

ПВНЗ «УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ»

Кафедра «Графічного дизайну»

КУРСОВА РОБОТА

На тему: «Дизайн-проект настільної гри “В тихому омуті” для вікової категорії від 12+».

Виконав: студентка II курсу, групи ДЗ-23
022 «Дизайн»

Кашперська Ю.А.

Керівник: старший викладач Булатов В.А

Рецензент:

м. Буча 2025

ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ	3
ABSTRACT	4
ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ СТВОРЕННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У КОНТЕКСТІ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ	6
1.1 Настільна гра як сучасний засіб комунікації	6
1.2 Роль графічного дизайну в настільних іграх	7
1.3. Візуальна драматургія: як дизайн підсилює сюжет	8
РОЗДІЛ 2. ВІЗУАЛЬНА КОНЦЕПЦІЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «У ТИХОМУ ОМУТІ»	10
2.1. Ідея гри, механіка та сюжет	10
2.2. Цільова аудиторія, настрої і стилістика	12
2.3. Референси та аналіз аналогів	13
РОЗДІЛ 3. ГРАФІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ	15
3.1. Розробка айдентики та логотипу гри	15
3.2. Дизайн гральних елементів	16
3.3. Упаковка гри	18
3.4. Підготовка до друку та візуалізація	19
ВИСНОВКИ	21
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	22
ДОДАТКИ	24

АНОТАЦІЯ

У даній курсовій роботі розроблено авторський дизайн-проект настільної гри «У тихому омуті», яка поєднує детективний сюжет із психологічним напруженням, механікою прихованих ролей та елементами соціальної дедукції. Візуальна концепція гри ґрунтується на українському сільському колориті, осінній містичній атмосфері та символіці народних вірувань. Проект включає повний цикл створення графічного оформлення: розробку айдентики, логотипу, дизайну персонажів, ігрових карток, ілюстрацій та упаковки. Ключовим аспектом є передача специфічної атмосфери гри — напруженого занурення в світ, де панують туман, тривожна тиша, взаємна підозра й прихована небезпека.

Через продуману візуальну мову гра стимулює гравців до аналітичного мислення, спостережливості, соціальної взаємодії та емоційного залучення, одночасно пропонуючи естетично витончений ігровий досвід.

У дослідженні проаналізовано сучасні підходи до дизайну настільних ігор, вплив візуальних рішень на геймплей і наратив, а також методи інтеграції українських культурних кодів у сучасні ігрові механіки.

Гра розрахована на 5–7 гравців віком від 8 років і є не просто розвагою, а художньо осмисленим продуктом, що дозволяє гравцям пережити напружену, але захоплюючу історію в умовному, але переконливому світі.

Ключові слова: настільна гра, графічний дизайн, айдентика, культурний код, український фольклор, психологічна гра, атмосферність, детектив.

ABSTRACT

This course project presents an original design concept for the board game *"In Still Waters"*, which combines a detective storyline with psychological tension, hidden role mechanics, and elements of social deduction. The visual concept of the game is based on Ukrainian rural aesthetics, an autumnal mystical atmosphere, and the symbolism of folk beliefs.

The project covers the full cycle of graphic design development, including branding, logo design, character design, game cards, illustrations, and packaging. A key aspect is conveying the game's distinctive atmosphere—an intense immersion into a world shrouded in fog, uneasy silence, mutual suspicion, and hidden danger.

Through carefully crafted visual language, the game encourages players to engage in analytical thinking, observation, social interaction, and emotional involvement while offering an aesthetically refined gaming experience.

The study analyzes modern approaches to board game design, the impact of visual solutions on gameplay and narrative, as well as methods for integrating Ukrainian cultural codes into contemporary game mechanics.

The game is designed for 5–7 players aged 8 and up and is not merely entertainment but an artistically meaningful product that allows players to experience a tense yet captivating story in a fictional yet believable world.

Keywords: board game, graphic design, branding, cultural code, Ukrainian folklore, psychological game, atmosphere, detective.

ВСТУП

У сучасному світі спостерігається яскраве відродження настільних ігор як форми дозвілля, інструменту спілкування та мистецького продукту. Із розвитком візуальної культури, гейміфікацією та зростанням авторських проєктів з'являється потреба в унікальних іграх із багатим сюжетом та ретельно продуманим стилем. Важливу роль у цьому процесі відіграє дизайн - саме він формує перше враження, занурює в ігровий всесвіт, визначає атмосферу та характер взаємодії між учасниками.

Особливого значення набувають ігри, засновані на місцевих культурних традиціях. Використання візуального оповідання разом з елементами українського фольклору, архетипами та міфологією дозволяє створити не просто розвагу, а цілісний художній досвід, де гравець не просто бере участь, а повноцінно переживає історію. Такі проєкти можуть стати потужним засобом культурної презентації.

Мета курсової роботи - розробити візуальну концепцію авторської настільної гри «У тихому омуті», де графічний дизайн виступає не просто декоративним елементом, а важливою складовою ігрового процесу. Основна ідея гри - психологічний детектив із механікою прихованих ролей, дія якого відбувається в умовному українському селі пізньої осені. Тумани, холод, занедбане озеро та загадкова смерть - всі ці елементи створюють особливу атмосферу, яка передається через кожну деталь: від карток до упаковки.

Об'єкт дослідження - графічне оформлення настільних ігор як інструмент побудови наративу та емоційного занурення.

Предмет дослідження - процес створення візуального стилю гри «У тихому омуті», включаючи фірмовий стиль, типографіку, кольорову гаму, ілюстрації та компоновання.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ СТВОРЕННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У КОНТЕКСТІ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

1.1 Настільна гра як сучасний засіб комунікації

У ХХІ настільні ігри переживають справжній ренесанс. Вони стають все більш популярними не лише серед дітей, а й серед дорослих, оскільки поєднують у собі активну соціальну взаємодію, стратегічне мислення та емоційне занурення у світ гри. У світі, де більшість спілкування відбувається через екрани, настільні ігри повертають людей до реального спілкування – змушують їх дивитися один на одного, відчувати емоції та інтерпретувати жести, мовчання та рішення.

Настільні ігри - це більше, ніж просто розвага. Вони є потужним медіа-продуктом, який може передавати ідеї, культуру та емоції. Кожен елемент — від художнього дизайну до ігрової механіки — взаємодіє з гравцями, створюючи оповідання та емоційні зв'язки. Дизайн гри стає художнім вираженням, а її сюжет і правила стають сценарієм соціальної взаємодії, в якій гравці є і учасниками, і глядачами.

Особливо вражають ігри з закритими ролями, такі як «Silent Poolside». Вони занурюють учасників у стан психологічної напруги та невизначеності, де ніхто не знає, хто союзник, а хто противник. Така форма гри може розвивати навички міркування, спостережливості, здатність аналізувати поведінку та емоції, стресостійкість.

Візуальні елементи гри також відіграють ключову роль у комунікації: стиль, колірні схеми, ілюстрації та шрифти не лише створюють атмосферу, а й формують очікування гравців. Наприклад, «Тихий вир» використовує м'які

природні кольори, таємничу символіку та елементи української культури, щоб підсилити відчуття тривоги та таємничості.[1]

Тому настільні ігри – це не просто розвага, це також інструмент спілкування, психологічного впливу та культурного самовираження.

1.2 Роль графічного дизайну в настільних іграх

Графічний дизайн відіграє вирішальну роль у створенні настільних ігор, оскільки він формує перше враження ще до того, як гравці дізнаються про правила чи сюжет. Візуальне оформлення не тільки впливає на естетику, але й визначає зручність гри, логіку інтерфейсу та загальну атмосферу. Добре продумана гра не тільки приваблює гравців, але й робить її інтуїтивно зрозумілою та легкою для розуміння, що сприяє навчанню.

Дизайнери мають широкий спектр робіт: від створення іміджу гри (логотип, стиль, упаковка) до оформлення ігрової зони, карток, жетонів, фішок та інструкцій до гри. Кожен елемент, який бачать або підбирають гравці, має бути ретельно продуманий — мова йде не лише про красу, а й про функціональність, адже дизайн безпосередньо впливає на ігрові враження.

Дизайн особливо важливий для ігор з психологічним або емоційним забарвленням. У цьому випадку графіка виконує не тільки декоративну функцію, але й стає інструментом занурення, передачі емоцій і викликання внутрішніх переживань. Ключовим тут є баланс між художньою експресією та практичністю: занадто деталізований стиль відволікає від суті гри, тоді як надмірно мінімалістичний стиль не створює бажаної атмосфери.

Вирішальне значення має цілісність стилю. Гармонійна кольорова гама, узгоджені шрифти, іконки та ілюстрації утворюють єдиний візуальний код. Для семантично насичених ігор часто використовуються обмежені тони, приглушені тони та символічні зображення, що сприяє концентрації уваги та розумінню метафоричного змісту.[6]

Тому графічний дизайн в настільних іграх – це не просто «красива оболонка», а потужний інструмент комунікації. Він структурує ігровий процес, передає емоції, покращує враження від гравця та робить гру справді незабутньою.

1.3. Візуальна драматургія: як дизайн підсилює сюжет

Сучасні настільні ігри все більше перетворюються на інтерактивні історії, де гравці вже не просто виконують механічні дії, а стають активними учасниками сюжету. У таких іграх графічний дизайн виходить за рамки самого дизайну та стає мовою оповідання. Дизайнери схожі на візуальних драматургів, які передають значення не словами, а образами, кольорами, композицією та атмосферою.

Від підбору кольорів до дизайну шрифтів, кожен елемент дизайну спрямований на створення емоційного фону та підкреслення ключових моментів у грі. Ретельно розроблені візуальні образи можуть сформувати перше враження ще до початку гри, підвищити напругу, створити занурення та спрямувати увагу гравців під час гри.

Гра «Silent Vortex» яскраво демонструє, як візуальна драматизація може стати невід'ємною частиною ігрового процесу. Його стиль базується на загадкових і м'яких тонах, що створюють тривожне відчуття спокою. Туманні ліси, темні води, графічні, але виразні ілюстрації - усе це створює відчуття захоплюючого таємничого та небезпечного світу.

Кольори в грі є не просто декораціями, а й важливою частиною сюжету: болотно-зелені, сірі та вохристі тони створюють відчуття ізоляції, невизначеності та дослідження. Карти, ігрові поля, символи – кожен елемент схожий на уривок сну чи стародавню легенду, яка чекає на розгадку гравцем.

Дизайн полягає не в нав'язуванні чіткої інтерпретації, а в тому, щоб направляти увагу через асоціації та емоції, роблячи ігровий досвід більш особистим та емоційним.

Тому в «Басейні спокою» зображення є не тільки супутником гри, а й мовою гри. Кожен візуальний елемент є частиною історії, що впливає на розуміння гравцем сюжету, вибору та ігрового досвіду. Це доводить, що в сучасних настільних іграх дизайн — це не лише естетика, але й потужний нарративний інструмент, який може перетворити ігрову механіку на незабутні емоційні враження.

РОЗДІЛ 2. ВІЗУАЛЬНА КОНЦЕПЦІЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «У ТИХОМУ ОМУТІ»

2.1. Ідея гри, механіка та сюжет

Концепція гри

«У тихому омуті» — це психологічна гра-детектив з елементами містики, яка переносить гравців у затишне українське село, оповите осіннім туманом та напруженою атмосферою підступності. Після загадкового вбивства мешканці села опиняються в колі взаємних звинувачень, де кожен може виявитися як невинною жертвою, так і прихованим вбивцею.[14]

Сюжетна основа

Гравець потрапляє у світ, де довіра — це розкіш, а правда прихована за вуаллю підступності. Головна мета — розкрити таємницю вбивства, зберігаючи власну безпеку та маніпулюючи думками інших. Сюжет побудований на класичному конфлікті "свій серед чужих", де кожен учасник має приховані мотиви та секрети.[4]

Ролі та їхня динаміка

На початку партії гравці отримують секретні ролі, які визначають їхні цілі та стратегії:

- Вовк — вбивця, який має залишатися непомітним;
- Спільник — допомагає Вовку, але мусить діяти обережно;
- Свідок — знає частину правди, але не може довіряти нікому;
- Захисник — може врятувати інших, якщо правильно розгадає їхні ролі;
- Одинак — діє самостійно, переслідуючи власні інтереси.

Жоден гравець не знає справжніх ролей опонентів, що створює напружену атмосферу підозрілості та змушує покладатися на інтуїцію, спостереження за поведінкою та вміння блефувати.[13]

Ігрова механіка

Гра поєднує елементи соціальної дедукції з картковою взаємодією, де кожен хід — це крок у розслідуванні або маніпуляції (Додаток А, Рис 1.8, 1.9).

Ключові механіки:

Картки дій — дозволяють гравцям атакувати, захищатися, шпигувати або вводити інших в оману:

«Замах» — атака;

«Оберіг» — захист від ворожої дії;

«Милість» — картка, що відновлює одне життя кожному гравцю.

«Світлячок» — Відкрийте верхню карту колоди. Якщо вона може вас урятувати — використайте її. Інакше скиньте.

«Благодать» — Відкрийте з колоди кількість карт, що дорівнює кількості гравців. Починаючи з гравця зліва, кожен по черзі обирає по одній. Останньому — остання.

«Пастка» — гравець проти якого грають цю карту — пропускає один хід.

«Копиця сіна» — можеш зіграти два рази підряд "замах" в одному ході.

«Зглаз» — гравець, який розіграє цю карту, випадково обирає та скидає одну карту з руки суперника, не підглядаючи.

«Козел відпущення» — після активації всі атаки й негативні дії, які мали бути спрямовані на іншого, тепер спрямовані на тебе. Ти стаєш мішенню.

«Заломлене дзеркало» — дає змогу підглянути карти що є на руках іншого гравця.

«Карма» — Починаючи з гравця, який розіграв цю карту, усі по черзі за годинниковою стрілкою повинні скинути карту «Замах». Якщо гравець не має такої карти, він втрачає 1 життя.

«Свята вода» — відновлює одне життя гравцю, який зіграв цю карту (Додаток А, Рис 1.5).

Фази гри — поєднують обговорення, голосування та використання карток, що забезпечує динамічний розвиток подій.

Емоційна взаємодія — гра стимулює не лише логічне мислення, а й спостереження за мімікою, жестами та інтонаціями гравців.

«У тихому омуті» — це не просто гра, а соціальний експеримент, який досліджує теми довіри, зради та виживання.[12]

2.2. Цільова аудиторія, настрої і стилістика

Гра «У тихому омуті» орієнтована на гравців віком від 12 років — тих, хто цінує не лише механіку настільних ігор, а й їх глибокий емоційний вплив, атмосферу та художню цілісність. Ці гравці прагнуть до цілісності сюжету гри, психологічного підтексту, композиції персонажів і візуальної гармонії. Цільова аудиторія — гравці, які люблять інтелектуальні виклики та детективи, а також естети, які приділяють увагу художньому виразу.

Ця гра особливо підходить гравцям, які люблять таємничі історії, фольклорні теми та напружені оповіді з елементами психологічного тиску. Він також ідеально підходить для невеликих компаній, які люблять рольові ігри та соціальні взаємодії, але не хочуть бути одержимими надто складними правилами.[5]

Ігрова атмосфера

Атмосфера гри напружена і витончена, суміш тривоги і споглядання. Події розгортаються у вигаданому українському селі, де осінній туман, тиха течія води та шелест лісу створюють холодний драматизм. Від мовчання до міміки, кожен елемент несе смислове навантаження. Геймплей заснований на внутрішній напрузі, повільно накопиченій підозрі та читанні між рядків. Це гра про недовіру, приховані мотиви та пошук істини в сутінках.

Художній дизайн

У візуальному стилі використовуються м'які природні тони - сіро-зелений, болотний, охра і графіт, що нагадує пізню осінь або вечір перед дощовим днем. У дизайні використані елементи мінімалізму: силуети, фактури дерева та моху, символічні зображення, навіяні українською міфологією. Шрифти зберігають розбірливість, але трохи зістарені або «зернисті», що покращує загальну атмосферу.[11]

Дизайн гри навмисно уникає зайвих деталей - кожен елемент має своє місце і призначення. Такий підхід дозволяє гравцеві повністю зосередитися на психологічному рівні, відчуваючи себе в центрі таємничої історії, де кожна дія, кожен вибір може визначати все.

2.3. Референси та аналіз аналогів

Під час створення «У тихому омуті» ми глибоко вивчили успішні прототипи ігрового світу, що призвело до створення унікального механізму, атмосфери та візуального стилю. Основними джерелами натхнення стали три культові гри:

Омут – візуальна мова та занурення в атмосферу. Ця гра показує, як ілюстрації можуть бути потужним інструментом розповіді. Ми запозичили принцип, що кожен візуальний елемент несе смислове навантаження, створюючи багатшарову атмосферу. Однак у «Вортексі» акцент робиться не на естетиці готики, а на чарівності українського фольклору – туманних лісах, оберегах і стародавніх символах, а не на європейській містиці.[10]

«Бенг!» - Динаміка прихованого персонажа. Механізм прихованого персонажа в "Бенг!" став основою для наших соціальних міркувань. Проте ми трансформували західну динаміку в психологічні драми: не перестрілки – а тривожні паузи; не відверті конфлікти - а зрада і недовіра. Якщо персонажі

«Бенг!» визначають чіткі стратегії, ті, що в Омуті, лише натякають на можливі мотиви, залишаючи простір для інтерпретації (Додаток А, Рис 1.1).

«Dixit»- сила метафори. Ідею метафоричного спілкування ми запозичили у Dixit. Якщо в оригінальній грі асоціації абстрактні, то в нашій кожен символ («амулет», «світлячок», «чутка») тісно пов'язаний не тільки з конкретною ігровою механікою, але й з культурним кодом України. Це не тільки красиві малюнки, а й елементи розповіді.

Що робить «У тихому омуті» унікальним. Психологічна глибина: персонажі тут виконують не просто ігрові функції, а й моделі поведінки, що вимагають емоційного залучення (наприклад, «свідки» мають не лише знати правду, а й вирішувати, чи ділитися нею). [6]

Інтерактивна розповідь: історія побудована не лише на основі правил, а й на основі візуальних підказок, мови рухів гравців та їхньої особистої інтерпретації символів.

РОЗДІЛ 3. ГРАФІЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

3.1. Розробка айдентики та логотипу гри

Візуальний образ настільної гри «У тихому омуті» побудований на загадковій символіці, м'яких кольорах і напруженій атмосфері, і передається через дизайн, типографіку та композицію. Її головна мета — не лише створити відповідне візуальне середовище, а й поглибити психологічний ефект гри, відтворивши відчуття невизначеності, зради та інтуїції, яка розкриває таємниці.[15]

Назва гри походить від українського прислів'я «У тихому басейні чорт чатує», створюючи драматичну культурну атмосферу. Це відображено в дизайні логотипу, який поєднує в собі дві абсолютно різні концепції: спокійну воду та приховані загрози. У логотипі використовуються абстрактні елементи – кола, спотворення, відблиски, що нагадують водну гладь, і закодований символ, що складається з літер «Т» і «О», що нагадує стиль стародавніх амулетів.[9]

Шрифт логотипу зберігає розбірливість, але створює ефект спотворення реальності через деформацію контуру, нерівномірну товщину шрифту та незначне зміщення. Це візуально передає основну концепцію гри – «ніщо не є таким, яким здається».

У кольоровій гамі використані природні та м'які тони, що підкреслюють споглядальну та напружену атмосферу:

- Сіро-зелений - символізує туман і лісовий підлісок;

- Мох - нагадує стародавні покриття і мул;
- Болото - передбачає глибину і приховані небезпеки;
- Лаванда - холодний спокій, але злегка тривожний.

Така колірна гамма не лише не перевантажує гравця, а й навпаки — сприяє створенню глибшого емоційного занурення у гру. Замість візуального перевантаження, вона делікатно впливає на підсвідомість, поступово посилюючи відчуття тривоги та напруженого очікування. Гармонійне поєднання кольорів слугує інструментом психологічного впливу.

Особливу увагу в грі приділено символіці персонажів. Кожен персонаж має унікальний значок, який відображає його суть:

- Вовк - агресія, тінь;
- Пес - вірність, захист;
- Баран - наївність, жертвовність;
- Кішка - спостережливість, скритність.

Графіка виконана в мінімалістичному стилі, підкреслюючи силуети та емоції, що дозволяє гравцям легко ідентифікувати персонажів, залишаючи простір для інтерпретації.[7]

Тому логотип «У тихому омуті» — це не просто дизайн, а важливий структурний елемент, який підсилює драматизм, психологію та таємничість гри за допомогою символіки, кольору та графіки.

3.2. Дизайн гральних елементів

У настільній грі «Тихий вир» використовуються різні картки, кожна з яких має унікальні ігрові функції, але дотримується єдиного стилю. Візуальний дизайн поєднує в собі намальовані вручну текстури, елементи ліній, текстури і чіткі структури, поєднуючи красу і зручність гри.

Головний принцип дизайну - баланс між декоративністю і функціональністю. Картки є не тільки інструментами гри, але й стають частиною ігрової атмосфери, посилюючи занурення гравця в таємничий ігровий світ (Додаток А, Рис 1.6).

Типи карток

1. Рольові картки. Це ключові елементи, які визначають стратегію гравця (Додаток А, Рис 1.7) Її конструкція базується на таких принципах:

Кольорове кодування - кожен персонаж має свій унікальний тон (наприклад, темно-сірий для вовків і червоний для лисиць), що допомагає швидко зрозуміти правила, не розкриваючи суть персонажа.

Символічні символи — це абстрактні, але інтуїтивно зрозумілі значки (наприклад, тіні представляють вовків, а хитрі контури — лисиць), які можуть допомогти вам зберегти таємниці.

Текстуровані фони використовують ефекти старого паперу, акварельні плями або текстури дерева, щоб додати візуальної глибини.

2. Картки дій. Це інструменти для взаємодії між гравцями та впливають на хід гри. Їх характеристики:

Назви з меланхолійним підтекстом — «Загроза», «Світлячок», «Талісман», «Зникнення» — посилюють атмосферу гри.

Використання графічних метафор замість текстових зображень:

- Тріщини (загроза),
- Світлячок (надія),
- Око (спостереження),
- Коло руни (захист).
- Лаконічні описи (1-2 рядки) дозволяють швидко зрозуміти ігрову механіку, не читаючи зайвого тексту.

3. Картки з підказками та символами. Допоміжні елементи, що додають грі глибини. Їх конструкції включають:

Напівпрозорі фони - імітують відблиски туману або води.

Мінімальні символи - підказки, а не прямі підказки, що змушує гравців самостійно інтерпретувати їх значення. [3]

Відсутність чітких інструкцій - це посилює напругу та невизначеність.

Візуальна система

Єдина модульна сітка - всі картки мають чітку структуру розміщення тексту, значків і зображень.

Персоналізовані шрифти - невеликі деформації і «зломи» букв підкреслюють атмосферу гри.

М'які природні тони - болотний, моховий, сіро-зелений і лавандовий - створюють атмосферу чарівного лісу. [2]

Тому дизайн ігрових елементів у «Ставку спокою» — це не лише інструмент для ігрової механіки, а й візуальне продовження сюжету, яке поглиблює ігровий досвід і робить кожну гру більш напруженою та захоплюючою.

3.3. Упаковка гри

Упаковка «У тихому омуті» - це більше, ніж просто коробка для зберігання компонентів. Це важлива частина ігрового досвіду. Це створює перше враження і задає тон гри - тривожний, таємничий і сповнений прихованих смислів.

Розміри та дизайн

Невеликий розмір (120 × 100 × 40 мм) - зручно тримати, переносити та зберігати. Кришка герметична для ефективного захисту компонентів. Дизайн простий, але багатий - немає зайвих деталей, але він має чітку візуальну ідентичність (Додаток А, Рис. 1.2).

Дизайн фасаду

Центральний логотип являє собою стилізований символ, складений з літер «Т» і «О», який нагадує талісман або відображення на воді. Назва гри написана трохи спотвореним рукописним шрифтом, ніби відбивається у воді. Основна ілюстрація — туманне озеро з темним силуетом на задньому плані, що створює тривожне відчуття спокою. Колірна гамма - м'який болотно-зелений, сіро-зелений і лавандовий, без сильного контрасту сторони.

Технічна інформація представлена в стилізованому вигляді:

- Кількість гравців: 4-7
- Вік: 12+
- Час гри: 30-60 хвилин
- Символи-підказки - візуальні нагадування про ключові механіки
- Короткий слоган.

Організоване розташування компонентів:

- Відсіки для карток (персонажі, дії, підказки).
- Розміщення для жетонів або спеціальних маркерів
- Збірник правил або міні-книжка з ілюстраціями та прикладами.
- Ембієнт (туманна, мінімалістична композиція) (Додаток А, Рис. 1.3).

Упаковка не тільки зберігає саму гру, але й продовжує її історію. З першого погляду на коробку гравець занурюється у світ «У тихому омуті», де кожен елемент посилює напругу, таємничість і відчуття, що «ніщо не так, як здається».

3.4. Підготовка до друку та візуалізація

Усі графічні макети гри були розроблені в Figma, що дозволило організувати компоненти, використовувати систему шарів і точність

візуального стилю. Стандартний розмір карток ігрового набору 88×57 мм. Під час процесу верстки з кожної сторони було зарезервовано 3-міліметрову область обрізу, щоб відповідати вимогам набірному виробництву та забезпечити правильне кадрування без втрати важливих елементів дизайну (Додаток А, Рис 1.4).

Усі файли були перетворені з колірної моделі RGB на колірну модель CMYK, щоб забезпечити точність передачі кольору під час офсетного або цифрового друку. Важливі об'єкти дизайну, такі як текст, ілюстрації та ключові графічні елементи, були вирівняні, а зони безпеки були враховані, щоб уникнути «вирізань» під час виробництва.

Моделювання ігрової коробки базувалося на шаблоні для друку, який містив усі необхідні елементи: закриття, згини, зони склеювання та технічні зони. Це дозволило безпомилково виготовляти післядрукарську упаковку відповідно до реальних параметрів виробництва.

Готову модель експортували у формати PDF (для друку) та PNG (для презентацій, соціальних мереж та цифрових презентацій). Це гарантує, що файли є гнучкими для різноманітного використання - від створення прототипів до масового виробництва.[8]

Для створення остаточного вигляду гри ми використовуємо якісні моделі: коробки, карти, ігрові сцени. Це дозволяє глядачам краще уявити хід гри, зануритися в ігрову атмосферу, оцінити дизайн і якість конструкції компонентів. Такий підхід підвищує візуальну привабливість проекту та робить його більш професійним в очах потенційних гравців, видавців чи інвесторів.

ВИСНОВКИ

У ході виконання курсової роботи було розроблено повну концепцію графічного дизайну настільної гри «*У тихому омуті*», яка поєднує в собі функціональність, емоційний вплив і візуальну гармонію. Проект охоплював усі етапи створення – від концепції та побудови ігрового світу до підготовки макету для друку та презентаційних матеріалів.

Суть гри — продуманий візуальний стиль, який створює атмосферу психологічного трилера, пройнятого елементами українського фольклору. Завдяки ілюстраціям, шрифтам, кольоровим схемам і детальним макетам ми створили захоплююче середовище. Від карток до упаковки, кожен елемент гри не тільки відіграє роль у механіці, але й розвиває сюжет і покращує загальну атмосферу.

Проект підтверджує, що графічний дизайн у настільних іграх вийшов за рамки суто декоративної функції. Він став потужним засобом спілкування, розповіді та унікального інтерактивного досвіду. Крім того, робота показує потенціал українських культурних символів як джерела натхнення для сучасних медіа-продуктів, здатних залишатися конкурентоспроможними у світовому масштабі.

З технічної точки зору, проект реалізовано з використанням професійних інструментів (Figma, Adobe Suite), дотримуючись стандартів друку (формат, колірні профілі, області вирізу), а також з використанням високоякісних моделей для презентації. Це забезпечує чудову продуктивність під час практичних операцій і демонстрацій.

Загалом, настільна гра «У тихому омуті» є зразком успішної інтеграції дизайну, ігрової механіки та культурного походження. Проект має потенціал для подальшого вдосконалення, локалізації та фактичного застосування, що може принести гравцям не лише розважальний досвід, але й мистецький досвід.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Амягіна І. А., Омельченко О. М. Розвиваючі настільні ігри, їхні різновиди та використання в процесі навчання. I Міжнародна науково-практична конференція «Advanced technologies for the implementation of new ideas». Брюссель, Бельгія. 2024. с. 20-24. URL: <https://isg-konf.com/uk/advancedtechnologies-for-the-implementation-of-new-ideas/>
2. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження / пер.: М. Мельник, В. Пугач. Київ: ArtHuss, 2019. 154 с.
3. Ерліхман С. Особливості багатофункціональності у дизайні упаковки. Сучасний мистецький дискурс очима молодих науковців, Харків, Україна, 25 трав. 2022. 2023. С. 53.
4. Кривошеєва, І. Візуальна комунікація в дизайні: посібник для студентів профільних спеціальностей. — Харків: ХНУМГ, 2021.
5. Марченко О. С., Басанець О. П., Осипчук М. В. Аналіз існуючих підходів до розробки візуального стилю. Київський національний університет технологій та дизайну. Технології та дизайн. № 1 (38), 2021. с. 4-9. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/17355>
6. Райниш В. В. Ігровий підхід до проектування упаковки як вторинної продукції. Наукові розробки молоді на сучасному етапі. Київ : Київський національний університет технологій та дизайну, 2018. С. 475-476

7. Стрельник М. О., Сорокіна С. А., Хомчик М. А. Ігри давнього населення України. Наукові записки. Теорія та історія культури. Київ: НАУКМА, 2010. Т. 101. С. 46-54

Федорчук, О. Психологічні аспекти гейміфікації в освітньому процесі. — Житомирський державний університет ім. І. Франка, 2020.

Behance — платформа дизайнерських портфоліо. — URL: <https://www.behance.net>

Adobe Help Center — офіційна довідка з Adobe Illustrator та Figma.

8. Figma Community — шаблони ігрових макетів, гайдлайни. — URL: <https://www.figma.com/community>

9. Сален Текінбад, Кеті. Правила гри: Основи ігрового дизайну. MIT Press 2003

Безюльова Д. О., Бойко О. О.

10. Сучасні дизайн-проекти. Стадії та етапи розробки. Професійна освіта на Луганщині: теорія та практика. 2014. с. 111- 114.

11. Harvard Business Review (2021). "Стратегії командної комунікації".

12. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей.

13. Романько С. Шрифт як один з інструментів візуальних комунікацій у графічному дизайні. Гуманітарний Вісник Запорізької Державної Інженерної Академії. 2019. с. 143–145

14. Ігор Г. Мистецтво стратегії. Харків: ФОЛІО, 2023.

15. Культура настільних ігор: мейнстрім сучасності. Desktopgames. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/kultura-nastilnih-igor-meinstrimsuchasnosti.html>

16. Безюльова Д. О., Бойко О. О. Сучасні дизайн-проекти. Стадії та етапи розробки. Професійна освіта на Луганщині: теорія та практика. 2014. с. 111- 114

ДОДАТКИ

Додаток А

Теоретичні засади

Я надихалась динамічною грою "Бенг!", а також атмосферою містичних та трохи моторошних сіл, в якому й розгортаються події гри.



Рис. А. 1.1 - Теоретичні засади



Рис. А. 1.2 - Мокап



Рис. А. 1.3 - Мокап 2

Дизайн пакування



Рис. А. 1.4 - Дизайн пакування

Елементи гри



Рис. А. 1.5 Елементи гри



Рис. А. 1.6 - Гральні карти



Рис. А. 1.7 - Елементи гри

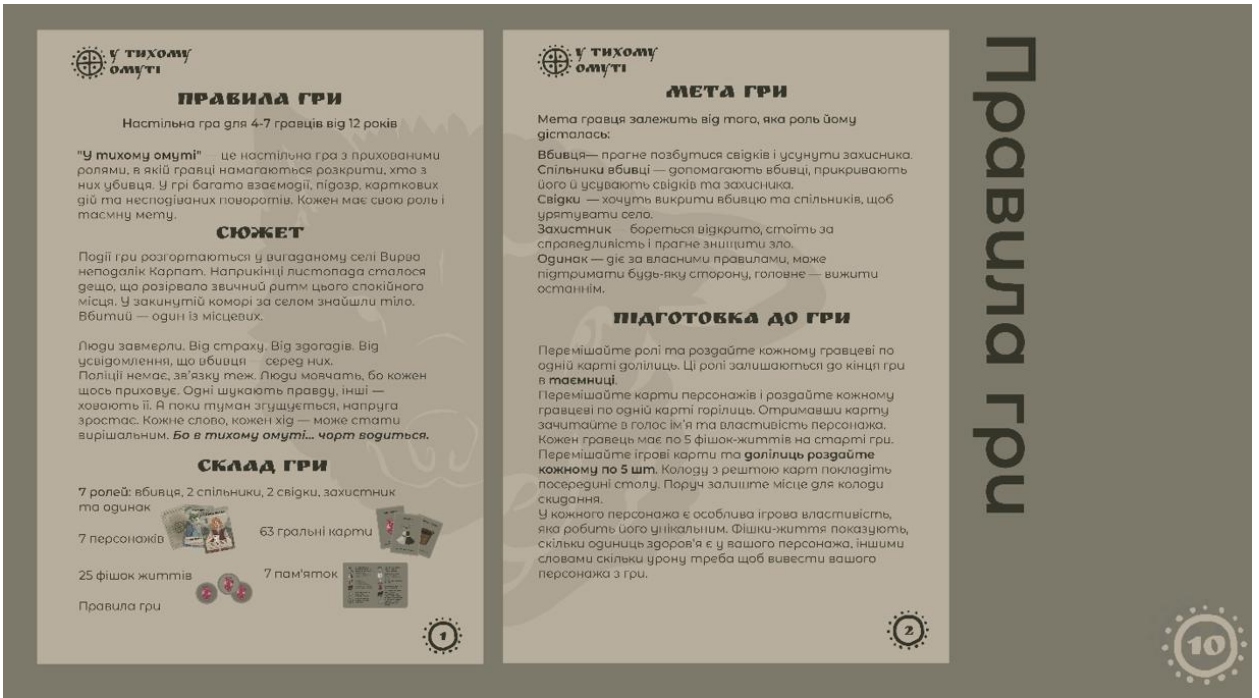


Рис. А. 1.8 - Правила гри

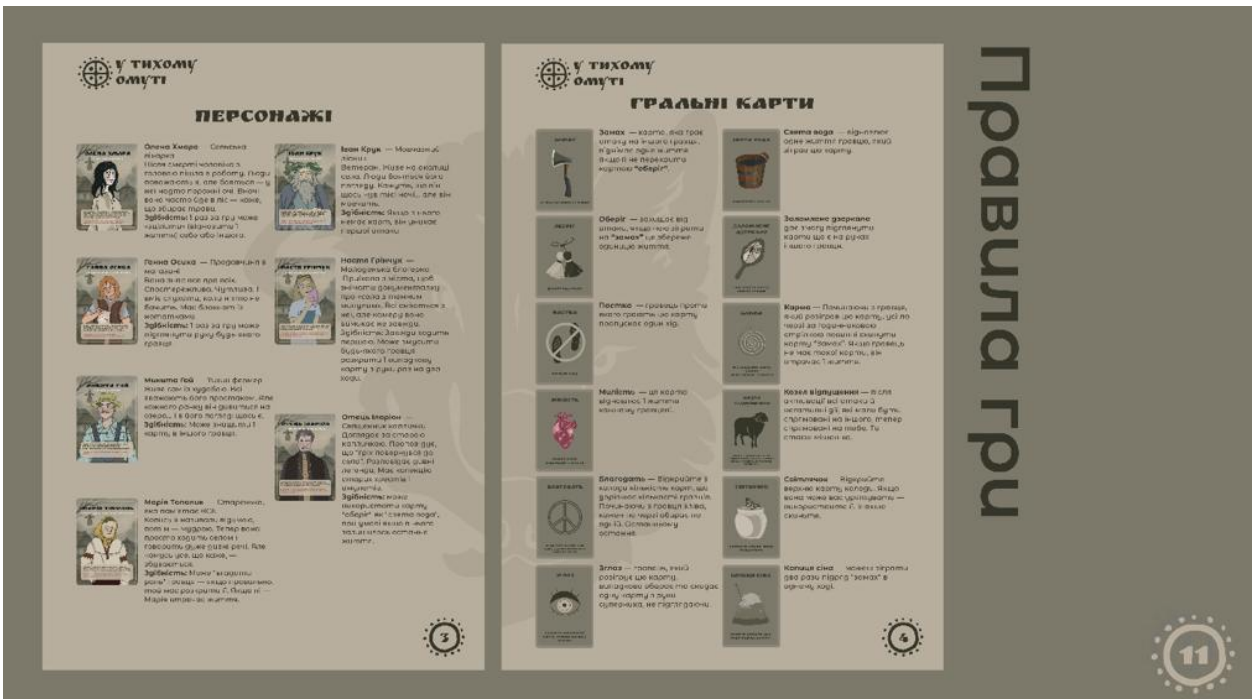


Рис. А. 1.9 - Правила гри