

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

Розробка дизайну гральних карт для настільної гри «Flip 7»

Рівень вищої освіти Перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг3-22
Захаренко М.А.

Науковий керівник д.пед.н., проф.
Єжова О.В.

Рецензент д.філос.
Журавель-Змеєва Л.С.

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 ГД
д.філос. Лілія ЖУРАВЕЛЬ-ЗМСЄВА

(підпис)

«_____» _____ 2026 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

Захаренко Маргариті Андріївні

1. Тема кваліфікаційної роботи «Розробка дизайну гральних карт для настільної гри «Flip 7»»

Науковий керівник роботи Єжова Ольга Володимирівна, д.пед.н., проф.
затверджені наказом КНУТД від «17» березня 2026 р. № 62-уч.

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації та джерела за темою та дослідження дизайну гральних карт для настільної гри.

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити):
Вступ, Розділ 1. Теоретичні та історичні основи дизайну настільних ігор, Розділ 2. Проектний аналіз та розробка концепції дизайну настільної гри «Flip 7», Розділ 3. Реалізація дизайн-проекту настільної гри «Flip 7», Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

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 та історичні основи дизайну настільних ігор	лютий 2026	
3	Розділ 2. Проєктний аналіз та розробка концепції дизайну настільної гри «Flip7»	березень 2026	
4	Розділ 3. Реалізація дизайн-проєкту настільної гри «Flip 7»	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 _____

Маргарита ЗАХАРЕНКО

Науковий керівник _____

Ольга ЄЖОВА

АНОТАЦІЯ

Захаренко М. А. Розробка дизайну гральних карт для настільної гри «Flip 7». – Рукопис.

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

У кваліфікаційній роботі розроблено концепцію дизайну гральних карт для настільної гри «Flip 7» на основі аналізу теоретичних підходів, їх класифікації та художньо-функціональних особливостей. Досліджено візуальне оформлення, ігрову механіку, ринок настільних ігор і цільову аудиторію. Обрано концептуальний підхід, розроблено ескізи та композиційні принципи. Виконано дизайн карт відповідно до вимог гри «Flip 7» та проаналізовано матеріали й технології друку.

Ключові слова: *графічний дизайн, дизайн гральних карт, настільна гра, ігровий дизайн.*

SUMMARY

Zakharenko M. A. Development of Playing Card Design for the Board Game «Flip 7». – The manuscript.

Bachelor's degree project in specialty 022 Design – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2026.

In the diploma project, a concept for the design of playing cards for the board game «Flip 7» was developed based on the analysis of theoretical approaches, their classification, and artistic-functional features. The visual design, gameplay mechanics, board game market, and target audience were studied. A conceptual approach was selected, sketches and compositional principles were developed. The card design was created in accordance with the requirements of the «Flip 7» game system, and materials and printing technologies were analyzed.

Key words: *graphic design, playing card design, board game, game design.*

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ТА ІСТОРИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР	9
1.1. Історичний розвиток досліджень дизайну настільних ігор	9
1.2. Класифікація підходів до створення ігрових карт настільних ігор	11
Висновки до розділу 1	14
РОЗДІЛ 2. ПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ ТА РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «Flip 7»	15
2.1. Дослідження цільової аудиторії та ринку настільних ігор	15
2.2. Аналіз аналогів настільних ігор	17
2.3. Розробка алгоритму визначення основних дизайнерських рішень	25
2.4. Дослідження матеріалів і виробничих технологій у проєктуванні настільних ігор	31
2.5. Розробка творчої концепції гральних карт.....	37
Висновки до розділу 2	39
РОЗДІЛ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «Flip 7»	41
3.1. Обґрунтування художньо-стилістичного рішення дизайн-проєкту настільної гри	41
3.2. Підбір матеріалів для реалізації елементів настільної гри	46
3.3. Технологічні ресурси для виготовлення елементів дизайн-проєкту настільної гри	53
3.4. Реалізація та виготовлення гральних карт для настільної гри «Flip 7»	57
Висновки до розділу 3	63
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	67
ДОДАТКИ.....	75

ВСТУП

Актуальність теми. В сучасних умовах графічного дизайну важливим є створення візуально виразних і функціональних дизайн-рішень для продуктів ігрової індустрії, зокрема настільних ігор. Настільні ігри є популярною формою дозвілля та соціальної взаємодії, що сприяє розвитку логічного мислення, комунікаційних навичок і творчості. Візуальне оформлення відіграє ключову роль у формуванні сприйняття гри, створенні її атмосфери та забезпеченні впізнаваності серед інших ігрових продуктів. Саме графічний дизайн забезпечує ефективну візуальну комунікацію з гравцем і підтримує його залучення до ігрового процесу. Гральні карти, як один із основних елементів настільних ігор, мають значний потенціал для художнього та функціонального вирішення. Вони поєднують функціональність і композиційну організацію візуальних елементів, виступаючи не лише інструментом гри, а й носієм візуальної ідеї.

Це зумовлює необхідність розробки дизайн-проектів гральних карт, у яких поєднуються функціональність, композиційна цілісність і сучасні засоби графічного дизайну.

Мета дослідження – розробити дизайн гральних карт для настільної гри «Flip 7» з покращеними естетичними відповідно до сучасних тенденцій графічного дизайну.

Завдання дослідження:

- Проаналізувати теоретичні підходи до створення дизайну гральних карт настільних ігор, їх класифікацію, функціональні та художньо-естетичні особливості.
- Дослідити особливості візуального оформлення, ігрової механіки та функціональної організації гральних карт у настільній грі «Flip 7».
- Здійснити аналіз цільової аудиторії, сучасного ринку настільних ігор і аналогів з метою визначення актуальних тенденцій та вимог до дизайн-проекту гральних карт.

- Розробити концепцію дизайну гральних карт для настільної гри «Flip 7», визначити ключові візуальні елементи та здійснити їх візуалізацію.
- Здійснити реалізацію розробленого проекту з урахуванням матеріалів, технологій і виробничих особливостей виготовлення поліграфічної продукції.

Об'єкт дослідження. Дизайн гральних карт для настільних ігор як об'єкт графічного дизайну.

Предметом дослідження є дизайн гральних карт для настільної гри «Flip 7».

Методи дослідження. У роботі використано такі методи дослідження:

- Теоретичний аналіз літературних і візуальних джерел – для опрацювання наукових праць, навчально-методичних матеріалів і сучасних прикладів дизайну гральних карт з метою визначення основних принципів та підходів до їх проєктування.
- Історико-аналітичний метод – для дослідження етапів розвитку дизайну гральних карт і виявлення характерних художньо-композиційних особливостей.
- Метод порівняльного аналізу – для вивчення аналогів настільних ігор та карткових комплектів, визначення їхніх функціональних, композиційних і візуальних характеристик.
- Метод художнього проєктування – для розробки концепції дизайну гральних карт настільної гри «Flip 7», створення дизайнерського рішення та системи візуальних елементів.
- Метод графічного моделювання – для створення цифрових макетів гральних карт із використанням спеціалізованого програмного забезпечення та підготовки дизайн-макетів до друку.
- Метод комп'ютерного проєктування та цифрової графіки із використанням програмного забезпечення Adobe Illustrator та Adobe Photoshop для створення ескізів, розробки дизайну та обробки графічних елементів настільної гри.

Елементи наукової новизни одержаних результатів:

- Вперше систематизовано художньо-стилістичні та композиційні особливості дизайну гральних карт для настільних ігор;
- Отримали подальший розвиток принципи проєктування дизайну гральних карт як об'єкта графічного дизайну.

Практичне значення одержаних результатів. У роботі розроблено дизайн-проєкт гральних карт для настільної гри «Flip 7», що складається з дизайну карт (зворотної сторони карт, числових карт, карт дій та карт-модифікаторів), упакування та правил гри. Результати дослідження будуть корисні для дизайнерів, ілюстраторів, розробників настільних ігор, а також викладачів і студентів мистецьких та дизайнерських спеціальностей у процесі створення графічної продукції та вивчення особливостей проєктування ігрового дизайну.

Апробація результатів дослідження. Результати апробовано на конференції «Традиції та новації в дизайні» (Луцький національний технічний університет, Луцьк, Україна, 15 травня 2026 р.) (сертифікат – додаток В.1) та опубліковано в її матеріалах [6].

Робота представлена на грантовому конкурсі:

- Грантовий конкурс від Outdoor-Online: студентські статті про зовнішню рекламу (компанія Outdoor-Online, 27 лютого 2026 р.) (Додаток А.1) [4].

Структура та обсяг роботи: Кваліфікаційна робота викладена на 66 сторінках комп'ютерного тексту (без додатків), складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (64 найменування), додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ТА ІСТОРИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

1.1. Історичний розвиток досліджень дизайну настільних ігор

Дизайн настільних ігор є важливою складовою сучасного графічного дизайну, оскільки поєднує в собі принципи візуальної комунікації, композиції, типографіки, ергономіки та проєктування користувацького досвіду. Сучасні дослідження настільних ігор здебільшого спрямовані на вивчення візуальної організації ігрових компонентів, впливу графічного оформлення на сприйняття гри, а також взаємодії між естетичними й функціональними аспектами дизайну.

Одним із важливих напрямів дослідження є аналіз взаємозв'язку між графічним оформленням настільної гри та зручністю її використання. У науковій праці автори досліджували принципи візуальної та когнітивної ергономіки в настільних іграх [35]. Розглядається дизайн гри як система візуальної комунікації, у якій кожен елемент, зокрема колір, форма, композиція, шрифти та піктограми, впливає на швидкість сприйняття інформації та комфорт гравця під час ігрового процесу. Особлива увага приділяється проблемі інформаційного перевантаження, коли надмірна кількість графічних елементів ускладнює взаємодію користувача з грою. Дослідники зазначають, що ефективний дизайн настільної гри повинен забезпечувати швидке зчитування інформації, логічну структуру компонентів і зрозумілу візуальну ієрархію.

У межах цього дослідження також аналізується роль колірного кодування та типографіки у формуванні зрозумілої системи навігації. Автори підкреслюють, що правильно організована композиція ігрових компонентів дозволяє покращити взаємодію користувача з грою та мінімізувати когнітивне навантаження. Таким чином, дизайн настільної гри розглядається не лише як

декоративний елемент, а як функціональна система передачі інформації, що безпосередньо впливає на ігровий досвід користувача.

Важливе місце серед сучасних наукових досліджень займає вивчення емоційного впливу дизайну настільних ігор. У даній роботі досліджували взаємозв'язок між візуальним оформленням компонентів гри та емоційною реакцією гравців [54]. Автори аналізують, як колірна палітра, форма елементів, стилістика ілюстрацій і матеріали впливають на формування атмосфери гри та загальне сприйняття продукту.

У дослідженні зазначається, що сучасні настільні ігри значною мірою орієнтуються на створення цілісного візуального образу, який формує емоційний зв'язок між грою та користувачем. Візуальні компоненти не лише передають інформацію, а й допомагають створити певний настрій, підсилити тематичне спрямування гри та підвищити рівень залучення гравця. Автори підкреслюють, що емоційна складова дизайну є важливим чинником комерційної успішності настільної гри, оскільки саме візуальна привабливість часто стає одним із перших факторів, що привертають увагу користувача.

Окремим напрямом досліджень є розгляд настільних ігор як прикладу проєктування взаємодії та користувацького досвіду. У дослідженні настільні ігри аналізуються як система взаємодії між користувачем та візуальним середовищем [32]. Автори розглядають процес створення настільної гри як приклад комплексного дизайн-проєктування, де кожен графічний елемент виконує комунікативну функцію.

У роботі підкреслюється, що дизайн настільних ігор поєднує принципи графічного дизайну та дизайну взаємодії. Зокрема, автори звертають увагу на важливість структури ігрових компонентів, зрозумілості візуальної системи та логіки розташування елементів. Настільна гра розглядається як середовище, у якому користувач постійно взаємодіє з графічною інформацією, а тому дизайн повинен забезпечувати інтуїтивне сприйняття правил та ігрових механік.

Сучасні наукові дослідження у сфері дизайну настільних ігор зосереджені на вивченні ергономічних, емоційних та комунікативних аспектів

графічного оформлення. Дослідники розглядають дизайн настільної гри не лише як декоративне оформлення, а як складну систему візуальної взаємодії, що впливає на комфорт користувача, сприйняття інформації та загальний ігровий досвід. Саме тому проектування гральних карт для сучасних настільних ігор потребує врахування не лише естетичних, а й функціональних принципів графічного дизайну.

1.2. Класифікація підходів до створення ігрових карт настільних ігор

Настільні ігри є різновидом ігрової друкованої продукції, що поєднує графічні, інформаційні та матеріальні компоненти, призначені для організації ігрової взаємодії між учасниками за визначеними правилами. До складу настільної гри можуть входити ігрове поле, карти, жетони, фішки, інструкції, пакування та допоміжні елементи, які формують єдину систему візуальної комунікації. У нормативно-понятійному аспекті настільні ігри належать до друкованих видань та поліграфічної продукції, вимоги до яких регламентуються державними стандартами України, технічними умовами виробництва та нормами авторського права.

Нормативна база та стандартизація. В Україні загальні вимоги до друкованої продукції визначає ДСТУ 3017:2015 «Видання. Основні види. Терміни та визначення понять» [5], який класифікує видання за функціональним призначенням і матеріальною формою. Хоча настільні ігри не виділені як окрема категорія стандарту, їхні складові — картки, інструкції, пакування та аркушеві матеріали — підпадають під визначення аркушевих і комплектних видань.

Окремі елементи настільних ігор, зокрема ігрові карти, можуть розглядатися як різновид карткових видань, що регламентуються технічними умовами аркушевої поліграфічної продукції: СОУ 18.1-02477019-01:2015 «Картки образотворчі немарковані», СОУ 18.1-02477019-02:2015 «Видання аркушеві. Технічні умови», а також галузевими поліграфічними стандартами.

Особливістю настільних ігор є те, що вони виступають не лише інформаційним виданням, а й інтерактивним продуктом, у якому графічні елементи безпосередньо впливають на ігровий процес. Тому під час їхнього проєктування враховуються як поліграфічні стандарти, так і принципи геймдизайну та ергономіки взаємодії користувача [9].

Класифікація настільних ігор та роль ігрових карт. У сучасній теорії ігрового дизайну настільні ігри класифікуються за типом механік і характером взаємодії гравців. Дослідження сучасних настільних ігор демонструють, що ігрові компоненти формуються відповідно до структури механік, які визначають спосіб подання інформації на картах і рівень їхньої візуальної складності.

Загалом настільні ігри поділяються на:

- карткові ігри, де карти є основним ігровим інструментом;
- стратегічні настільні ігри;
- кооперативні ігри;
- сімейні та казуальні ігри;
- наративні або сюжетно орієнтовані ігри.

У межах цих типів ігрові карти виконують різні функції: інформаційну, механічну, ресурсну або сюжетну. Таким чином карта виступає універсальним носієм ігрових дій і водночас елементом графічного інтерфейсу гри [53].

Технічні вимоги до ігрових карт і компонентів. Проєктування карт настільних ігор передбачає дотримання низки технічних параметрів, що забезпечують довговічність і зручність використання.

Матеріали. Для виготовлення карт застосовується багатошаровий картон або папір підвищеної щільності (зазвичай 250–350 г/м²), інколи пластик або ламіновані матеріали. Матеріали повинні відповідати санітарно-гігієнічним нормам, бути нетоксичними та безпечними для контакту зі шкірою.

Розміри та формати. Єдиного стандарту розмірів ігрових карт не існує, однак у міжнародній практиці використовуються усталені формати: покерний (приблизно 88×63 мм), бриджевий (88×58 мм), міні-формати та квадратні карти. Вибір формату визначається механікою гри та ергономікою взаємодії користувача.

Захисне покриття. Карти повинні мати ламінування або лакове покриття, що захищає поверхню від стирання, вологи та механічних пошкоджень. Це особливо важливо для настільних ігор, які передбачають багаторазове використання компонентів.

Конструктивні особливості. Кути карт заокруглюються для запобігання пошкодженням і травмуванню користувачів. Товщина матеріалу повинна забезпечувати достатню жорсткість без втрати гнучкості під час перемішування колоди.

Вимоги до графічного оформлення. Графічний дизайн ігрових карт визначається необхідністю швидкого зчитування інформації під час гри. Основними вимогами є:

- чітка візуальна ієрархія елементів;
- контрастність тексту та фону;
- уніфікація іконографіки;
- стилістична єдність усіх компонентів гри;
- баланс між декоративністю та функціональністю.

Карти виступають елементом візуальної навігації, тому композиція повинна забезпечувати миттєве розпізнавання типу карти, її значення та ігрового ефекту [42].

Вимоги безпеки та відповідність нормативним стандартам. Матеріали й фарби, що використовуються у виробництві настільних ігор, повинні відповідати екологічним і санітарним нормам. Вироби не повинні містити токсичних речовин або викликати алергічних реакцій. Особливо це актуально для ігор широкої аудиторії, включаючи дітей.

Авторське право та маркування. Дизайн настільної гри та її компонентів є об'єктом інтелектуальної власності й регулюється Законом України «Про авторське право і суміжні права». Захисту підлягають графічне оформлення карт, ілюстрації, іконографіка, композиційні рішення та загальна візуальна концепція гри.

Маркування продукції здійснюється відповідно до вимог ДСТУ 4861:2007 і включає відомості про автора, видавця, тираж, рік випуску та знак охорони авторського права. Пакування настільної гри також виконує інформаційну та ідентифікаційну функцію, забезпечуючи комунікацію з користувачем ще до початку ігрового процесу.

Висновки до розділу 1

1. В результаті аналізу наукових досліджень було визначено, що дизайн настільних ігор дедалі більше орієнтується на комплексний підхід до створення візуальної системи. Гральні карти, ігрове поле, упаковка, типографіка та ілюстрації розглядаються як взаємопов'язані елементи єдиного стилістичного середовища. Особливого значення набуває створення впізнаваної айдентики гри, що забезпечує цілісність візуального образу та підсилює емоційне сприйняття продукту.

2. В результаті аналізу нормативно-правових та технічних засад створення настільних ігор і карткових компонентів виявлено, що, попри відсутність окремої категорії настільних ігор у державних стандартах, їхні складові регламентуються нормами, що стосуються аркушевих і комплектних видань, технічних умов поліграфічної продукції та вимог авторського права. Встановлено ключові параметри проєктування ігрових карт — матеріали, формат, конструктивні особливості, захисні покриття та принципи графічного оформлення, які забезпечують ергономічність, довговічність і зручність взаємодії користувача з ігровим продуктом.

3. Обґрунтовано, що ігрові карти виконують інтерфейсну функцію, забезпечуючи взаємодію між правилами гри та користувачем.

РОЗДІЛ 2

ПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ ТА РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «Flip 7»

2.1. Дослідження цільової аудиторії та ринку настільних ігор

Сучасний ринок настільних ігор характеризується активним розвитком, розширенням асортименту продукції та зростанням зацікавленості споживачів у настільних і карткових іграх. У процесі проєктування дизайну настільної гри важливим етапом є проведення маркетингового дослідження, що дозволяє визначити особливості цільової аудиторії, тенденції розвитку ринку та вимоги споживачів до візуального оформлення ігрової продукції. Аналіз ринку настільних ігор дає можливість сформулювати концепцію дизайн-проєкту відповідно до сучасних тенденцій геймдизайну та потреб користувачів.

У дослідженні Нагіхані зазначається, що сучасна індустрія настільних ігор охоплює різні категорії продукції, серед яких традиційні настільні ігри, мас-маркет ігри та hobby games (хобі-ігри), до яких належать рольові ігри, колекційні карткові ігри, варгейми та євроігри [47]. Подібний поділ демонструє різноманітність сучасного ринку та наявність широкої аудиторії споживачів із різними потребами й інтересами. У процесі розвитку настільних ігор відбувалося ускладнення ігрових механік, а також зростала роль візуального оформлення як засобу комунікації між грою та користувачем.

Особливого розвитку індустрія настільних ігор набула у XX–XXI століттях. Як зазначає С. Нагіхані, культові настільні ігри, зокрема Monopoly та Scrabble, з часом перестали бути лише формою дозвілля й перетворилися на важливі культурні явища, які відображали та формували соціальні й економічні особливості свого часу [47, с. 1]. Це свідчить про те, що настільні ігри поступово перетворилися не лише на форму дозвілля, а й на важливий елемент сучасної масової культури. Значний вплив на популяризацію

настільних ігор мали розвиток поліграфії, маркетингу та цифрових технологій, що дозволило створювати більш якісні та візуально привабливі ігрові продукти.

Важливим етапом розвитку ринку стало виникнення колекційних карткових ігор. У даній роботі описує вплив гри Magic: The Gathering на індустрію настільних ігор. Нагіхані зазначає, що вихід Magic: The Gathering у 1993 році став важливим етапом у розвитку індустрії хобі-ігор, адже гра не лише змінила підхід до настільних розваг, а й започаткувала жанр колекційних карткових ігор [47, с. 5]. Популярність колекційних карткових ігор сприяла розвитку дизайну гральних карт, оскільки саме візуальна складова стала одним із ключових елементів формування впізнаваності гри та залучення аудиторії. Успішні карткові ігри поєднують функціональність ігрових елементів із цілісною стилістикою, продуманою типографікою та виразною ілюстративною системою.

Окрему увагу С. Нагіхані приділяє розвитку євроігор, які стали одним із найпопулярніших напрямів сучасного настільного геймінгу. У дослідженні зазначається, що такі ігри орієнтуються на стратегічність, взаємодію між гравцями та мінімізацію випадковості. Це вплинуло і на дизайн ігрових компонентів, оскільки виникла потреба у створенні зрозумілих інформаційних систем, логічної композиції та візуальної ієрархії елементів.

Для визначення цільової аудиторії настільних ігор важливе значення мають маркетингові дослідження споживацьких уподобань. У межах дослідження було проведено опитування серед користувачів настільних ігор, яке охоплювало різні вікові та соціальні групи. У процесі дослідження аналізувалися особливості дозвілля, ігрові вподобання, поведінка покупців та фактори, що впливають на вибір настільної гри. Результати демонструють, що сучасна аудиторія настільних ігор включає як сімейних користувачів, так і молодь, студентів та дорослих гравців, які розглядають настільні ігри як форму соціальної взаємодії та спільного дозвілля.

У дослідженні також зазначено, що значна частина користувачів звертає увагу на художнє оформлення гри, якість компонентів та загальну стилістичну цілісність продукту. Візуальна привабливість упаковки, дизайн карт та ілюстративне оформлення безпосередньо впливають на зацікавленість споживача та формування першого враження про гру. Саме тому сучасні настільні ігри дедалі більше орієнтуються на створення впізнаваної айдентики та емоційного зв'язку з аудиторією.

Аналіз ринку також демонструє стабільне економічне зростання індустрії настільних ігор. Нагіхані відзначає, що у 2022 році світовий ринок настільних ігор оцінювався у 11,88 млрд доларів, а до 2030 року прогнозується його зростання до 26,04 млрд доларів. Такі показники свідчать про високий рівень зацікавленості споживачів у настільних іграх та перспективність створення нових ігрових продуктів.

Водночас сучасний ринок характеризується розвитком цифрових платформ та цифрових адаптацій настільних ігор. У дослідженні зазначається, що фізичні настільні ігри продовжують займати провідні позиції на ринку, хоча популярність цифрових версій також активно зростає. Попри це, С. Нагіхані підкреслює важливість саме фізичного формату настільних ігор, оскільки він забезпечує соціальну взаємодію між гравцями та створює особливий емоційний досвід.

Сучасний ринок настільних ігор орієнтується на створення візуально цілісних, функціонально зрозумілих та емоційно привабливих продуктів. Основною цільовою аудиторією сучасних карткових і настільних ігор є молодь і дорослі користувачі, які цінують соціальну взаємодію, оригінальну стилістику та якісний дизайн ігрових компонентів.

2.2. Аналіз аналогів настільних ігор

Сучасний дизайн гральних карт для настільних ігор в Україні поступово набуває активного розвитку та характеризується використанням сучасних графічних рішень, виразної колірної палітри, стилізованих

ілюстрацій і композиційних прийомів. Візуальне оформлення гральних карт дедалі більше орієнтується не лише на естетичну привабливість, а й на створення цілісної стилістики гри та комфортної взаємодії користувача з ігровими компонентами.

Було проведено аналіз дизайну настільних ігор, зокрема на основі рейтингу «ТОП-10 настільних ігор за підсумками 2024 року», опублікованого інтернет-магазином Gallu Shop [15].

У цьому рейтингу представлені як нові українські локалізації, так і класичні ігри. Список складений на основі аналізу продажів та інтересу клієнтів у 2024 році.

У настільній грі Містеріум (Mysterium) (рис. 2.1.) основний акцент зроблено на атмосферності та емоційній виразності візуальної мови. Дизайн карт побудований на використанні сюрреалістичних ілюстрацій із багатоплановою композицією та асоціативними образами. На картках зображено фрагменти інтер'єрів, предмети, архітектурні елементи, персонажів та символічні сцени, що мають неоднозначний зміст і стимулюють асоціативне мислення гравців. Колірна палітра характеризується використанням приглушених синіх, сірих, фіолетових та теплих коричневих відтінків, які формують містичну атмосферу. Важливим дизайнерським рішенням є відсутність великої кількості текстової інформації на картах, що зміщує акцент на візуальне сприйняття ілюстрації. Композиція будується за принципом домінування центрального образу, тоді як другорядні деталі створюють візуальну глибину та підтримують емоційний характер гри.



Рис. 2.1. Настільна гра «Містеріум» [46]

Настільна гра Brass: Бірмінгем (Brass: Birmingham) (рис. 2.2.), у якій домінує функціонально-інформаційний підхід до дизайну. Візуальна система гри побудована на стилістиці індустріальної епохи Англії XIX століття, що проявляється через використання темної стриманої колірної палітри з переважанням коричневих, чорних, сірих і мідних відтінків. Значна увага приділена типографіці, інфографіці та систематизації інформації. На ігровому полі та картах використано велику кількість схем, маршрутів, символів і цифрових позначень, які організовані за чіткою ієрархічною структурою. Декоративні елементи мають мінімалістичний характер і виконують переважно стилістичну функцію. Важливим аспектом є текстурне оформлення компонентів, яке імітує старі карти, папір та металеві поверхні, підсилюючи історичну атмосферу гри. Композиція орієнтована насамперед на зручність навігації та швидке зчитування інформації.



Рис. 2.2. Настільна гра «Brass: Бірмінгем» [27]

У настільній грі Крила (Wingspan) (рис. 2.3.) використовується натуралістичний підхід до ілюстрування та організації візуальної інформації. Центральним елементом кожної карти є детально промальоване зображення птаха, виконане у реалістичній акварельній манері. Колірна палітра базується на природних відтінках зеленого, синього, бежевого та коричневого кольорів, що створює гармонійну та спокійну візуальну систему. Важливою

особливістю дизайну є поєднання великої кількості функціональної інформації з високим рівнем естетичної виразності. Типографіка має стриманий характер і не конкурує з ілюстративною частиною композиції. Для організації інформації використовується система піктограм, колірного кодування та чіткої модульної структури, що забезпечує зручність сприйняття даних під час гри.



Рис. 2.3. Настільна гра «Крила» [24]

Настільна гра Діксіт (Dixit) (рис. 2.4.), дизайн якої побудований на художньо-емоційному принципі комунікації. Основним елементом карт є авторські ілюстрації у фантазійній та сюрреалістичній стилістиці. На зображеннях присутні метафоричні образи, фантастичні істоти, символічні предмети та абстрактні просторові композиції. Колірна палітра є насиченою та різноманітною, однак кожна карта має індивідуальну систему колірних акцентів, що підсилює унікальність окремої ілюстрації. У дизайні практично відсутні текстові елементи, що робить ілюстрацію основним носієм змісту. Важливу роль відіграє композиційна свобода та відсутність жорсткої симетрії, завдяки чому карти сприймаються як окремі художні роботи. Подібний підхід створює високий рівень емоційної взаємодії між грою та користувачем.



Рис. 2.4. Настільна гра «Діксіт» [34]

Дитяча версія гри із серії «Між нами» (рис. 2.5.), дизайн якої орієнтований на простоту сприйняття та емоційну відкритість. У композиції використовується велика кількість вільного простору, що дозволяє швидко концентрувати увагу на основному елементі картки. Ілюстрації виконані у мінімалістичній стилістиці з використанням чітких контурів та мінімальної деталізації. Колірна палітра складається з яскравих чистих кольорів, які створюють позитивний емоційний ефект та добре сприймаються дитячою аудиторією. Типографіка є великою, контрастною та читабельною, що забезпечує швидке сприйняття інформації.



Рис. 2.5. Настільна гра, серія «Між нами» [12]

Настільна гра Міцелія (Myselia) (рис. 2.6.), у якій візуальна система гри побудована на використанні природних форм, що нагадують структуру грибниці, клітинні організми та біологічні розгалуження, а також на поєднанні

темної атмосферної колірної палітри з переважанням зелених, синіх, бірюзових і коричневих відтінків. Значна увага приділена деталізації ілюстрацій та текстурному оформленню компонентів. На картах ігрового комплексу зображено грибні структури, органічні елементи, фантазійні біологічні форми та природні текстури. Важливим аспектом є використання плавних ліній, м'яких форм і світлових акцентів, які створюють ефект глибини та підтримують атмосферу загадкового природного середовища. Декоративні елементи інтегровані у композицію карт і виконують переважно стилістичну функцію, підтримуючи єдину художню концепцію гри. Типографіка має сучасний стилізований характер і гармонійно поєднується із загальною візуальною системою компонентів. Композиція орієнтована насамперед на створення емоційного занурення користувача у тематичний світ гри при збереженні чіткої візуальної ієрархії та зручності сприйняття інформації.



Рис. 2.6. Настільна гра «Міцелія» [11]

У настільній грі Манчкін (Munchkin) (рис. 2.7.) використовується коміксово-карикатурна стилістика, яка формує гумористичний характер гри. На картах зображено фантастичних персонажів, монстрів, магичні предмети та елементи пародійного фентезі. Композиція карт має щільну структуру з великою кількістю текстової інформації, однак завдяки чіткій типографічній ієрархії забезпечується зручність читання. Колірна палітра є контрастною та насиченою, із використанням яскравих акцентів для підсилення динаміки композиції. Ілюстрації мають виразний контур і стилізовану пласку графіку,

характерну для коміксів. Важливим аспектом дизайну є поєднання декоративності та функціональності, оскільки текстова інформація інтегрується в композицію без перевантаження структури картки.



Рис. 2.7. Настільна гра «Манчкін» [10]

Настільна гра Квиток на поїзд: Європа (Ticket to Ride: Europe) (рис. 2.8), у якій дизайн побудований на стилістиці історичних транспортних карт і туристичних плакатів початку XX століття. Основним композиційним елементом є карта Європи з мережею залізничних маршрутів, яка виконує одночасно декоративну та інформаційну функцію. Колірна палітра містить теплі бежеві, червоні, сині та коричневі відтінки, що створюють ретро-атмосферу. Карти та компоненти мають чітку систему колірного кодування, яка допомагає швидко орієнтуватися у процесі гри. Типографіка стилізована під друковану продукцію початку XX століття, а декоративні рамки та текстури підсилюють історичний характер дизайну.

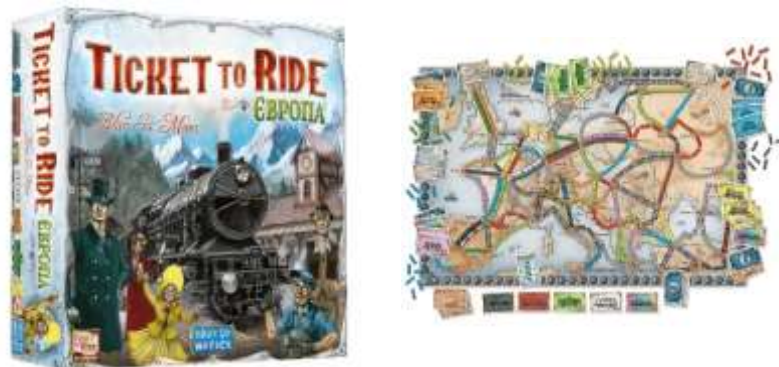


Рис. 2.8. Настільна гра «Квиток на поїзд: Європа» [23]

Настільна гра Острів котів (The Isle of Cats), у якій домінує яскрава декоративна стилістика. На картах та ігрових елементах зображено стилізованих котів різних форм, кольорів та характерів. Ілюстрації мають спрощену геометризovanу форму та виразний контур, що полегшує візуальне сприйняття. Колірна палітра побудована на насичених теплих і холодних відтінках, які використовуються для колірного кодування різних типів елементів. Композиція має модульний характер та базується на принципах ритму й повторюваності форм. Дизайн підтримує баланс між декоративністю та функціональністю, забезпечуючи легкість орієнтації у великій кількості компонентів.



Рис. 2.9. Настільна гра «Острів котів» [16]

Настільна гра Відьмак: Старий світ (The Witcher: Old World) (рис. 2.10.), дизайн якої побудований на принципах темного фентезі та кінематографічної візуальної подачі. Ілюстрації характеризуються високим рівнем деталізації та складною композиційною структурою. На картах зображено персонажів, монстрів, бойові сцени, магичні символи та елементи середньовічного світу. Колірна палітра складається з темних зелених, сірих, коричневих і червоних відтінків, що формують драматичну атмосферу. Значну роль відіграють текстурні ефекти, декоративні рамки та складне світлотіньове моделювання. Типографіка має стилізований характер і підтримує загальну естетику всесвіту «Відьмака». Дизайн орієнтований на створення максимального ефекту занурення у фантастичний світ гри та формування емоційного зв'язку з користувачем.



Рис. 2.10. Настільна гра «Відьмак: Старий світ» [14]

Проведений аналіз аналогів настільних ігор показав, що сучасний дизайн ігрових компонентів характеризується поєднанням функціональності, емоційної виразності та високого рівня художнього опрацювання. У більшості проаналізованих ігор ключову роль відіграють ілюстративний стиль, колірна палітра, система візуальної ієрархії, типографіка та композиційна організація інформації. Отримані результати аналізу можуть бути використані у процесі розробки дизайну гральних карт для настільної гри «Flip 7» з метою створення цілісної, функціональної та конкурентоспроможної візуальної системи.

2.3. Розробка алгоритму визначення основних дизайнерських рішень

У процесі розробки дизайну гральних карт для настільної гри важливим етапом є визначення основних дизайнерських рішень, що формують цілісну візуальну систему гри. Дизайн карт повинен забезпечувати не лише естетичну виразність, а й зрозумілість інформації, швидке зчитування елементів та комфортну взаємодію користувача з ігровими компонентами. Саме тому у процесі проєктування важливого значення набуває створення узгодженої системи композиції, колірної організації та графічних елементів.

У книзі Д. Соліс зазначає, що візуальна мова настільної гри охоплює ілюстрації, графічний дизайн, типографіку, іконки та всі інші візуальні елементи, а також принципи їхньої взаємодії між собою [24, с. 39]. Це свідчить про те, що візуальна мова настільної гри формується через взаємодію всіх

графічних елементів, які повинні працювати як єдина система. Соліс підкреслює, що ефективне поєднання композиції, типографіки, ілюстрацій та символів дозволяє зробити інтерфейс гри зрозумілим і зручним для користувача.

Одним із ключових дизайнерських рішень у процесі проєктування гральних карт є створення спільної системи композиції. Як зазначає Д. Соліс, одним із ключових принципів візуальної мови є послідовність, за якої певний візуальний елемент повторюється у схожих ситуаціях і зберігає однакове значення для гравця [24, с. 39]. Це означає, що однакові графічні елементи повинні розташовуватися у стабільних композиційних зонах та зберігати єдину логіку побудови. Завдяки цьому користувач швидше орієнтується у візуальній системі гри та легше сприймає інформацію.

Важливим композиційним принципом у дизайні гральних карт є контраст. Контраст дозволяє акцентувати увагу користувача на ключових елементах композиції та покращує зчитування інформації. У книзі підкреслюється важливість візуальної доступності елементів дизайну, зокрема використання чітко розрізняваних кольорів, патернів, форм, шрифтів та інших візуальних засобів, що допомагають гравцям інтуїтивно розуміти правила та структуру гри [24, с. 39]. Використання контрастних кольорів, форм та графічних акцентів дозволяє створити чітку візуальну ієрархію елементів.

Як зображено на рис. 2.11. а, у дизайні гри *Typographic Playing Cards by Julianna Sparrow* контраст побудований переважно на типографічних засобах. У картках використано поєднання чорного та білого кольорів, що створює чітке візуальне розмежування між фоном і текстовими елементами. Великі літерні символи та числові значення різко виділяються на площині картки завдяки високому тональному контрасту та різниці масштабів. Мінімалістичне оформлення без надлишкових декоративних деталей підсилює читабельність інформації та формує виразну ієрархію елементів [64]. Контраст у цьому

випадку виконує не лише функціональну, а й естетичну роль, оскільки типографіка стає основним композиційним акцентом дизайну.

На рис. 2.11. б, у настільній грі Unmatched: Battle of Legends. Volume One, контраст реалізований через поєднання насичених кольорів, ілюстративних образів та текстових блоків. Центральні персонажі карт мають яскраве художнє оформлення, яке контрастує з фоновими елементами та допомагає швидко ідентифікувати тип карти або її функціональне призначення. Додатково використовується контраст між світлими та темними зонами композиції, а також між декоративними і функціональними елементами інтерфейсу картки. Завдяки цьому числові показники, назви карт і спеціальні символи залишаються помітними навіть при складній візуальній структурі. Такий підхід сприяє одночасному поєднанню емоційної виразності та зручності користування ігровими компонентами.



Рис. 2.11. Дизайн настільних ігор

а - Typographic Playing Cards by Julianna Sparrow [48]; б - Unmatched: Battle of Legends. Volume One [26].

Одним із основних дизайнерських рішень є домінування центрального елемента у композиції карт. Центральний елемент виконує роль головного візуального акценту та формує композиційний центр. Завдяки цьому користувач може швидко визначити основну інформацію карти. У процесі проєктування центральний елемент повинен бути найбільш помітним за розміром, кольором або графічною виразністю.

Як зображено на рис. 2.12. а, у дизайні настільної гри Exploding Kittens домінування центрального елемента реалізовано через великі ілюстративні зображення персонажів та об'єктів, які займають основну площу картки. Центральна ілюстрація є головним композиційним акцентом і відразу привертає увагу гравця завдяки виразним контурам, яскравим кольорам та гумористичному стилю виконання. Текстові елементи та назви карт розташовані як допоміжні компоненти композиції та не конкурують із центральним зображенням. Такий підхід сприяє швидкому розпізнаванню типу картки, створює емоційний зв'язок із користувачем та підсилює впізнаваність візуального стилю гри.

На рис. 2.12. б, у настільній грі Creative Clash, принцип домінування центрального елемента проявляється через акцентування уваги на головному графічному образі або творчому завданні, яке займає центральну частину картки. Композиція побудована таким чином, щоб основний елемент одразу сприймався як головний носій інформації. Для цього використано збільшений масштаб центрального об'єкта, контраст кольорів та вільний простір навколо нього, що підсилює його візуальне значення. Допоміжні текстові елементи, позначення та декоративні деталі мають другорядний характер і підтримують загальну структуру дизайну. Завдяки такому композиційному рішенню забезпечується чітка ієрархія елементів та покращується зручність взаємодії користувача з ігровими картами.



а



б

Рис. 2.12. Дизайн настільних ігор

a - Exploding Kittens [37]; б - Creative Clash [13].

Важливим елементом візуальної системи є використання декоративних елементів. Декоративна графіка допомагає формувати стилістику гри, підсилює її атмосферу та створює цілісний візуальний образ. У книзі зазначається, що візуальна мова гри формується через взаємодію різних графічних компонентів, серед яких важливе місце займають символи, орнаменти та ілюстративні елементи.

Як показано на рис. 2.13. а, у дизайні настільної гри *Aeon Trespass: Odyssey* декоративні елементи мають складний деталізований характер і спрямовані на створення епічної фантастичної атмосфери. У оформленні карт активно використовуються орнаментальні рамки, текстурні поверхні та стилізовані графічні елементи, що нагадують античну або міфологічну символіку. Декоративні деталі інтегруються у структуру композиції та поєднуються з ілюстраціями персонажів і сцен, створюючи цілісний художній образ. Значну роль відіграє використання темної колірної гами та дрібних декоративних акцентів, які підсилюють глибину композиції та атмосферу драматизму. Завдяки цьому декоративне оформлення не лише прикрашає карту, а й допомагає занурити користувача у візуальний світ гри.

На рис. 2.13. б, у настільній грі *Ragemore*, декоративні елементи використовуються для створення похмурої готичної стилістики та емоційно напруженої атмосфери. Дизайн карт побудований на поєднанні контрастних чорно-білих ілюстрацій, декоративних текстур та стилізованих рамок, які формують відчуття старовинної графіки або друкованої гравюри. Декоративні елементи мають більш мінімалістичний характер, проте вони активно підтримують загальну художню концепцію гри. Особливу роль відіграє декоративна штрихова графіка та текстуровані фони, які підсилюють візуальну виразність композиції й створюють атмосферу таємничості. Таке оформлення забезпечує стилістичну єдність і допомагає сформувати впізнаваний образ гри серед інших карткових проєктів.



Рис. 2.13. Дизайн настільних ігор
а - Aeon Trespass: Odyssey [30]; б - Ragemore [51].

Одним із найважливіших дизайнерських рішень у проектуванні гральних карт є колірне кодування різних типів карт. Д. Соліс підкреслює важливість використання відмінних кольорів для полегшення сприйняття інформації та створення доступної візуальної системи. Колірне кодування дозволяє швидко розпізнавати типи карт та їх функціональне призначення під час ігрового процесу.

Як видно на рис. 2.14., у класичній версії гри UNO колірне кодування є одним із ключових засобів організації ігрової інформації та забезпечення швидкої навігації під час гри. Кожен колір (червоний, синій, зелений та жовтий) виконує функцію візуального маркера, що дозволяє гравцеві миттєво ідентифікувати відповідність карт за кольором без необхідності додаткового аналізу числових або символічних значень. Така система кодування значно прискорює ігровий процес та зменшує когнітивне навантаження на користувача.



Рис. 2.14. Дизайн настільної гри «UNO» [60]

Ефективний дизайн гральних карт поєднує композиційну цілісність, контрастність, ієрархію елементів, декоративну виразність та зрозумілу систему колірне кодування. Використання спільної композиційної структури, центрального домінуючого елемента, декоративної графіки та окремих колірних палітр для різних типів карт забезпечує створення функціонально організованої та візуально цілісної системи дизайну настільної гри.

2.4. Дослідження матеріалів і виробничих технологій у проєктуванні настільних ігор

Сучасна індустрія настільних ігор активно розвивається не лише у напрямі створення нових ігрових механік, а й у сфері матеріалів і виробничих технологій. У процесі проєктування настільних ігор дедалі більшого значення набувають питання екологічності виробництва, якості матеріалів, технологічності компонентів та вдосконалення користувацького досвіду. Аналіз сучасних тенденцій демонструє, що у 2025 році виробники настільних ігор орієнтуються на створення продукції, яка поєднує функціональність, естетичну привабливість та високий рівень фізичної якості.

Однією з ключових тенденцій сучасного ринку є екологічно свідомий дизайн. У сучасному виробництві настільних ігор дедалі частіше використовуються FSC-сертифікований папір і картон, зменшується кількість пластикових елементів, застосовується мінімалістичне пакування та

скорочується використання надлишкових матеріалів [59]. Подібні зміни свідчать про переорієнтацію виробників на більш відповідальні виробничі підходи та екологічно безпечні матеріали.

Екологічність виробництва стала одним із пріоритетних напрямів сучасної індустрії настільних ігор. Споживачі дедалі частіше надають перевагу продукції, виготовленій із перероблених матеріалів та з використанням екологічно безпечного пакування [57]. Це впливає на вибір матеріалів для виготовлення гральних карт, коробок та інших компонентів гри. Використання щільного картону, паперу з екологічною сертифікацією та скорочення пластикових вставок стають важливими елементами сучасного проєктування настільних ігор.

На рис. 2.15. а, б, наведено приклади екологічних настільних ігор, які відповідають сучасним тенденціям екологічно свідомого дизайну. На рис. 2.15. а, б, наведено приклади екологічних настільних ігор, які відповідають сучасним тенденціям екологічно свідомого дизайну. Як видно на рис. 2.15. а, у настільній грі Earthborne Rangers використано перероблені матеріали та папір із FSC-сертифікацією, що підтверджує відповідальне походження сировини. У процесі виробництва гри не застосовуються пластикові компоненти, пластикове пакування, поліетиленові наліпки та пластикові покриття на друці. Для друку використано фарби на рослинній основі, а більшість компонентів придатні до переробки або компостування, що зменшує негативний вплив продукції на навколишнє середовище [28, 38].

Як зображено на рис. 2.15. б, настільна гра Сапору також орієнтується на використання екологічно безпечних матеріалів. У виробництві гри застосовано перероблені матеріали та FSC-сертифікований папір, а пакування виконано без використання пластикової термоусадки, пластикових пакетів і пластикових компонентів. Подібні рішення спрямовані на зменшення кількості пластикових відходів та підтримку принципів екологічно відповідального виробництва настільних ігор [36].



Рис. 2.15. Настільні ігри
а - Earthborne Rangers [28]; б - Canopy [29].

Важливим напрямом розвитку виробничих технологій є делюксифікація настільних ігор. Сучасні споживачі дедалі частіше прагнуть отримати преміальний користувацький досвід, тому виробники активно впроваджують покращені матеріали та додаткові елементи оформлення. До таких елементів належать металеві монети, текстуровані поверхні, неопренові ігрові килимки, деталізовані мініатюри та покращена поліграфія.

Подібна тенденція впливає і на дизайн гральних карт. У сучасних настільних іграх усе частіше використовуються щільніші види картону, спеціальні покриття для захисту поверхні карт, матова або текстурована ламінація та вибіркове лакування. Такі технології не лише покращують візуальне сприйняття продукції, а й підвищують довговічність ігрових компонентів та комфорт взаємодії користувача з грою.

Як приклад різниці між стандартним та делюкс-виконанням настільної гри можна розглянути порівняння War of the Ring: Second Edition та War of the Ring Collector's Edition. На рис. 2.16. наведено приклад базової версії гри та її колекційного видання, що демонструє відмінності у матеріалах, масштабі та рівні опрацювання компонентів. Як видно на рис. 2.16. а, класична версія використовує переважно картонні та пластикові елементи стандартної якості, тоді як делюкс-видання вирізняється преміальними матеріалами, зокрема

використанням масивних мініатюр, металевих або важчих компонентів, а також покращеним ігровим полем і коробкою підвищеної якості. Як зображено на рис. 2.16. б, Collector's Edition також передбачає більш деталізовану візуальну пропрацьованість елементів та підвищений рівень тактильного сприйняття, що підсилює загальне занурення в ігровий процес.



Рис. 2.16. Настільні ігри

а - War of the Ring: Second Edition [23]; б - War of the Ring Collector's Edition [62].

Сучасні споживачі також висувають підвищені вимоги до фізичної якості настільних ігор. Як зображено на рис. 2.17., у грі Unconscious Mind якість матеріалів у даному випадку проявляється через використання щільного багатошарового картону з підвищеною жорсткістю, що забезпечує довговічність компонентів при багаторазовому використанні. Поверхнева обробка, зокрема ламінування, виконує не лише захисну функцію, але й впливає на тактильне сприйняття, зменшуючи зношування країв та зберігаючи насиченість кольорів. Також важливим є використання якісних друкарських фарб, стійких до стирання, що забезпечує стабільність візуального вигляду навіть після тривалого використання.

Деталізація графіки характеризується високим рівнем опрацювання ілюстративних елементів, де кожна карта містить багатошарову композицію з великою кількістю дрібних візуальних деталей. Це створює ефект глибини та візуальної насиченості, однак при цьому зберігається ієрархія елементів, яка дозволяє швидко відокремити ключову інформацію від другорядної.

Використання складних ілюстрацій також підсилює тематичну складову гри, формуючи цілісний художній світ.

Поліграфічне виконання відзначається точністю кольоропередачі та високою роздільною здатністю друку, що особливо важливо для збереження дрібних графічних елементів. Використання сучасних технологій друку дозволяє уникнути розмиття контурів та забезпечує чіткість навіть у складних градієнтах і текстурах. Додаткові ефекти обробки, такі як матова або частково глянцева ламінація, а також можливе вибіркове лакування, підсилюють контраст між елементами та створюють відчуття преміальності продукту.

У грі Unconscious Mind дизайн компонентів демонструє комплексний підхід, у якому матеріальна якість, графічна деталізація, поліграфія та художнє оформлення утворюють єдину систему.



Рис. 2.17. Настільна гра «Unconscious Mind» [61]

Окрему увагу сучасна індустрія приділяє розвитку гібридних настільних ігор. Використання цифрових технологій та мобільних застосунків поступово стає звичним елементом настільного геймінгу. Гібридні ігри поєднують фізичні компоненти з цифровими інструментами, зокрема мобільними додатками, QR-кодами, інтерактивними елементами та аудіовізуальними ефектами.

У настільній грі Amelia's Secret (рис. 2.18. а) QR-коди зазвичай розміщуються безпосередньо на ігрових картах або спеціальних сюжетних елементах, наприклад на картках подій чи підказок. Після сканування користувач отримує доступ до цифрового контенту, який може включати аудіозаписи, відеофрагменти або інтерактивні підказки, що розкривають

сюжетні деталі та просувають наратив. Також частина інформації може бути прихована у вигляді зашифрованих підказок, що активуються через мобільний застосунок. Такий підхід дозволяє поєднати фізичне занурення у гру з цифровим сторітелінгом і створює багаторівневий ігровий досвід.

У грі Alchemists (рис. 2.18. б) цифрові елементи реалізовані через спеціальний мобільний застосунок, який використовується для перевірки результатів алхімічних комбінацій, введених гравцем під час гри. Фізичні карти містять символи інгредієнтів та їх комбінації, тоді як мобільний інтерфейс дозволяє вводити ці дані та отримувати результат експерименту, тобто правильність варіння зілля або його ефект. Таким чином застосунок виконує функцію прихованої логічної системи гри, яка недоступна у фізичному компоненті, що забезпечує елемент дедукції та експериментування. Подібне розділення між фізичними картами та цифровою перевіркою результатів створює складну інтерактивну структуру, яка поєднує класичний настільний процес із цифровою аналітикою.



Рис. 2.18. Настільні ігри

а - Amelia's Secret [22]; б - Alchemists [31].

Нинішня індустрія настільних ігор орієнтується на екологічність виробництва, підвищення фізичної якості компонентів, використання преміальних матеріалів та інтеграцію цифрових технологій. Застосування екологічно безпечних матеріалів, покращених поліграфічних технологій і

гібридних рішень сприяє створенню функціональних, довговічних і візуально привабливих настільних ігор, що відповідають сучасним вимогам споживачів і тенденціям ринку.

2.5. Розробка творчої концепції гральних карт

Розробка творчої концепції гральних карт є важливим етапом проєктування настільної гри, оскільки саме на цьому етапі формується загальна візуальна система майбутнього дизайн-проєкту. Концепція дизайну визначає композиційну структуру карт, принципи організації інформації, дизайнерське рішення, колірну систему та характер графічного оформлення. У процесі створення дизайну гральних карт необхідно враховувати не лише естетичні особливості оформлення, а й функціональність, зручність сприйняття інформації та цілісність візуальної системи гри.

Сучасний дизайн настільних ігор орієнтується на створення зрозумілої композиції, чіткої візуальної ієрархії та емоційно виразного графічного середовища. Як було визначено у попередніх підрозділах, важливу роль у проєктуванні гральних карт відіграють контрастність, колірне кодування, домінування головного елемента, декоративна графіка та єдина система композиції. Саме тому формування творчої концепції дизайну гральних карт для настільної гри «Flip 7» здійснювалося з урахуванням сучасних тенденцій графічного дизайну та особливостей візуальної організації настільних ігор.

На початковому етапі проєктування було розроблено конструктивно композиційний ескіз гральних карт. Даний ескіз було створено за допомогою програмного забезпечення Adobe Photoshop, що дозволило у визначити основну структуру майбутнього дизайну. У процесі розробки було сформовано спільну композиційну систему для всіх типів карт, зокрема для зворотної сторони карт, числових карт, карт дій та карт модифікаторів. Основою композиційного рішення стало домінування центрального елемента, який забезпечує швидке зчитування інформації та формує візуальний акцент композиції. Як зображено на рис. Б.1, основні графічні елементи розташовані

у центральній частині карт, що дозволяє створити цілісну та зрозумілу систему дизайну.

Після визначення основної композиційної структури було створено перші ескізні варіанти дизайну гральних карт у чорно білому та колірному виконанні, які наведено на рис. Б.2 та Б.3. Подальша розробка ескізів здійснювалася у векторному вигляді за допомогою програмного забезпечення Adobe Illustrator, що забезпечило можливість більш точного опрацювання графічних елементів, типографіки та колірної системи дизайну. На цьому етапі основна увага приділялася формуванню графічної структури та визначенню розташування основних елементів композиції. Проте перші ескізи мали недостатньо виразну візуальну ієрархію та не забезпечували достатнього рівня контрастності між елементами.

Як видно на рис. Б.2, 3, ранні варіанти дизайну характеризувалися спрощеним графічним оформленням, недостатньо пропрацьованими декоративними елементами та обмеженою виразністю колірної палітри. Окремі елементи композиції візуально конкурували між собою, що ускладнювало швидке сприйняття інформації під час ігрового процесу. Крім того, у перших колірних ескізах недостатньо чітко простежувалося колірне кодування різних типів карт, через що система дизайну виглядала недостатньо цілісною.

На рис. Б.4, 5 зображено процес подальшого проєктування було виконано нові ескізи, спрямованні на вдосконалення дизайнерських рішень гральних карт. Особлива увага приділялася підсиленню контрасту між основними елементами композиції, удосконаленню декоративної графіки, покращенню типографіки та формуванню більш гармонійної колірної системи.

У фінальних ескізах було використано більш виразну систему колірного кодування для різних типів карт, що дозволило покращити навігацію та сприйняття інформації під час гри. Як зображено на рис. Б.4, 5, для числових карт, карт дій та карт модифікаторів застосовано окремі колірні

палітри, завдяки чому кожен тип карт отримав візуальну відмінність і став більш впізнаваним у межах загальної системи дизайну.

Важливим елементом фінального композиційного рішення стало використання декоративних елементів, які формують візуальну цілісність дизайну та підсилюють емоційне сприйняття гри. У процесі розробки також було вдосконалено шрифтове оформлення карт. Фінальні ескізи характеризуються більш чіткою композиційною структурою, кращою візуальною ієрархією та гармонійним поєднанням графічних елементів.

У процесі формування творчої концепції гральних карт були сформовані основні дизайнерські рішення майбутнього дизайн-проєкту настільної гри. Використання спільної композиційної системи, контрастного виділення центральних елементів, декоративної графіки та колірного кодування сприяло створенню цілісної візуальної концепції, що поєднує функціональність, зрозумілість і сучасні рішення оформлення. Фінальні ескізи стали основою для подальшої розробки графічного дизайну гральних карт і створення завершеної візуальної системи настільної гри «Flip 7».

Висновки до розділу 2

1. Встановлено, що сучасний ринок настільних ігор орієнтується на створення візуально цілісних, функціонально зрозумілих та емоційно привабливих продуктів. Основною цільовою аудиторією сучасних карткових і настільних ігор є молодь і дорослі користувачі, які цінують соціальну взаємодію, оригінальну стилістику та якісний дизайн ігрових компонентів.

2. Проведений аналіз сучасних настільних ігор дозволив визначити основні тенденції в оформленні ігрових компонентів. Було з'ясовано, що сучасний дизайн ігрових компонентів характеризується поєднанням функціональності, емоційної виразності та високого рівня художнього опрацювання, де кожен візуальний елемент виконує як естетичну, так і комунікативну функцію. У більшості проаналізованих ігор ключову роль відіграють ілюстративний стиль, колірна палітра, система візуальної ієрархії,

типографіка та композиційна організація інформації, що забезпечує швидке зчитування ігрових елементів та зручність взаємодії користувача з грою.

3. У ході дослідження було визначено, що ефективний дизайн гральних карт повинен поєднувати композиційну цілісність, контрастність, візуальну ієрархію, декоративну виразність та зрозумілу систему колірного кодування. Використання спільної композиційної структури, центрального домінуючого елемента та окремих колірних палітр для різних типів карт сприяє створенню функціонально організованої та візуально цілісної системи дизайну настільної гри.

4. Було встановлено, що сучасна індустрія настільних ігор орієнтується на екологічність виробництва, підвищення фізичної якості компонентів, використання преміальних матеріалів та інтеграцію цифрових технологій. Використання екологічно безпечних матеріалів, покращених поліграфічних технологій і гібридних рішень забезпечує створення функціональних, довговічних і візуально привабливих ігрових продуктів відповідно до сучасних тенденцій ринку.

5. У процесі розробки творчої концепції гральних карт були сформовані основні дизайнерські рішення майбутнього дизайн-проєкту настільної гри «Flip 7». Використання спільної композиційної системи, контрастного виділення центральних елементів, декоративної графіки та колірного кодування сприяло створенню цілісної візуальної концепції, що поєднує функціональність, зрозумілість і сучасні рішення оформлення. Фінальні ескізи стали основою для подальшої розробки графічного дизайну гральних карт і створення завершеної візуальної системи гри.

РОЗДІЛ 3

РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «Flip 7»

3.1. Обґрунтування художньо-стилістичного рішення дизайн-проєкту настільної гри

У процесі реалізації дизайн-проєкту настільної гри «Flip 7» важливого значення набуває формування цілісної художньо-стилістичної системи, яка забезпечує не лише естетичну виразність гральних карт, а й функціональність, зручність сприйняття інформації та емоційне залучення користувача до ігрового процесу. Дизайн настільної гри є складною візуально-комунікативною системою, у межах якої всі графічні елементи повинні взаємодіяти між собою та формувати єдину логіку побудови. Саме тому під час розробки дизайну гральних карт для настільної гри «Flip 7» основна увага була зосереджена на створенні гармонійної композиційної структури, виразної колірної системи, чіткої типографіки та впізнаваного стилістичного оформлення.

У книзі зазначається, що візуальна мова настільної гри охоплює ілюстрації, типографіку, символи, композицію та інші графічні елементи, які повинні функціонувати як єдина система та забезпечувати зрозумілу взаємодію користувача з грою [55]. Ефективність візуальної комунікації у настільних іграх безпосередньо залежить від послідовності використання графічних елементів, їхньої впізнаваності та здатності швидко передавати інформацію гравцеві. Саме тому при розробці дизайну гри «Flip 7» важливим завданням стало створення єдиної системи композиції, у межах якої всі функціональні елементи карт мають стабільне розташування та однакову логіку сприйняття.

Настільна гра «Flip 7» характеризується динамічним ігровим процесом, побудованим на швидкому прийнятті рішень, постійному ризику та необхідності оперативного зчитування інформації з карт. Основою механіки

гри є послідовне відкриття карт із числовими значеннями, де гравець повинен постійно аналізувати ситуацію та приймати рішення щодо продовження або завершення ходу. Через це під час розробки дизайн-проєкту особлива увага приділяється композиційній організації інформації, оскільки ефективність взаємодії користувача з грою безпосередньо залежить від швидкості візуального сприйняття елементів картки. У зв'язку з цим композиція карт побудована за принципом чіткої візуальної ієрархії, де кожен елемент має стабільне розташування та виконує конкретну функцію.

Основою композиції є домінування центрального елемента, яким виступає числове значення карти. Саме число є головним носієм інформації у грі, оскільки воно визначає ігрову взаємодію, впливає на перебіг партії та безпосередньо пов'язане з механікою набору очок і ризику втрати результату. Для забезпечення швидкого сприйняття числові значення займають центральну частину композиції та мають найбільший масштаб серед усіх графічних елементів картки. Додатково центральний елемент виділяється за допомогою контрасту кольору, форми та типографіки, що дозволяє миттєво акцентувати увагу користувача на ключовій інформації навіть під час активного темпу гри.

Важливим дизайнерським рішенням є також використання спрощеної композиційної структури без надлишкових декоративних деталей у центральній зоні картки. Такий підхід дозволяє уникнути перевантаження візуальної системи та забезпечує легке зчитування інформації з різної відстані або під різними кутами огляду під час ігрового процесу. Водночас допоміжні декоративні елементи використовуються для підтримки стилістичної цілісності гри та формування її впізнаваного візуального образу.

Оскільки настільна гра «Flip 7» орієнтована на динамічну взаємодію між гравцями, важливу роль у дизайні відіграє колірне кодування карт. Використання різних кольорів дозволяє швидко розрізняти типи карт та покращує навігацію у процесі гри. Контрастні колірні поєднання також

підсилюють емоційну виразність дизайну та підтримують активний характер гри.

Колірна палітра дизайн-проекту, представлена на рис. 3.1., побудована на поєднанні теплих і холодних відтінків, що формують виразний контраст, забезпечують емоційну насиченість візуальної системи та підтримують динамічний характер настільної гри «Flip 7». У палітрі використано відтінки червоного, помаранчевого, жовтого, бірюзового, синьо-зеленого, темно-синього та темних нейтральних кольорів. Подібне поєднання дозволяє створити яскраву, енергійну та водночас гармонійну візуальну систему, орієнтовану на швидке сприйняття інформації під час ігрового процесу. Як зазначає Д. Соліс, колірна система у настільних іграх повинна не лише підтримувати загальну стилістику гри, а й допомагати користувачеві інтуїтивно орієнтуватися у візуальній структурі компонентів. Саме тому у процесі розробки палітри для «Flip 7» важливим завданням стало поєднання емоційної виразності та функціональності.



Рис. 3.1. Колірна палітра дизайн-проекту для «Flip 7»

Теплі кольори, зокрема червоні, помаранчеві та жовті відтінки, створюють відчуття активності, енергії, азарту та динаміки, що відповідає швидкому характеру ігрового процесу «Flip 7». Червоний колір виконує роль одного з найбільш емоційно активних елементів палітри та асоціюється з ризиком, напруженням і швидкістю прийняття рішень, які є важливою

частиною механіки гри. Помаранчеві відтінки підсилюють відчуття руху, емоційної активності та комунікації між гравцями, а жовті кольори створюють візуальні акценти та забезпечують додаткову помітність окремих елементів дизайну.

Водночас холодні бірюзові, синьо-зелені та темно-сині відтінки виконують функцію композиційного врівноваження та допомагають уникнути надмірного візуального перевантаження. Бірюзові кольори створюють відчуття свіжості, сучасності та легкості, тоді як темні синьо-зелені відтінки забезпечують глибину композиції та підсилюють контраст між основними елементами дизайну. Холодна частина палітри також виконує функціональну роль у системі колірного кодування карт, допомагаючи швидко розрізняти окремі групи або типи ігрових компонентів. Поєднання теплих і холодних кольорів створює збалансовану візуальну систему, у якій активні емоційні акценти поєднуються з гармонійною композиційною структурою.

Особливу роль у палітрі відіграє використання темних нейтральних кольорів, зокрема темно-синіх, темно-коричневих та чорних відтінків. Вони використовуються для створення контрасту, підсилення читабельності та акцентування уваги на основних функціональних елементах карт. Темні кольори забезпечують чітке відокремлення фону від числових значень, текстових блоків та декоративної графіки, що є особливо важливим у настільній грі з активним темпом взаємодії. Крім цього, темні елементи додають дизайну візуальної глибини та допомагають сформувати сучасний виразний стиль.

Важливим аспектом колірної системи є використання різних тональних варіацій одного кольору. Подібний підхід дозволяє підтримувати цілісність палітри та створювати плавні переходи між окремими елементами дизайну. Варіативність відтінків забезпечує додаткову глибину композиції та допомагає уникнути монотонності візуальної системи. Завдяки цьому палітра виглядає цілісною та організованою, а всі колірні елементи гармонійно взаємодіють між собою.

Не менш важливою складовою художньо-стилістичного рішення є типографіка. У дизайні настільних ігор шрифт виконує не лише інформаційну функцію, а й виступає важливим елементом формування загального стилю гри. Д. Соліс підкреслює, що типографіка у настільних іграх повинна бути читабельною, функціональною та відповідати характеру візуальної системи, оскільки саме шрифт допомагає користувачеві швидко сприймати інформацію та забезпечує цілісність графічної мови гри. Для дизайн-проєкту «Flip 7» було обрано шрифт Blazma Regular, представлений на рис. 3.2., який найбільш вдало відповідає емоційному та динамічному характеру гри.



Рис. 3.2. Шрифт Blazma Regular [58]

Шрифт Blazma Regular характеризується масивними геометризованими формами, плавними контурами та виразною декоративною стилістикою. Його форма поєднує елементи сучасної декоративної типографіки та ігрової естетики, що дозволяє створити впізнаваний і динамічний візуальний образ. Великі форми символів забезпечують хорошу читабельність числових значень і текстових елементів навіть при швидкому сприйнятті інформації під час гри. Завдяки широким пропорціям та чітким контурам символи залишаються добре помітними на контрастному фоні та легко зчитуються з різної відстані [25].

Декоративний характер шрифту також відіграє важливу роль у формуванні стилістики дизайн-проєкту. Плавні округлі форми літер створюють асоціації з рухом, енергією та емоційною активністю, що відповідає динаміці настільної гри «Flip 7». Водночас шрифт не перевантажує

композицію надмірною складністю та зберігає баланс між декоративністю і функціональністю. Завдяки цьому типографіка стає не лише носієм інформації, а й важливим елементом художнього оформлення гри.

У процесі розробки дизайну також важливу роль відіграє використання декоративних елементів. Декоративна графіка допомагає створити цілісну стилістичну систему, підтримує ритм композиції та підсилює емоційне сприйняття гри. У дизайн-проекті «Flip 7» декоративні елементи мають допоміжний характер і використовуються переважно для підтримки композиції, створення графічної динаміки та формування впізнаваної візуальної стилістики.

Художньо-стилістичне рішення дизайн-проекту настільної гри «Flip 7» базується на поєднанні функціональності, контрастності, композиційної цілісності та емоційної виразності. Використання спільної системи композиції, домінування центрального елемента, контрастної колірної палітри, декоративної графіки та виразної типографіки дозволяє створити зрозумілу, функціонально організовану та візуально цілісну систему дизайну гральних карт, що відповідає сучасним тенденціям графічного дизайну настільних ігор та забезпечує комфортну взаємодію користувача з ігровими компонентами.

3.2. Підбір матеріалів для реалізації елементів настільної гри

Важливим етапом реалізації дизайн-проекту настільної гри є підбір матеріалів для виготовлення ігрових компонентів. Саме матеріали значною мірою визначають довговічність продукції, якість поліграфічного відтворення, тактильні характеристики, комфорт користування та загальний рівень візуального сприйняття гри. Фізичні властивості матеріалів безпосередньо впливають на ергономіку взаємодії користувача з ігровими елементами, а також формують відчуття якості та професійності готового продукту [40]. Для реалізації настільної гри «Flip 7» основними компонентами є колода гральних карт, упакування та книжка правил, кожен із яких потребує

окремого підходу до вибору матеріалів з урахуванням функціональних і естетичних вимог.

Під час виготовлення гральних карт у сучасному виробництві використовуються різні типи картонних і пластикових матеріалів, що відрізняються структурою, щільністю, рівнем непрозорості, гнучкістю та зносостійкістю. Найбільш поширеними є крейдований картон, двошаровий картон з білою серцевиною, двошаровий картон з чорною серцевиною, двошаровий картон з синьою серцевиною, PVC-карти [42; 44]. Крейдований картон (рис. 3.3. а) є найбільш бюджетним варіантом і використовується переважно у масовому виробництві або недорогих настільних іграх. Такий матеріал характеризується нижчою міцністю та меншою непрозорістю, через що карти можуть швидше деформуватися та просвічуватися під час гри. Двошаровий картон з білою серцевиною (рис. 3.3. б) містить світлий внутрішній шар і забезпечує кращу якість друку та вищу щільність порівняно зі стандартним картоном, однак поступається професійним матеріалам за рівнем непрозорості. Двошаровий картон з чорною серцевиною (рис. 3.3. в) має внутрішній чорний шар, який значно підвищує непрозорість карт та забезпечує високу щільність і стійкість до зношування. Двошаровий картон з синьою серцевиною (рис. 3.3. г) також належить до професійних багатошарових матеріалів і містить внутрішній синій шар, що запобігає просвічуванню карт, покращує гнучкість матеріалу та підвищує його довговічність. Окрім картонних основ, у виробництві можуть використовуватися пластикові карти з PVC-матеріалів (рис. 3.3. г), які відзначаються високою вологостійкістю та тривалим терміном експлуатації, проте мають вищу вартість виробництва та менш традиційні тактильні властивості для класичних настільних ігор [20].

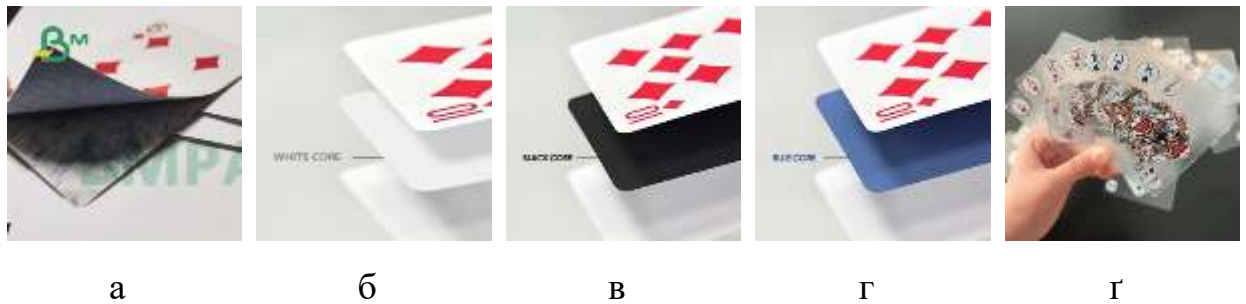


Рис. 3.3. Матеріали гральних карт

а - Крейдований картон [52]; б - Двошаровий картон з білою серцевиною [52]; в - Двошаровий картон з чорною серцевиною [52]; г - Двошаровий картон з синьою серцевиною [52]; г - PVC-матеріал [53].

Не менш важливим фактором є вибір щільності матеріалу для виготовлення карт. Найчастіше у виробництві настільних ігор застосовуються матеріали щільністю від 250 до 330 г/м². Менша щільність забезпечує більшу гнучкість карт, однак водночас знижує їхню стійкість до деформацій і механічних пошкоджень. Надмірно щільний картон, навпаки, може погіршувати ергономіку користування та ускладнювати процес перемішування колоди. Саме тому під час вибору матеріалу важливо забезпечити баланс між міцністю, еластичністю та комфортом взаємодії користувача з картами.

Окрему роль у виготовленні карт відіграє тип покриття поверхні. Найпоширенішими варіантами є глянцеве, матове та текстуроване покриття. Глянцеве покриття (рис. 3.4. а) підсилює яскравість кольорів і створює блиск поверхні, проте може спричиняти небажані світлові відблиски та залишати помітні сліди від дотиків. Матове покриття (рис. 3.4. б) забезпечує більш стриманий професійний вигляд, покращує читабельність інформації та зменшує кількість віддзеркалень на поверхні. Текстуровані покриття (рис. 3.4. в) створюють мікрорельєф матеріалу, покращують ковзання карт під час перемішування та частково приховують дрібні механічні пошкодження [20].

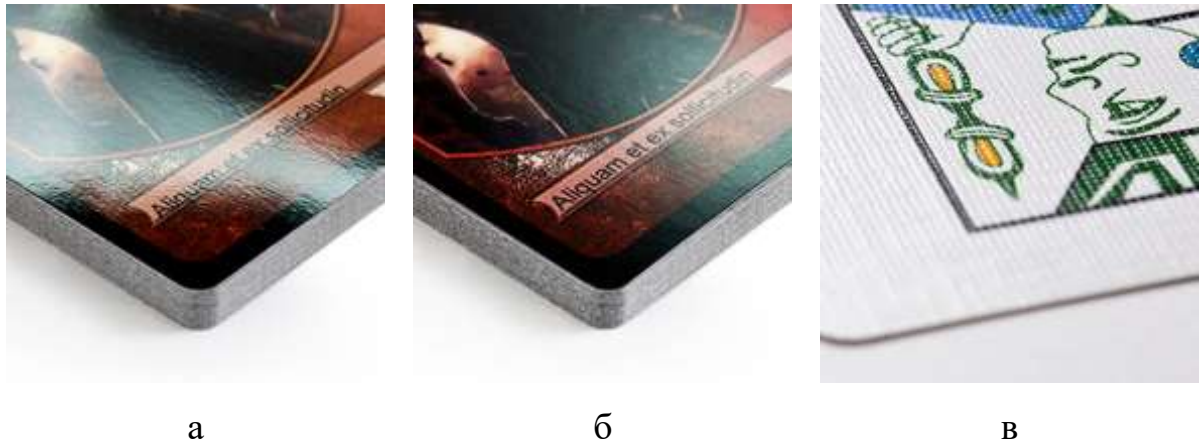


Рис. 3.4. Покриття гральних карт [33]
а - Глянцеве покриття; б - Матове покриття; в - Текстуроване покриття.

Важливою складовою настільної гри є також упакування, яке виконує одночасно захисну, інформаційну та естетичну функції. Для виготовлення коробок настільних ігор використовуються крейдований картон, палітурний картон, гофрокартон, ламіновані матеріали та комбіновані багатошарові основи. Крейдований картон забезпечує високу якість друку та точну передачу кольору, проте має нижчу жорсткість конструкції. Палітурний картон характеризується підвищеною міцністю та використовується переважно для преміальних коробок із товстими стінками. Гофрокартон має високі амортизаційні властивості та застосовується переважно для транспортувального пакування. Комбіновані ламіновані матеріали дозволяють додатково захищати поверхню упаковки від подряпин, вологи та механічних пошкоджень.

Для зовнішнього оформлення упаковок найчастіше використовуються глянцеве, матове або софт-тач покриття. Глянцеве покриття (рис. 3.5. а) підсилює насиченість кольорів та створює яскравий декоративний ефект, проте може створювати відблиски при освітленні. Софт-тач (рис. 3.5. б) покриття забезпечує приємні тактильні властивості та формує преміальне візуальне сприйняття продукції, однак значно збільшує собівартість

виробництва. Матове покриття (рис. 3.5. в) створює більш стриманий професійний вигляд та покращує сприйняття графічної інформації на поверхні упаковки.

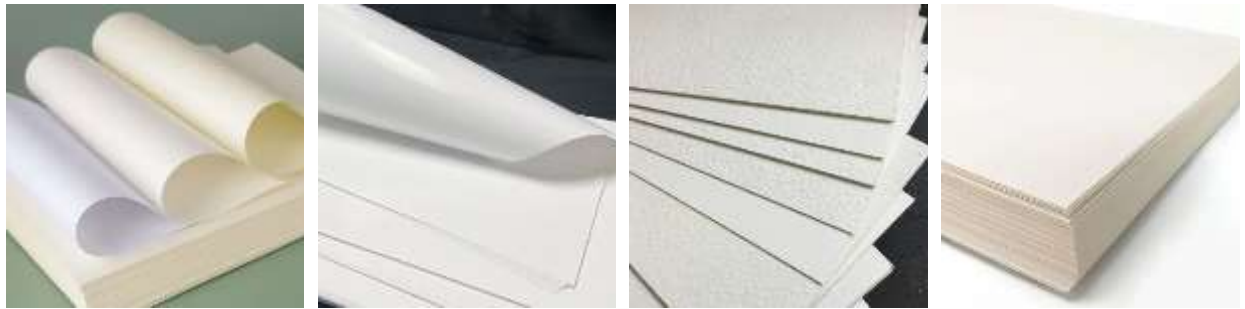


Рис. 3.5. Покриття упаковки настільних ігор [39]

а - Глянцеве покриття; б – Софт-тач покриття; в - Матове покриття.

Важливим компонентом настільної гри є книжка правил, оскільки саме вона забезпечує ознайомлення користувача з механікою гри, структурою компонентів та особливостями ігрового процесу. Для друку книжок правил найчастіше використовуються офсетний папір, крейдований папір, дизайнерські види паперу та перероблені екологічні матеріали. Офсетний папір (рис. 3.6. а) характеризується матовою поверхнею та хорошою читабельністю тексту, однак поступається у якості передачі кольору та деталізації графіки. Крейдований папір (рис. 3.6. б) забезпечує чітке відтворення ілюстрацій, насиченість кольорів та високий рівень поліграфічної якості, що особливо важливо для настільних ігор із великою кількістю схем, піктограм та візуальних пояснень. Дизайнерські папери (рис. 3.6. в) можуть містити текстуровані поверхні або декоративні ефекти, що підсилюють естетичне сприйняття продукції, однак суттєво збільшують вартість виробництва. Перероблений екологічний папір (рис. 3.6. г) виготовляється з вторинної сировини або сертифікованих екологічно безпечних матеріалів і використовується для зменшення негативного впливу поліграфічного

виробництва на навколишнє середовище. Такий папір характеризується меншою кількістю хімічної обробки, природною фактурою поверхні та приглушеною передачею кольорів, проте забезпечує достатню якість друку для текстової та графічної інформації. Використання екологічного паперу також сприяє формуванню позитивного екологічного іміджу продукції та відповідає сучасним тенденціям сталого дизайну у сфері настільних ігор.



а

б

в

г

Рис. 3.6. Папір правил книжки

а - Офсетний папір [49]; б - Крейдований папір [43]; в - Дизайнерські папіри [21]; г - Перероблений папір [1].

Суттєве значення має також вибір способу скріплення книжки правил. Найпоширенішими варіантами є скріплення скобами, клейове скріплення, пружинне кріплення та прошивне скріплення. Скріплення скобами є одним із найбільш популярних рішень для настільних ігор завдяки простоті конструкції, невисокій вартості виробництва та можливості повного розгортання сторінок під час користування. Клейове скріплення забезпечує більш цілісний зовнішній вигляд видання, однак є менш зручним для невеликих книжок правил через гірше розкриття сторінок. Пружинне кріплення дозволяє повністю відкривати сторінки та забезпечує високий рівень ергономіки, проте використовується рідше через складнішу конструкцію та більшу собівартість. Прошивне скріплення характеризується високою міцністю та довговічністю, однак переважно застосовується у преміальних або великоформатних друкованих виданнях.

Після проведеного аналізу матеріалів для реалізації дизайн-проєкту настільної гри «Flip 7» було обрано крейдований картон щільністю 300 г/м^2 із матовим покриттям для виготовлення колоди карт. Даний матеріал забезпечує оптимальне поєднання міцності, гнучкості та довговічності, що є важливим для настільної гри з активним ігровим процесом. Щільність 300 г/м^2 дозволяє картам зберігати форму навіть при частому використанні та перемішуванні колоди, а внутрішній синій шар запобігає просвічуванню карт під час гри [40]. Матове покриття було обрано для покращення читабельності інформації, зменшення кількості відблисків та створення більш професійного візуального оформлення.

Для виготовлення упакування було обрано також картон крейдований картон щільністю 400 г/м^2 із матовим покриттям. Щільний картон забезпечує необхідну міцність конструкції та захищає ігрові компоненти від пошкоджень під час транспортування та зберігання.

Для книжки правил було обрано крейдований папір щільністю 130 г/м^2 із матовим покриттям. Використання крейдованого паперу дозволяє забезпечити якісну передачу графіки, чіткість друку та хорошу читабельність тексту. Щільність 130 г/м^2 є оптимальною для книжки правил, оскільки сторінки залишаються достатньо міцними, але не створюють надмірного об'єму видання. Матове покриття зменшує кількість відблисків та забезпечує комфортне сприйняття інформації під час користування книжкою.

Для скріплення книжки правил було обрано скріплення скобами. Даний тип кріплення є одним із найбільш поширених у виготовленні інструкцій та книжок правил для настільних ігор, оскільки забезпечує простоту конструкції, зручність користування та можливість повного розгортання сторінок без значної деформації паперу [41].

Підбір матеріалів для реалізації дизайн-проєкту настільної гри «Flip 7» здійснювався з урахуванням функціональних, естетичних та експлуатаційних вимог. Обрані матеріали забезпечують високу якість поліграфічного виконання, довговічність компонентів, комфортну взаємодію користувача з

грою та підтримують цілісність художньо-стилістичного рішення дизайн-проєкту.

3.3. Технологічні ресурси для виготовлення елементів дизайн-проєкту настільної гри

Реалізація дизайн-проєкту настільної гри потребує використання відповідних технологічних ресурсів, які забезпечують створення, підготовку та виготовлення ігрових компонентів. До таких ресурсів належать програмне забезпечення для розробки графічного дизайну, а також поліграфічне обладнання, необхідне для друку, післядрукарської обробки, вирізки та складання готової продукції. Вибір відповідних технологій безпосередньо впливає на якість поліграфічного виконання, точність передачі кольору, деталізацію графіки та загальний рівень візуального оформлення настільної гри.

У процесі створення дизайну настільних ігор найчастіше використовуються професійні графічні редактори, що дозволяють працювати з растровою та векторною графікою, створювати макети для друку, ілюстрації, типографіку та систему візуальної ієрархії. Найбільш поширеними програмами у сфері графічного дизайну настільних ігор є Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign та Figma. Adobe Photoshop використовується переважно для роботи з растровими зображеннями, цифровими ілюстраціями, текстурами, обробкою фотографій та створенням концептуальних ескізів. Програма дозволяє працювати з кольором, світлотінню, деталізацією графіки та формувати художню стилістику проєкту. Adobe Illustrator орієнтований на створення векторної графіки, яка забезпечує високу якість масштабування без втрати деталізації. У цій програмі розробляються логотипи, піктограми, шрифтові композиції, елементи інтерфейсу карт та макети для поліграфічного друку. Adobe InDesign використовується для верстки багатосторінкових видань, зокрема книжок правил, інструкцій та поліграфічної продукції зі

складною структурою сторінок, а Figma використовується переважно для цифрового проєктування інтерфейсів та систем композиційної організації.

Під час розробки дизайн-проєкту настільної гри «Flip 7» було використано програмне забезпечення Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. На початковому етапі проєктування Adobe Photoshop застосовувався для створення ескізів композиції гральних карт та попередньої візуалізації майбутнього дизайну. Програма дозволила швидко працювати з формою, кольором та композиційною структурою карток. Після затвердження основної концепції подальша розробка дизайну здійснювалася у векторному форматі за допомогою Adobe Illustrator. Саме у цій програмі було створено фінальні макети настільної гри, декоративні елементи, композиційну структуру та підготовлено файли для поліграфічного друку. Використання векторної графіки забезпечило високу точність деталей, якість масштабування та коректну підготовку макетів до друкарського виробництва.

Не менш важливим технологічним ресурсом є поліграфічне обладнання, яке використовується для виготовлення компонентів настільної гри. У виробництві гральних карт, упаковок та книжок правил застосовується комплекс обладнання для друку, ламінування, лакування, висікання, фальцювання та скріплення друкованої продукції [40]. Основним етапом є друк ігрових компонентів, для якого найчастіше використовуються офсетні (рис. 3.7. б) або цифрові (рис. 3.7. а) друкарські машини. Цифровий друк переважно застосовується для малих накладів і тестових зразків продукції, оскільки дозволяє швидко вносити зміни у макет та не потребує складної підготовки друкарських форм. Водночас офсетний друк забезпечує вищу якість передачі кольору, чіткість графіки, точність відтворення дрібних елементів та є більш економічно вигідним при середніх і великих накладах продукції.



а



б

Рис. 3.7. Поліграфічні обладнання

а - Цифрова друкарська машина Ricoh Pro C9200 Graphic Arts Edition [50]; б - Офсетна друкарська машина Heidelberg Speedmaster SM 74-2 [17].

Після друку важливим етапом є нанесення захисного або декоративного покриття поверхні. Для цього використовуються ламінувальні машини (рис. 3.8. а) та обладнання для лакування (рис. 3.8. б). Матове ламінування забезпечує захист поверхні від подряпин, механічних пошкоджень і вологи, а також покращує тактильні властивості продукції. Крім цього, матове покриття зменшує кількість світлових відблисків та підвищує читабельність інформації на поверхні карт і книжки правил. Лакувальні машини дозволяють наносити суцільний або вибірковий лак для додаткового захисту поверхні та підсилення окремих елементів дизайну.



а



б

Рис. 3.8. Поліграфічні обладнання

- а - Ламінувальна машина SmartB3Matic Tauler Foil [56]; б
- Лакувальна машина ULTRA-300Ai UV COATER с SF-300 Feeder [19].

Для вирізки гральних карт та конструктивних елементів упаковки використовується висікальне обладнання. Висікальні машини (рис. 3.9. а) забезпечують точне вирізання форми карт, заокруглення кутів та створення конструкцій упаковок за допомогою спеціальних штамів. Точність висікання є особливо важливою для настільних ігор, оскільки навіть незначні відхилення можуть впливати на ергономіку користування картами та загальну якість продукції. Для виготовлення книжки правил додатково використовуються фальцювальні (рис. 3.9. б) та брошурувальні машини (рис. 3.9. в), які забезпечують складання сторінок, формування зошитів та скріплення видання скобами [7].

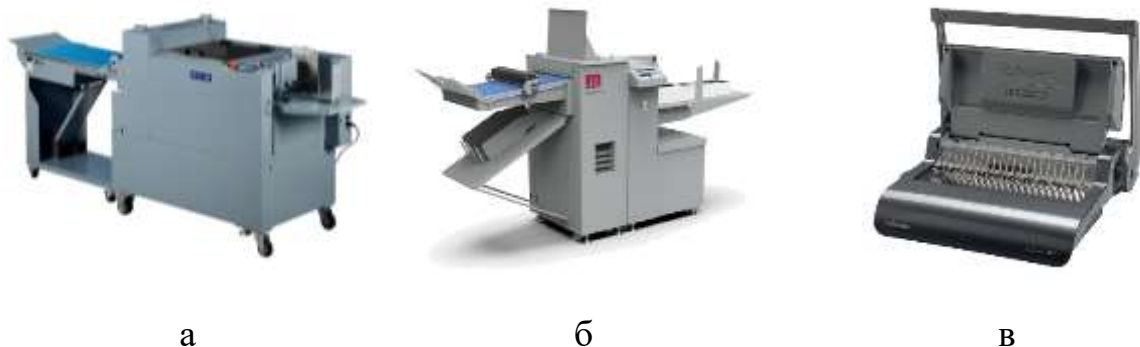


Рис. 3.9. Поліграфічні обладнання

- а - Висікальна машина DUPLO PFI DI-CUT 300 [18]; б
- Фальцювальна машина Morgana DigiFold Pro XL [45]; в - Брошувальна машина QUASAR A4 25 [3].

Для виготовлення компонентів настільної гри «Flip 7» доцільним є використання професійного поліграфічного обладнання офсетного друку, оскільки саме такий тип друку забезпечує високу якість передачі кольору, точність суміщення графічних елементів та стабільність друкарського процесу. Офсетне друкарське обладнання дозволяє працювати з різними типами картону та паперу, забезпечує чітке відтворення дрібних деталей,

насиченість кольорів і високу якість друку багатоколірних зображень. Використання такого обладнання є особливо важливим для виготовлення гральних карт, упаковки та книжки правил, оскільки ці компоненти містять значну кількість графічних елементів, текстової інформації та декоративних деталей.

Також необхідним для виготовлення компонентів дизайн-проєкту є використання обладнання для післядрукарської обробки матеріалів. До таких технологічних засобів належать ламінувальні машини для нанесення матового покриття, обладнання для висікання карт і конструктивних елементів упаковки, а також машини для фальцювання, біговки та скріплення книжки правил.

Вибір програмного забезпечення та поліграфічного обладнання для реалізації дизайн-проєкту настільної гри «Flip 7» здійснювався з урахуванням функціональних і технологічних вимог. Використання Adobe Photoshop та Adobe Illustrator забезпечило створення цілісної візуальної системи дизайну, а застосування професійного поліграфічного обладнання дозволяє реалізувати високоякісне виготовлення гральних карт, упаковки та книжки правил відповідно до сучасних вимог поліграфічного виробництва.

3.4. Реалізація та виготовлення гральних карт для настільної гри «Flip 7»

Процес реалізації дизайн-проєкту настільної гри «Flip 7» включав розробку візуальної системи гральних карт, створення дизайну упаковки та книжки правил, а також підготовку готових макетів до поліграфічного виробництва. Основною метою проєктування було створення цілісної графічної системи, яка поєднувала б функціональність, швидке сприйняття інформації та виразний емоційний характер, що відповідає динамічному ігровому процесу настільної гри.

Початковий етап реалізації дизайн-проєкту передбачав створення ескізів композиції гральних карт та формування колірної палітри для окремих

типів карт колоди: числових карт, карт дій та карт-модифікаторів. Саме ці елементи стали основою для подальшої розробки всієї візуальної системи настільної гри. Окремо також здійснювалося проєктування зворотної сторони карт, яка повинна була підтримувати загальну стилістику дизайн-проєкту та формувати впізнаваний візуальний образ гри.

Розробка дизайну карт відбувалася поетапно. На початковій стадії графічні елементи створювалися у чорно-білому форматі. Такий підхід дозволив зосередити увагу насамперед на композиційній структурі, формі елементів, ритмі та візуальному балансі без впливу колірного рішення. У процесі доопрацювання графічні елементи були зроблені більш хвилястими, пластичними та динамічними порівняно з попередніми ескізами. Подібне дизайнерське рішення обумовлене характером гри «Flip 7», оскільки її ігровий процес є емоційним, швидким та побудованим на постійній зміні ігрових ситуацій. Використання плавних ліній та динамічних форм дозволило підсилити відчуття руху та візуальної активності.

Як зображено на рис. Г.1–3, після завершення основного графічного опрацювання до дизайну були додані декоративні текстури. Їхнім головним завданням стало заповнення вільних зон композиції без перевантаження інформаційної структури карт. Декоративні елементи виконують допоміжну функцію та не конкурують із центральними інформаційними елементами, якими є числа, текст і позначення дії карт. Водночас на зворотній стороні карт декоративна система отримала більш активне використання. Декоративні елементи були винесені за межі центральної композиційної зони, формуючи стилістичний патерн, який надалі використовується й в інших компонентах настільної гри. Це дозволило створити єдину візуальну систему дизайн-проєкту.

Окремим етапом реалізації стала розробка логотипу настільної гри «Flip 7». Як видно на рис. Г.1, фінальне доопрацювання логотипу було мінімальним, оскільки основна композиційна структура залишилася відповідною до попередніх ескізів. Основні зміни стосувалися типографічного

рішення. Для логотипу було обрано шрифт Blazma Regular, який також використовувався у дизайні карт. Це дозволило забезпечити стилістичну єдність усіх типографічних елементів проєкту та сформувати цілісну візуальну систему.

У процесі проєктування типографіка виконувала не лише інформаційну, а й композиційну функцію. Усі основні типографічні елементи лицьової сторони карт були виконані одним шрифтом для підтримки візуальної цілісності. Центральні текстові елементи, що виконують основну інформаційну функцію, були розміщені у звичайному прямому накресленні. Додаткові пояснювальні текстові елементи, які описують дію карт, виконані курсивом із нахилом у праву сторону. Таке рішення дозволило створити чітку візуальну ієрархію та забезпечити швидке розрізнення основної й допоміжної інформації під час гри.

Для підсилення читабельності більшість центральних графічних і типографічних елементів були доповнені тонкою зовнішньою обводкою. Обводка дозволила підвищити контрастність елементів, покращити їх сприйняття на фоні декоративних текстур та сформувати більш виразний загальний візуальний стиль настільної гри.

Колірна система дизайн-проєкту побудована на принципі контрасту та швидкого розпізнавання ігрових компонентів. Рамкові графічні елементи карт виконані у світло-бежевому та темному, наближеному до чорного, кольорах. Таке поєднання дозволяє чітко структурувати композицію карт та візуально розділяти функціональні зони. На зворотній стороні карт ці кольори були інверсійно змінені місцями для підсилення відмінності між лицьовою та зворотною сторонами.

Центральні інформаційні елементи лицьових сторін карт виконані у світло-бежевому кольорі з темною обводкою. Подібне рішення сприяє швидкому зчитуванню інформації та забезпечує високий рівень контрастності елементів.

Особливу роль у дизайн-проекті відіграє система колірного кодування карт. Кожен тип карт має власну колірну палітру, що дозволяє гравцю швидко визначати функціональне призначення карти під час ігрового процесу. Числові карти використовують різні кольори із загальної палітри дизайн-проекту. Для карт із числами від 1 до 12 колірні відтінки повторюються лише двічі, проте центральні та фонові частини карт інверсійно змінені місцями. Завдяки цьому карти зі схожою палітрою не виглядають однаково всередині колоди. Карта з числом «0» виконана у бежевих відтінках, оскільки є унікальною серед числових карт і повинна додатково виділятися.

Кarti дій мають окремі контрастні колірні рішення, що дозволяє миттєво відрізнати їх між собою. Карти-модифікатори, навпаки, побудовані на єдиній кораловій палітрі, оскільки мають спільне функціональне призначення. Для рамкових та центральних елементів карт-модифікаторів використано темно-коралові відтінки замість темного нейтрального кольору, що дозволило гармонізувати загальну колірну систему цього типу карт.

Зворотна сторона карт побудована на використанні декоративного текстурованого патерну, який містить основні кольори дизайн-проекту: синій, аквамариновий, жовтий, помаранчевий, червоний та бордовий. Центральна композиційна частина виділена бежевими відтінками для акцентування уваги на логотипі гри. Колірне рішення логотипу також базується на основній палітрі дизайн-проекту. Готовий дизайн карт представлено в додатку Г (рис. 1–3).

Паралельно з розробкою карт здійснювалося проектування упаковки настільної гри. Як зображено на рис. Д.1, перед створенням дизайну було сформовано конструктивну основу макета упаковки відповідно до фізичних параметрів колоди. Для цього були визначені габарити карт: висота — 88,9 мм, ширина — 63,5 мм. Товщина упаковки розраховувалася з урахуванням 94 карт, виготовлених із крейдованого картону щільністю 300 г/м², та становила приблизно 43 мм.

На рис. Д.2 зображено дизайн упаковки, що підтримує загальну художньо-стилістичну концепцію настільної гри. Стилiстичнi рiшення побудованi за аналогiчним принципом до дизайну зворотної сторони карт. Основнi iнформацiйнi зони виконанi у темно-коричневих вiдтiнках для забезпечення контрасту мiж фоном та текстовими елементами. Вiльнi дiлянки композицiї заповненi декоративними текстурними патернами, що формують вiзуальну цiлiснiсть дизайн-проекту. На верхнiй частинi упаковки розмiщено логотип гри та додаткову текстову iнформацiю.

Розробка книжки правил також здiйснювалася вiдповiдно до загальної стилiстики проекту. Макет був створений як двосторiнковий розворот для подальшого двостороннього друку. Формат сторiнок вiдповiдає розмiрам карт: висота — 88,9 мм, ширина розвороту — 127 мм. Книжка правил складається з обкладинки та шести внутрiшнiх сторiнок.

Як видно на рис. Є.1–4, композицiйна структура сторiнок книжки правил побудована за аналогiчним принципом до дизайну карт. Графiчнi елементи використовують обводки без суцiльного заповнення, що дозволяє пiдтримувати стилiстичну єднiсть iз дизайном карт та упаковки. Колiрне рiшення базується на контрастному поєднаннi коричневих i бежевих вiдтiнкiв. Обкладинка та внутрiшнi сторiнки використовують iнверсiйне співвiдношення кольорiв для створення композицiйного ритму. Центральнi типографiчнi елементи додатково вiдiленi тонкою колiрною обводкою для покращення читабельностi. Готовий дизайн книжки правил представлено в додатку Є (рис. 1–4).

На завершальному етапi проектування до готових макетiв усiх компонентiв було додано напiвпрозорий бежевий шар. Це рiшення дозволило вирiвняти загальну тональнiсть кольорiв та сформуванi бiльш гармонiйне вiзуальне сприйняття дизайн-проекту.

Пiдготовка макетiв до полiграфiчного виробництва здiйснювалася вiдповiдно до технiчних вимог друку гральних карт та iнших компонентiв настiльної гри. Усi макети були створенi у колiрнiй моделi CMYK, яка

використовується у професійному поліграфічному друці та забезпечує коректну передачу кольорів під час виготовлення продукції. Для растрових елементів дизайну використовувалася роздільна здатність 300 dpi, що дозволяє забезпечити високу деталізацію графіки, чіткість текстур та якісне відтворення дрібних елементів без втрати якості під час друку.

Під час підготовки макетів були створені вильоти під обріз (bleed) розміром 3 мм з кожного боку, що є необхідним для компенсації можливих технологічних зміщень під час різання поліграфічної продукції. Усі шрифтові елементи були переведені у криві, що дозволяє уникнути помилок відображення шрифтів та забезпечує коректне відтворення типографіки на друкарському обладнанні.

Особлива увага приділялася перевірці суміщення кольорів, коректності ліній обрізу та відповідності макетів фактичним розмірам готової продукції. Для гральних карт також враховувалося подальше округлення кутів після висікання, тому важливі композиційні елементи розташовувалися на безпечній відстані від країв макета. Додатково здійснювалася перевірка товщини контурів, контрастності типографічних елементів та читабельності інформації при фактичному розмірі карт.

Фінальні макети були експортовані у формат PDF/X, який є одним із професійних стандартів поліграфічного виробництва та забезпечує коректне збереження колірних профілів, векторної графіки, шрифтів і параметрів друку для подальшого виготовлення компонентів настільної гри.

Після друку компонентів настільної гри здійснюється комплекс процесів післядрукарської обробки. Гральні карти виготовляються з крейдованого картону щільністю 300 г/м² із матовим покриттям. Після друку картки проходять процес ламінування. Наступним етапом є висікання карт за допомогою спеціального штампа та округлення кутів, що покращує ергономіку користування, підвищує комфорт перемішування колоди та зменшує ризик пошкодження країв карт під час експлуатації.

Упакування виготовляється з крейдованого картону щільністю 400 г/м² із матовим покриттям. Після друку здійснюється ламінування поверхні для підвищення стійкості матеріалу до механічних впливів та покращення тактильних характеристик. Далі виконуються процеси висікання конструктивних елементів упаковки, біговки ліній згину та подальшого складання конструкції, що забезпечує точність форми та функціональність готового виробу.

Книжка правил друкується на крейдованому папері щільністю 130 г/м² із матовим покриттям. Після друку сторінки проходять процеси фальцювання, комплектування та скріплення скобами.

У процесі реалізації дизайн-проєкту настільної гри «Flip 7» було розроблено цілісну систему дизайну гральних карт, упаковки та книжки правил. Під час проєктування враховувалися принципи композиції, візуальної ієрархії, колірного кодування та читабельності інформації. Макети компонентів були підготовлені відповідно до вимог поліграфічного виробництва із застосуванням професійних налаштувань друку та процесів післядрукарської обробки. Обрані дизайнерські й технологічні рішення забезпечують функціональність, зручність користування та цілісність візуального оформлення настільної гри «Flip 7».

Висновки до розділу 3

1. У процесі реалізації дизайн-проєкту настільної гри «Flip 7» було сформовано цілісну візуальну систему гральних карт, упаковки та книжки правил, що базується на попередньо розробленій концепції. Дизайнерські рішення забезпечують єдність стилю, композиційну організацію та візуальну узгодженість усіх ігрових компонентів відповідно до загальної ідеї проєкту.

2. У межах художньо-стилістичного опрацювання було застосовано принципи композиційної цілісності, контрасту, візуальної ієрархії та колірного кодування. Це дозволило створити функціонально зрозумілу та

емоційно виразну систему дизайну, яка забезпечує швидке зчитування інформації та комфортну взаємодію користувача з ігровими елементами.

3. Під час реалізації проєкту було здійснено добір матеріалів, програмного забезпечення та поліграфічних технологій відповідно до функціональних і виробничих вимог. Використані інструменти та технологічні рішення забезпечили високу якість візуального оформлення, точність відтворення кольорів і придатність макетів до друкарського виробництва.

4. У результаті виконання дизайн-проєкту було підготовлено фінальні макети гральних карт, упаковки та книжки правил відповідно до стандартів поліграфічного виробництва. Запропоновані рішення забезпечують готовність до подальшого виробництва настільної гри «Flip 7».

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. У процесі виконання кваліфікаційної роботи було проаналізовано теоретичні підходи до створення дизайну гральних карт настільних ігор, їх класифікацію, функціональні та художньо-естетичні особливості. Визначено, що дизайн гральних карт повинен поєднувати інформаційну функціональність, композиційну цілісність, читабельність та емоційну виразність, оскільки саме візуальне оформлення значною мірою впливає на зручність взаємодії користувача з ігровими компонентами.

2. У ході дослідження було визначено особливості візуального оформлення та функціональної організації гральних карт настільної гри «Flip 7». Встановлено, що динамічний характер ігрового процесу потребує швидкого сприйняття інформації, тому важливу роль відіграють контрастність, система колірного кодування, візуальна ієрархія та домінування центральних інформаційних елементів у композиції карт.

3. Було здійснено аналіз цільової аудиторії, сучасного ринку настільних ігор та аналогів, що дозволило визначити актуальні тенденції у сфері дизайну настільних ігор. У результаті дослідження встановлено, що сучасний дизайн гральних карт орієнтується на поєднання функціональності, мінімізації перевантаження інформацією, використання контрастних колірних рішень, виразної типографіки та цілісної стилістичної системи.

4. На основі проведеного аналізу було розроблено концепцію дизайну гральних карт для настільної гри «Flip 7». У межах проєкту сформовано єдину візуальну систему, що включає дизайн гральних карт, упаковки та книжки правил. Визначено основні композиційні, колірні та типографічні рішення, створено систему колірного кодування карт, які забезпечують стилістичну цілісність дизайн-проєкту.

5. У процесі реалізації дизайн-проєкту було визначено матеріали, технології та виробничі особливості виготовлення поліграфічної продукції. Для створення компонентів настільної гри обрано відповідні матеріали та

технології друку, післядрукарської обробки й підготовки макетів до виробництва. Це дозволило забезпечити функціональність, довговічність, якість поліграфічного виконання та відповідність дизайн-проєкту сучасним вимогам до виготовлення настільних ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 100% Recycled Cartridge Paper. *BCreativetolearn*. URL: https://economyofbrighton.co.uk/products/recycled-a4-cartridge-paper-140-gsm?srsltid=AfmBOopdOG2bkarS11p-GBXtRsy6ZBkdG33FPIT6ntshucmYEr6_GQ7t (дата звернення: 19.05.2026).
2. 300gsm Two Side Coated Cardboard For Playing Cards 72 * 102cm Black Blue Core. *GUANGZHOU BMPAPER CO.,LTD*. URL: <https://www.bmpaper.com/sale-26607901-300gsm-two-side-coated-cardboard-for-playing-cards-72-102cm-black-blue-core.html> (дата звернення: 19.05.2026).
3. Брошурувальник QUASAR A4 25 л f.B5627701 Fellowes. *Office-Mix*. URL: <https://office-mix.com.ua/ua/broshuruvalnik-quasar---a4-ruchn-p-22-l-poshivshi-500-arkushiv-f-b5627701-fellowes/> (дата звернення: 19.05.2026).
4. Грантовий конкурс від Outdoor-Online: студентські статті про зовнішню рекламу. *Outdoor-Online*. URL: <https://www.outdoor-online.com.ua/uk/blog/grant> (дата звернення: 16.05.2026).
5. ДСТУ 3017:2015. Видання основні види терміни та визначення понять. Київ. ДП «УкрНДНЦ». 2016. URL: <https://dnuvs.ukr.education/wp-content/uploads/2024/04/dstu-3017-2015.pdf> (дата звернення: 19.05.2026).
6. **Захаренко М.**, Єжова О. Проектний аналіз та розробка дизайну настільної гри «Flip 7». Традиції та новації у дизайні : матеріали X Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції молодих учених та студентів, присвяченої 60-річчю Луцького національного технічного університету. Луцьк : ЛНТУ, 2026. С. 162–164.
7. Інформація про обладнання Poligrafika.com.ua. *Поліграфіка*. URL: <https://poligrafika.com.ua/uk/informaciya-pro-obladnannya-poligrafikacomua> (дата звернення: 19.05.2026).
8. Квиток на потяг: Європа (UA). *Ігромаг*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/ticket-ride-europe-ua.html> (дата звернення: 22.05.2026).

9. Крайнікова Т. С. Культура видання: основоположні питання, типологія видань, вимоги стандартів : навч. посіб. Київ: Інститут журналістики, 2021. 156 с. URL: <https://drive.google.com/file/d/13Zf4MV4cRP5QdB2j14Ui5n5j6zQBB6nG/view> (дата звернення: 16.05.2026).
10. Манчкін (UA). *Ігромаг*. URL: https://desktopgames.com.ua/ua/manchkin-ukr.html?srsltid=AfmBOoqabRZNu7gE2ptzcDx8_Z6R888x_SH6huc0wRtrYeIDLvwIHCTP (дата звернення: 13.05.2026).
11. Міцелія. *Ігромаг*. URL: https://desktopgames.com.ua/ua/mycelia-ua.html?srsltid=AfmBOorUnJ7gwEXE-ZD53gaOS88qt-EVL-Ogjt44TvaMmSWCsh_Bfehс (дата звернення: 19.05.2026).
12. Настільна гра «Між нами» (1497488432). *Епіцентр К*. URL: <https://epicentrk.ua/ua/shop/mplc-nastil-na-gra-miz-nami-kids-1497488432-1eed6532-6eef-6abc-9746-cd5899a32b25.html> (дата звернення: 13.05.2026).
13. Настільна гра Alchemists. *Дім Ігор*. URL: <https://domigr.com.ua/ua/zarubezhnie/alchemists.php> (дата звернення: 15.05.2026).
14. Настільна гра Відьмак. Старий світ - Делюкс видання (The Witcher: Old World). *Geekach*. URL: https://geekach.com.ua/vidmak.-stariy-svit-deluks-vidannya/?srsltid=AfmBOooUYh_WElzyTrkx4Yw67m2pl9VGTdogaMfoQyXEcXxaSNYbe7Eу (дата звернення: 13.05.2026).
15. Настільні ігри – ТОП 10 за підсумками 2024 року. *Інтернет магазин Gallu Shop*. URL: <https://gallu.com.ua/top-10-nastilnykh-ihor-za-pidsumkami-2024-roku> (дата звернення: 11.10.2025).
16. Острів Котів (UA). *Ігромаг*. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/the-isle-of-cats-ukr.html?srsltid=AfmBOopTlGpztuoFgK-ZHKVaenaDwoEG2shDE63l1CaBIyTOnDWNF9dz> (дата звернення: 13.05.2026).

- 17.Офсетна друкарська машина Heidelberg Speedmaster SM 74-2. *Truck1 Україна*. URL: <https://www.truck1.com.ua/promislove-obladnannya/ofsetni-drukarski-mashini/straight-two-colour-heidelberg-speedmaster-sm-74-2-a8789938.html> (дата звернення: 19.05.2026).
- 18.Ротаційно-висікальна машина DUPLO PFI DI-CUT. *Поліграфічні системи*. URL: <https://printsys.com.ua/rotacijno-visikalne-obladnannya/porizchik/duplo/rotacijno-visikalna-mashina-duplo-pfi-di-cut-300> (дата звернення: 19.05.2026).
- 19.УФ-лакувальна система ULTRA-300Ai UV COATER с SF-300. *Поліграфічні системи*. URL: <https://printsys.com.ua/lakuvalne-obladnannya/lakuvalna-sistema/duplo/uf-lakuvalna-sistema-ultra-300ai-uv-coater-s-sf-300-feeder> (дата звернення: 19.05.2026).
- 20.A Complete Guide to Card Deck Materials: Choosing the Right Option for Your Custom Cards. *Unico Packing*. URL: <https://unicopacking.com/en/new/card-deck-material.html> (дата звернення: 19.05.2026).
- 21.A pile of white paper sitting on top of a table. *Unsplash*. URL: <https://unsplash.com/photos/a-pile-of-white-paper-sitting-on-top-of-a-table-7y0jtu0dVEY> (дата звернення: 19.05.2026).
- 22.Amelia's Secret. *Hachette Boardgames UK*. URL: <https://www.hachetteboardgames.co.uk/shop/fx-ame-amelia-s-secret-331> (дата звернення: 15.05.2026).
- 23.Amazon.com. URL: <https://www.amazon.com/Games-Multi-Colored-AGS-WOTR001-Players/dp/1903385113> (дата звернення: 15.05.2026).
- 24.Amazon.com. URL: <https://www.amazon.com/Stonemaier-Games-STM910-Wingspan-Multi-colored/dp/B07YQ641NQ?th=1> (дата звернення: 22.05.2026).
- 25.Blazma - Free Font. *itch.io*. URL: <https://ggbot.itch.io/blazma-font> (дата звернення: 19.05.2026).
- 26.Blazma Font. *Fontesk*. URL: <https://fontesk.com/blazma-font/> (дата звернення: 19.05.2026).

27. Brass: Бірмінгем (UA). *Ігромаг*. URL: https://desktopgames.com.ua/ua/brass-birmingham-ua.html?srsltid=AfmBOoo_ccfZGOIeQF3_qSmJyijR78eaPo1-v5XVTZ_38e1pK1VXNPM4 (дата звернення: 13.05.2026).
28. Buy Earthborne Rangers, Exclusively at Covenant. *Covenant*. URL: <https://www.teamcovenant.com/games/earthborne-rangers> (дата звернення: 15.05.2026).
29. Canopy Board Game Review: Grow a Lush Rainforest. *What's Eric Playing?*. URL: <https://whatsericplaying.com/2021/12/27/canopy/> (дата звернення: 15.05.2026).
30. Click to enlarge | Game card design, Graphic design cards, Playing cards art. *Pinterest*. URL: <https://www.pinterest.com/pin/2040762328185977/> (дата звернення: 14.05.2026).
31. Creative Clash. *Creative Clash – The Board Game*. URL: <https://creativeclashgame.com/> (дата звернення: 14.05.2026).
32. Dickson G., Siegel M. Board Game Design: A Metaphor for the Development of Interaction and Experience Design Methods AIGA Design Educators Conference: Connecting Dots : materials of conference. Cincinnati, Ohio : University of Cincinnati, College of DAAP, 2014. URL: https://www.academia.edu/12865694/Board_Game_Design_A_Metaphor_for_the_Development_of_Interaction_and_Experience_Design_Methods (дата звернення: 11.05.2026).
33. Differences in card finishing. *Custom Playing Cards Printing Game Design Company*. URL: https://www.makeplayingcards.com/pops/card-finish.html?srsltid=AfmBOorEmYTRgTW5l2T1g5GhQWAJtTN82119nJI1TTee_agfwXDFveJk (дата звернення: 19.05.2026).
34. Dixit Board Game - Imaginative Storytelling Fun. *Asmodee USA*. URL: <https://store.asmodee.com/products/dixit-2021-refresh> (дата звернення: 13.05.2026).

35. Don't Flip the Table Yet: A Framework for the Analysis of Visual and Cognitive Ergonomics in Board Games M. Passarelli та ін. *Games and Culture*. 2024. Т. 21, № 3. С. 1–26. URL: <https://doi.org/10.1177/15554120241248487>.
36. Eco-Friendly or Sustainable Board Games. *BoardGameGeek*. URL: <https://boardgamegeek.com/geeklist/331407/eco-friendly-or-sustainable-board-games> (дата звернення: 19.05.2026).
37. Exploding Kittens. *Exploratorium*. URL: https://www.exploratoriumstore.com/products/exploding-kittens?srsId=AfmBOoqeTmVNm7bAq0_f1smfcknfzPlxiQsGplv7lhRCJohSBXitmDLU (дата звернення: 14.05.2026).
38. Green, or greenwashing? A climate scientist reviews EBR's production. *BoardGameGeek*. URL: <https://boardgamegeek.com/thread/3243492/green-or-greenwashing-a-climate-scientist-reviews> (дата звернення: 19.05.2026).
39. High-Gloss vs. Matte Finishes: Which One is Best for Luxury Interiors?. *Arthaa Design Studio*. URL: <https://www.arthaadesignstudio.com/blog/high-gloss-vs-matte-finishes-which-one-is-best-for-luxury-interiors/> (дата звернення: 19.05.2026).
40. How to Make Playing Cards: Materials and Manufacturing Explained. *Xinyi Boardgame*. URL: <https://xinyicardprinting.com/how-to-make-playing-cards/> (дата звернення: 19.05.2026).
41. How To Write the Perfect Boardgame Rulebook. *Victoria Fraser*. URL: <https://victoriafraser.ca/2023/03/01/how-to-write-the-perfect-boardgame-rulebook-with-examples/> (дата звернення: 19.05.2026).
42. Kougioumtzian L., Lougiakis C., Katifori A. "Show your cards!": What do creators need for the game design process? Proceedings of the 18th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '23). New York : Association for Computing Machinery, 2023. Article No. 60. С. 1–6. URL: <https://doi.org/10.1145/3582437.3587194>.

43. Limited G. P. C. The Application of Coated Art. *Golden Paper Company Limited*. URL: <https://www.goldenpapergroup.com/blog/The-Application-of-Coated-Art-Paper.html> (дата звернення: 19.05.2026).
44. Liu J., Gao H., Yezhova O. Generative Design of Bamboo Furniture Combining Game Theory and AI-Generated Content. *BioResources*. 2025. №20(4)ю С. 8611-8631. <https://doi.org/10.15376/biores.20.4.8611-8631> .
45. Morgana DigiFold Pro XL. URL: <https://megatrade.ua/catalog/pislyadrukarske-obladnannya/faltsyuvalniki/morgana-digifold-pro-xl/> (дата звернення: 19.05.2026).
46. Mysterium. *BoardGameGeek*. URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/181304/mysterium> (дата звернення: 19.05.2026).
47. Naghikhani S. Beyond The Box: A Comprehensive Market Research of The Board Game Industry [MRP]. Toronto : OCAD University, 2024. 109 с. URL: https://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/4419/1/Naghikhani_Sourena_2024_MD_ES_SFI_MRP.pdf (дата звернення: 13.05.2026).
48. Playing Card Art: Typographic Playing Cards by Julianna Sparrow. *Playing cards + art = collecting*. URL: <https://playingcardcollector.net/2013/09/09/typographic-playing-cards-by-julianna-sparrow> (дата звернення: 13.05.2026).
49. Printing Paper. Yescom Paper. URL: <https://yescompaper.com/printing-paper/> (дата звернення: 24.05.2026).
50. Pro C9200 Graphic Arts Edition. *Ricoh Hong Kong*. URL: <https://www.ricoh.com.hk/en/products/commercial-industrial-printers/production-cut-sheet/pro-c9200-graphic-arts-edition> (дата звернення: 19.05.2026).
51. Ragemore - Button Shy. *Games*. URL: <https://www.gamesweb.dk/products/ragemore-button-shy> (дата звернення: 14.05.2026).

- 52.S30 professional standard card stock with blue core. *Custom Playing Cards Printing Game Design Company*.
URL: <https://www.makeplayingcards.com/s30-card-stock.aspx?srsltid=AfmBOoqRk3Zff9liWzcqcttIayoFkXY2CKvd5rpbqIJjNRrbZfgeSoSx> (дата звернення: 19.05.2026).
- 53.Samarasinghe D., Barlow M., Lakshika E., Lynar T., Moustafa N., Townsend T. A Data Driven Review of Board Game Design and Interactions of Their Mechanics IEEE Access. 2021. T. 9. C. 114051–114069. URL: <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3103198> .
- 54.Simoes R., Gomez A. Emotional Response to the Visual Impact of Modern Board Game Components Proceedings of 20th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI 2025): Volume 2 eds. A. Rocha, F. G. Peñalvo, C. J. Costa, R. Gonçalves. Cham : Springer Nature, 2025. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-032-10721-3_40 .
- 55.Solis D. Graphic Design for Board Games. 1st ed. Boca Raton : CRC Press, 2024. 302 p.
- 56.Tauler presenta en C!Print Madrid la laminadora SmartB3Matic y el kit Tauler Foil. *Interempresas*. URL: <https://www.interempresas.net/Graficas/223242-Tauler-presenta-en-C-Print-Madrid-la-laminadora-SmartB3Matic-y-el-kit-Tauler-Foil.html> (дата звернення: 19.05.2026).
- 57.The State of Board Gaming in 2025: Key Trends Shaping the Industry. *Games haven*. URL: <https://gameshaven.co.uk/board-game-industry-trends-2025/> (дата звернення: 15.05.2026).
- 58.Top 10 Best Board Game Art of 2019. *More Games Please*. URL: <https://www.moregamesplease.com/best-board-game-art/2020/3/09/top-10-best-board-game-art-2019> (дата звернення: 13.05.2026).
- 59.Trends and Evergreen Themes in the Board Game Industry. *Mindclash Games*. URL: <https://mindclashgames.com/news/trends-and-evergreen-themes-in-the-board-game-industry/> (дата звернення: 15.05.2026).

- 60.UNO Deck - 10 Free PDF Printables | Printablee | Plantillas imprimibles, Tarjetas imprimibles, Manualidades económicas. *Pinterest*.
URL: <https://www.pinterest.com/pin/616359899014931419/> (дата звернення: 13.05.2026).
- 61.Unconscious Mind Deluxe Edition. *Fantasia Games*.
URL: <https://fantasiaboardgames.com/product/unconscious-mind-deluxe/?location=47> (дата звернення: 15.05.2026).
- 62.War of the Ring Collector Edition. *Tolkien Library: Find Rare Tolkien Books Online*. URL: <https://tolkienlibrary.com/press/914-war-of-the-ring-collector-edition.php> (дата звернення: 15.05.2026).
- 63.Wasserdichte, transparente Kunststoff-Spielkarten, 2 Sets, kreativer, langlebiger PVC-Poker für Deck-Brettspiele und Zugang zu klassischen Kartenspielen. *aliexpress*. URL: <https://www.aliexpress.com/item/1005009460587155.html> (дата звернення: 19.05.2026).
- 64.Єжова О. В., Мосійчук П. М., Якубова М. О. Естетика мінімалізму в сучасному українському графічному дизайні. Теорія та практика дизайну. 2025. № 4(38). С. 158–165. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.38.1.17>.

65.ДОДАТКИ

Додаток А

Система роботи платіжників зовнішньої реклами по Україні

Outdoor ONLINE

База знань Співпраця База площин Дизайн/Друк Завантаження макету Блог Про нас Контакти

Результати

Вхід

29	Юрій Нефодов	2026-02-18	Від GRP до Програматик DOOH. Нові підходи до вимірювання ефективності зовнішньої реклами у умовах українського ринку	84
30	Марко Іван	2026-02-18	Штучний інтелект (AI) у зовнішній рекламі	71
31	Прокіпак Арін	2026-02-20	Маркетинг - це мистецтво	20
32	Ліза Федоренко	2026-02-20	Екосистема DOOH 2026: Технологічна трансформація, програмні рішення та економічна ефективність у новому середовищі	65
33	Калита Полі	2026-02-20	Скільки відповідей отримав на зовнішній рекламу у соціальних кампаніях	54
34	Зваренко Маргарита	2026-02-20	Необхідність зовнішньої реклами для відеореографії аудиторії	71
35	Ганюшка Євгенія	2026-02-20	Штучний інтелект як інструмент підвищення ефективності зовнішньої реклами аудиторії	75
36	Куліченко Софі	2026-02-20	AI-система адаптивної зовнішньої реклами для подолання «бар'єрів сіткової мережі»	70
37	Кравцова Єлизавета	2026-02-21	«AI-версія планування DOOH/DOON-кампаній: модель прогнозування ефективності на основі графіку та тематичного даних»	68
38	Міщенко Вероніка	2026-02-21	Штучний інтелект (AI) у зовнішній рекламі	38
39	Кулик Ксенія	2026-02-22	Штучний інтелект у DOOH: як нова ера синергії в цифровій рекламі	73
40	Чембеля Анастасія Андріївна	2026-02-22	Штучний інтелект у DOOH-кампаніях DOOH: революція у глобальній комунікації	27
41	Аліна Калусько	2026-02-23	Використання штучного інтелекту в рекламі: огляд сучасних тенденцій та перспектив	25

Рис. А.1. Результати грантового конкурсу від Outdoor-Online: студентські статті про зовнішню рекламу

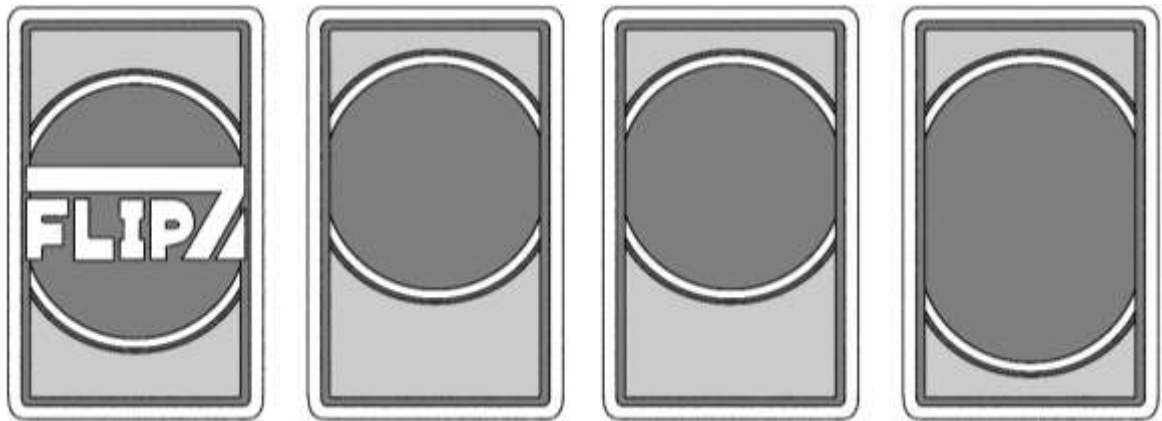


Рис. Б.1. Композиційний ескіз гральних карт «Flip 7» (Захаренко, 2026)



Рис. Б.2. Перший чорно-білий ескіз гральних карт «Flip 7» (Захаренко, 2026)



Рис. Б.3. Перший колірний ескіз гральних карт «Flip 7» (Захаренко, 2026)



Рис. Б.4. Фінальний чорно-білий ескіз гральних карт «Flip 7» (Захаренко, 2026)



Рис. Б.5. Фінальний колірний ескіз гральних карт «Flip 7» (Захаренко, 2026)



Рис. В.1. Сертифікат учасника конференції «Традиції та новації в дизайні» (Луцький національний технічний університет, Луцьк, Україна, 15 травня 2026 р.)



Рис. Г. 1 Готовий дизайн гральних карт «Flir 7» (Захаренко, 2026)



Рис. Г. 2 Готовый дизайн игральных карт «Flip 7» (Захаренко, 2026)



Рис. Г. 3 Готовий дизайн гральних карт «Flip 7» (Захаренко, 2026)



Рис. Г.1. Готовий логотип настільної гри «Flip 7» (Захаренко, 2026)

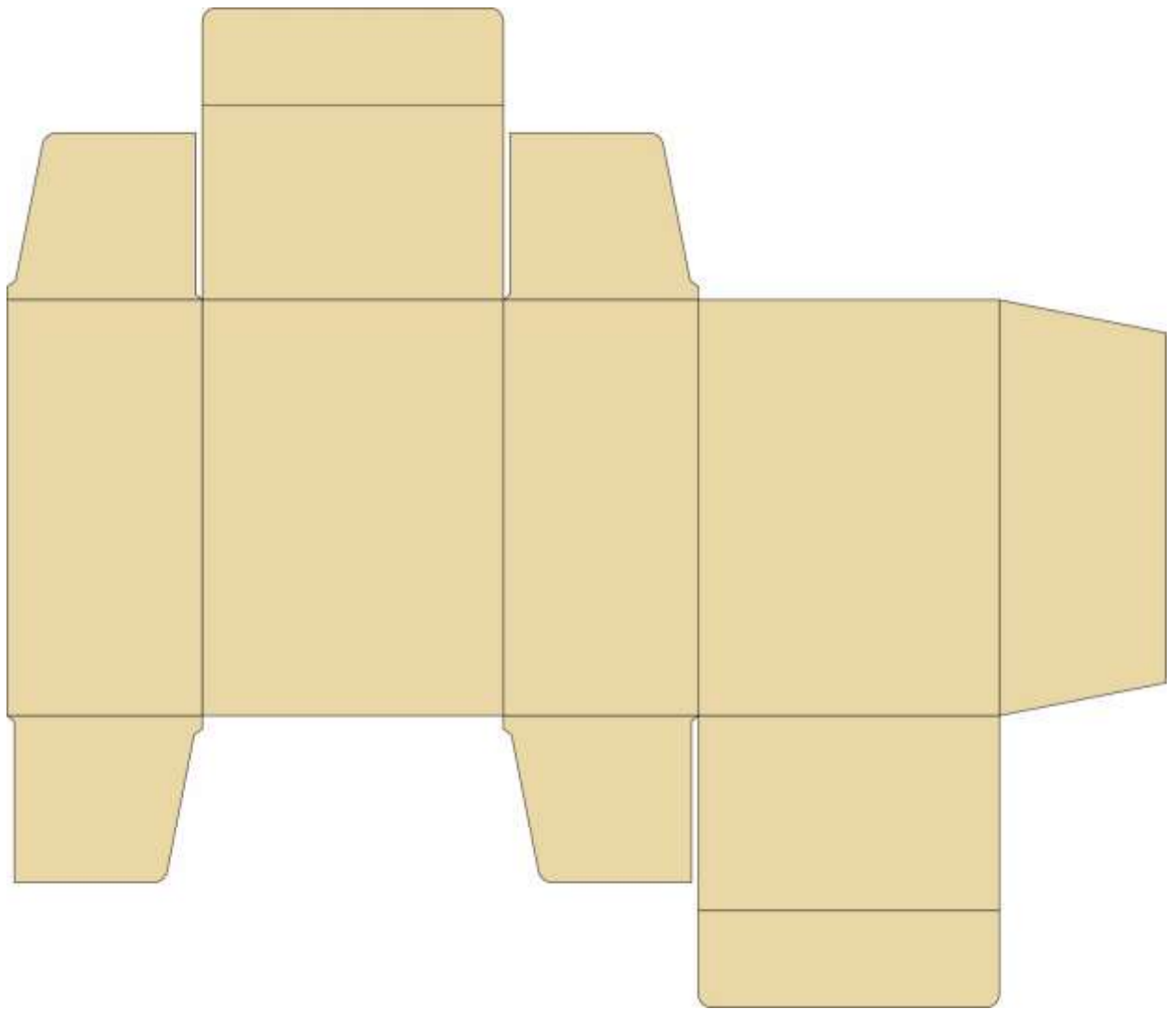


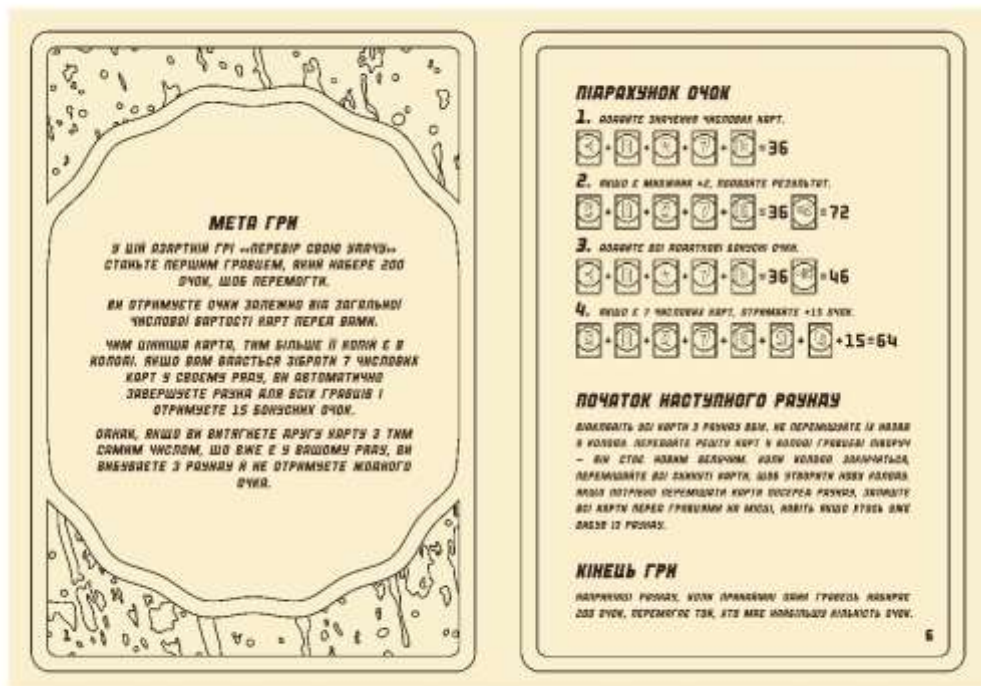
Рис. Д.1. Основа макета настільної гри «Flip 7» (Захаренко, 2026)



Рис. Д.2. Готовий дизайн макета настільної гри «Flip 7» (Захаренко, 2026)



Рис. Е.1. Готовий дизайн обкладинки книжки правил настільної гри «Flip 7»
(Захаренко, 2026)



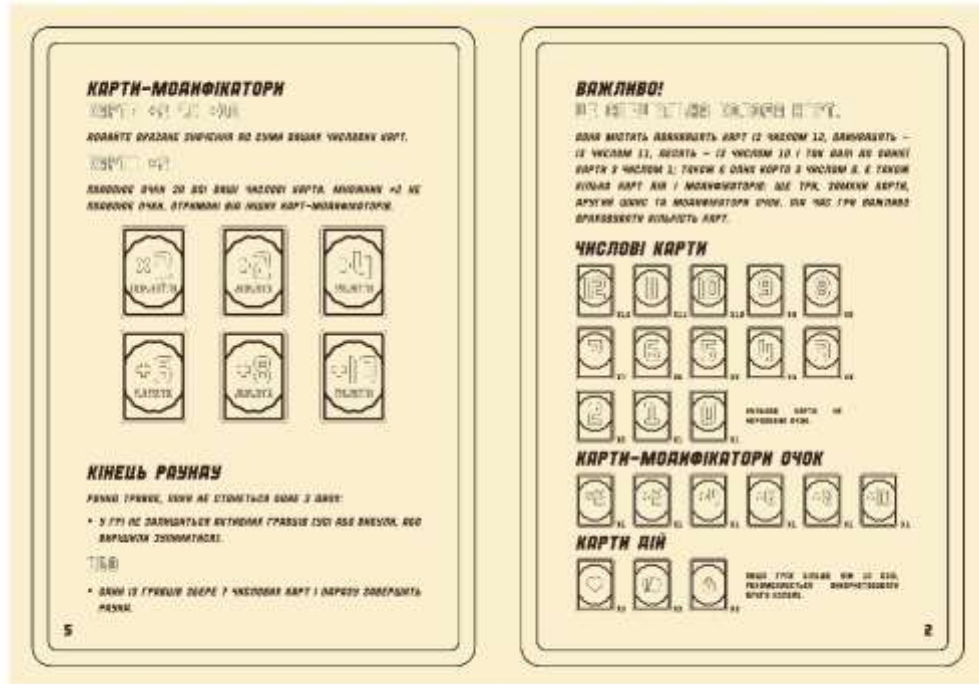


Рис. Е.4. Готовий дизайн розвороту книжки правил настільної гри «Flir 7» (Захаренко, 2026)