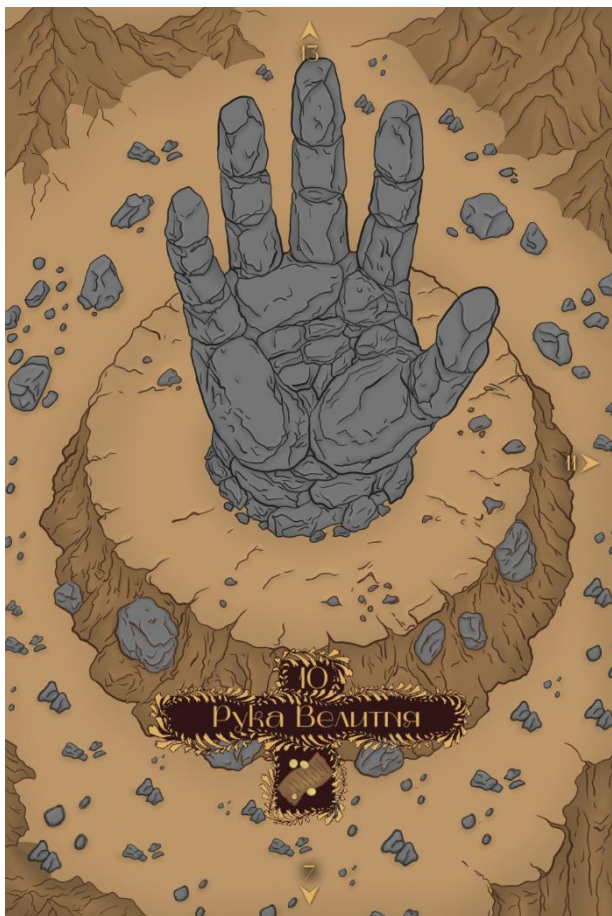


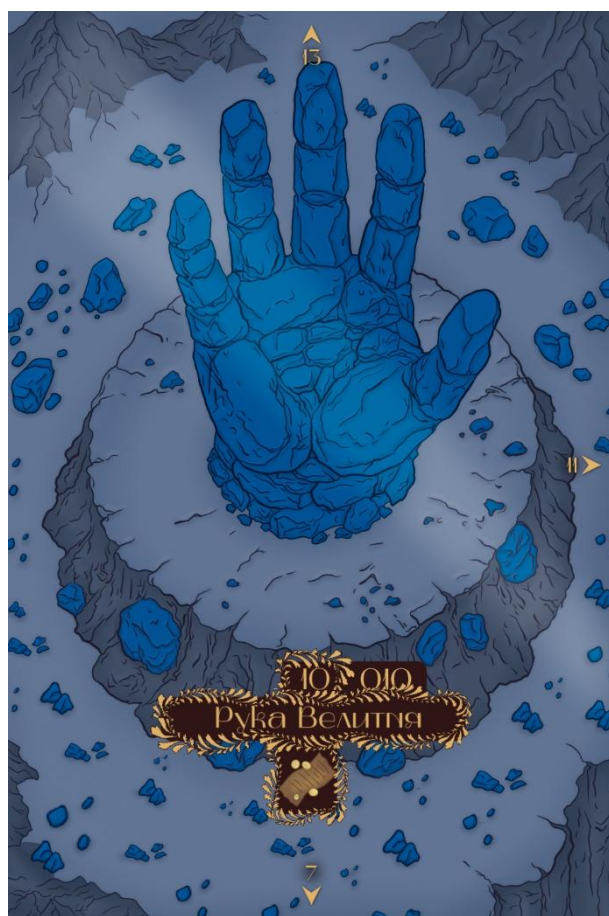
Рис. В.1. Картка локації «Замок Змієносців»



Рис. В.2. Картка локації «Кратер Лицарів»



а



б

Рис. В.3. Картка локації «Кратер Лицарів»: а — першочергова локація; б — видозмінена локація гравцями

Книга правил



Рис. Г.1 Обкладинка та 2 сторінка книги правил

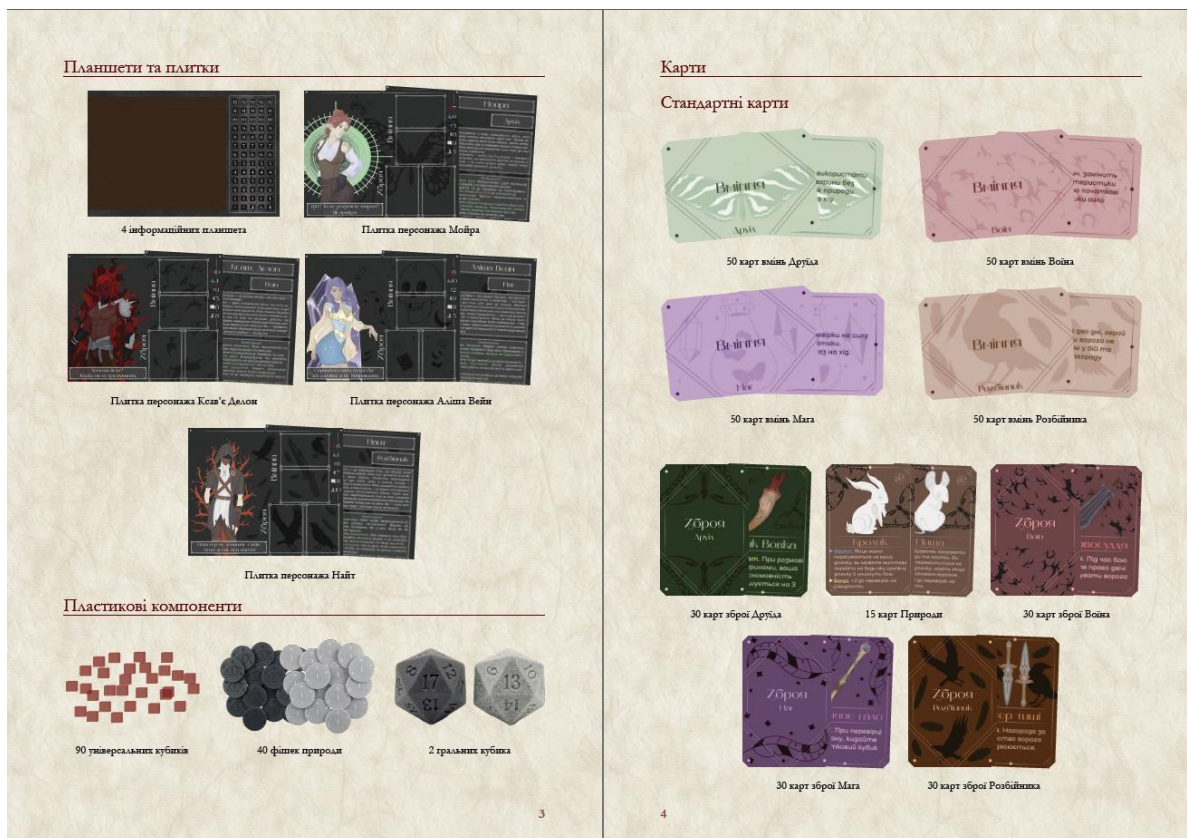


Рис. Г.2. 3 та 4 сторінка книги правил

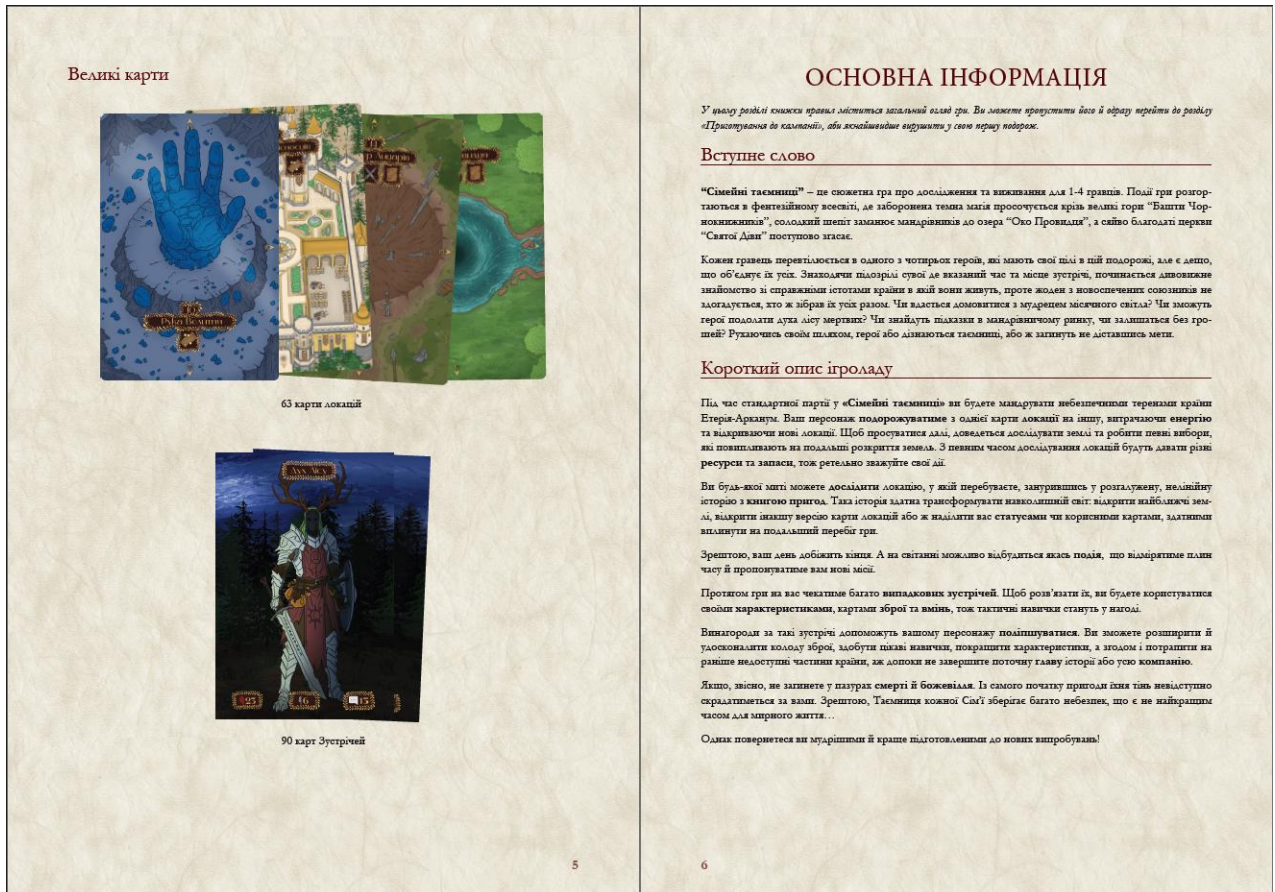


Рис. Г.3. 5 та 6 сторінка книги правил

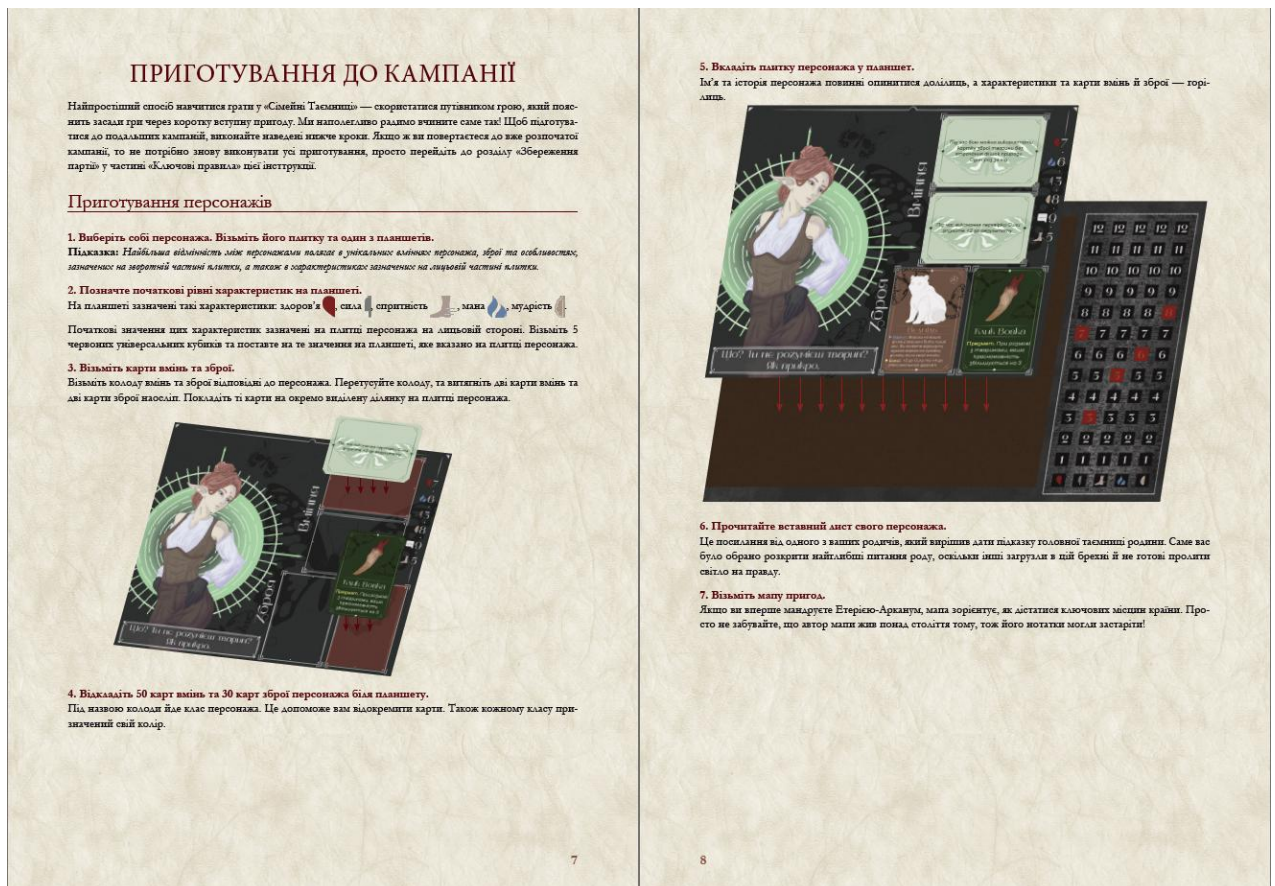


Рис. Г.4. 7 та 8 сторінка книги правил

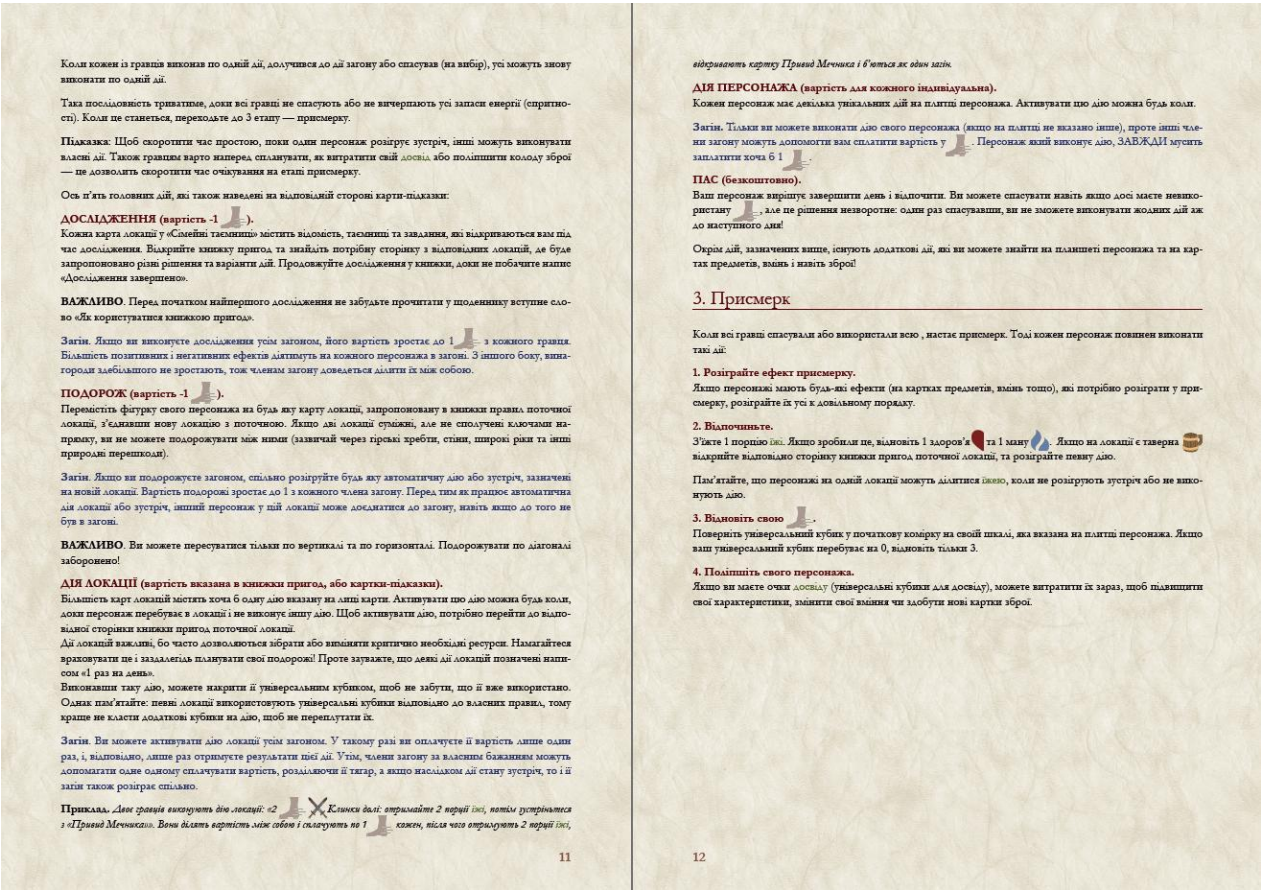


Рис. Г.6. 11 та 12 сторінка книги правил

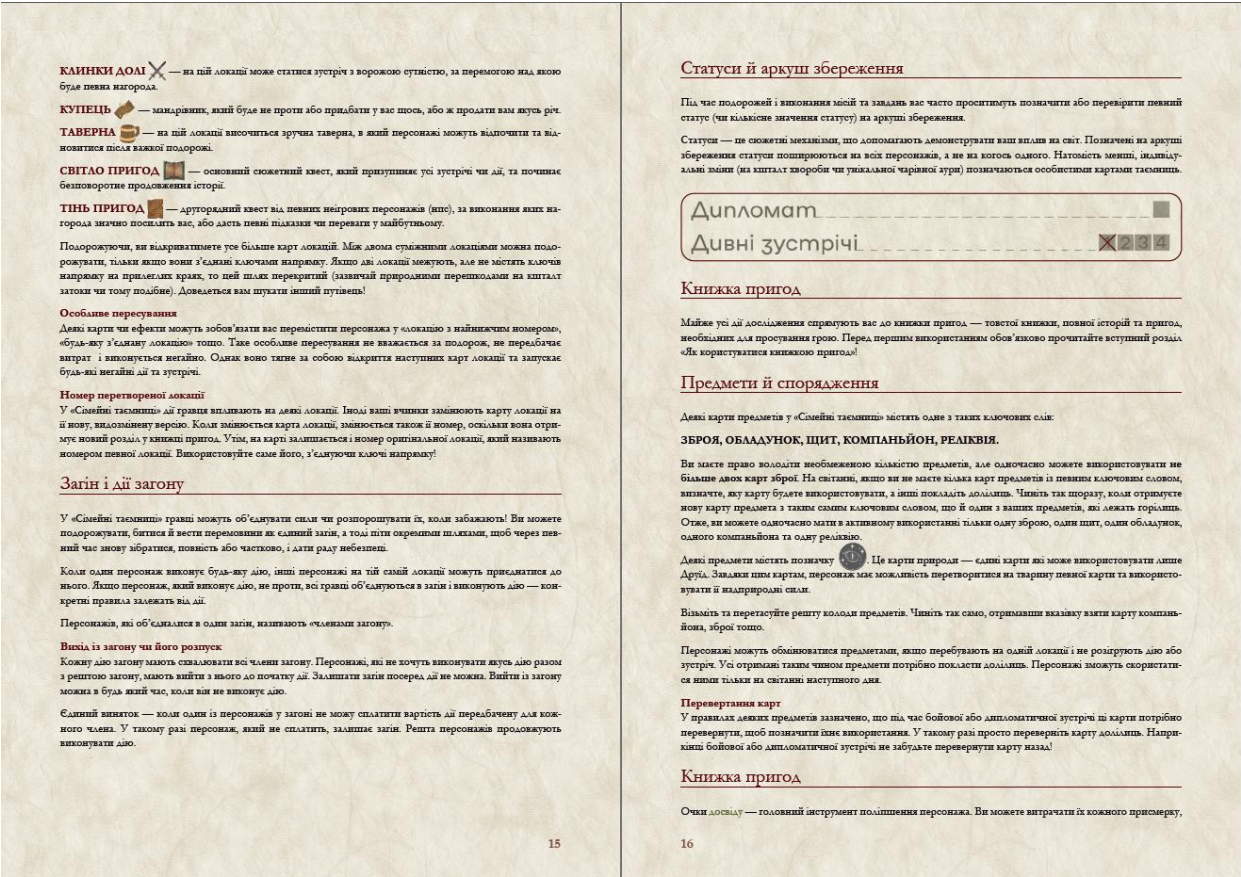


Рис. Г.7. 15 та 16 сторінка книги правил

Додаток Д

Упаковка



Рис. Д.1. Макет кришки та дна коробки



Рис. Д.2. 3Д модель коробки зворотній бік



Рис. Д.3. 3Д модель коробки зовнішній бік