

УНІВЕРСИТЕТ ЕКОНОМІКИ ТА ПРАВА «КРОК»
Кафедра дизайну

«Допускається до захисту»: заст.
завідувача кафедри дизайну
Марковський А. І.
«_____» _____ 202_р.

**ТЕМА ВИПУСКНОЇ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ
РОБОТИ (ПРОЕКТУ):**
Дизайн настільної карткової гри

Рівень вищої освіти	Бакалавр
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
спеціальність	022 Дизайн
спеціалізація	Графічний дизайн
освітня програма	Графічний дизайн

Виконала:
Павленко Євгеній Володимирович

Керівник випускної роботи:
Бердинських Святослав Олександрович
Завідувач кафедри дизайну, к.т.н., доц.

« З А Т В Е Р Д Ж У Ю » -

Завідувач кафедри дизайну

_____С.О. Бердинських

« 23 » грудня 2025 р.

З А В Д А Н Н Я

на виконання випускної кваліфікаційної роботи (проєкту)

освітнього ступеня бакалавр

здобувачу освіти 4 курсу _ *Павленко Євгенію Володимировичу*_____

прізвище, ім'я, по-батькові

1. Тема випускної роботи *Дизайн настільної карткової гри* прийнята рішенням засідання кафедри № 4 від “ 20 ” грудня 2025 р.

Керівник *Бердинських Святослав Олександрович*, завідувач кафедри дизайну, к.т.н., доц.

прізвище, ім'я, по-батькові, посада, науковий ступінь, звання

2. Вихідні дані до проєкту, які отримав студент

Поліграфічна продукція: гральні карти, коробка гри, аркуш правил

3. Термін здачі студентом закінченої роботи 28.05.2026

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що передбачаються до розробки) *Вступ повинен розкривати актуальність розробки візуального стилю настільних ігор у жанрі дарк-фентезі та мету проєкту – створення дизайну гри «Somnium»; I розділ – аналіз проєктної практики візуального оформлення карткових ігор; II розділ – збір та аналіз вихідних даних щодо UI/UX, психології сприйняття і вимог поліграфії; III розділ – проєктні рішення: розробка 2D-ілюстрацій, інтерфейсу карток, пакування та підбір матеріалів; загальні висновки.*

5. Перелік матеріалів графічної частини: *Оригінали макети проєкту, презентація диплому*

Завдання видано до виконання _____ « 23 » грудня 2025 р.

Завдання прийнято до виконання _____ «23» грудня 2025 р.

6.Календарний план

№ пп	Найменування етапу випускної кваліфікаційної роботи	Термін його виконання	Примітка
1	Затвердження теми кваліфікаційної роботи	20.12.2025	
2	Завершення вступної частини та аналітичного розділу роботи	Лютий 2026 р.	
3	Затвердження проектної концепції роботи	Березень 2026 р.	
4	Завершення проектного розділу	Квітень 2026 р.	
5	Завершення роботи над візуалізаціями, формулювання висновків	Травень 2026 р.	
6	Оформлення роботи. Подача розділів кваліфікаційної роботи на антиплагіатну перевірку	12.05.2026	
7	Подача кваліфікаційної роботи для рецензування	28.05.2026	
8	Попередній захист кваліфікаційних робіт	28.05.2026	
9	Захист кваліфікаційної роботи	10.06.2026	

КЕРІВНИК ВИПУСКНОЇ РОБОТИ _____

« 23» грудня 2025 р.

ВИПУСКНИК _____

«23» грудня 2025 р.

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ НАСТІЛЬНИХ КАРТКОВИХ ІГОР	8
1.1. Огляд інформаційних джерел та сучасний стан індустрії настільних ігор.....	8
1.2. Специфіка графічного дизайну та ергономіки ігрових карт	16
1.3. Художньо-стилістичні особливості жанру «фентезі» та «темне фентезі» у візуальних комунікаціях	25
Висновки до 1 розділу.....	34
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦІЇ АВТОРСЬКОЇ ГРИ «[SOMNIUM]»	36
2.1. Аналіз візуальних рішень ігор-аналогів (вітчизняний та закордонний досвід)	47
2.2. Формування ідеї та сетингу гри як основи для візуального ряду	44
2.3. Визначення портрета цільової аудиторії та психологія сприйняття ігрової графіки	47
2.4. Опис загальної дизайн-концепції та системи ідентифікації (логотип, шрифтова гарнітура, колористика).....	50
Висновки до 2 розділу.....	53
РОЗДІЛ 3. ПРОЄКТНА РЕАЛІЗАЦІЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГРИ «[SOMNIUM]» ..	55
3.1. Ескізний пошук та розробка ілюстративного матеріалу.....	55
3.2. Компонування та верстка ігрових карт: дизайн сорочки та лицьової сторони (фрейми, іконки, інфографіка)	57
3.3. Конструювання та графічне оформлення упаковки і супровідних матеріалів	66
Висновки до 3 розділу	63

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	66
ДОДАТОК А.....	71
ДОДАТОК Б	76

ВСТУП

До виконання випускної кваліфікаційної роботи (дипломного проекту) було обрано тему “Дизайн настільної карткової гри”.

Актуальність теми. Індустрія настільних ігор переживає новий пік популярності. В умовах цифрової втоми аудиторія повертається до «живих» розваг. Проте сучасний ринок перенасичений, і ключовим фактором успіху гри стає не лише механіка, а й візуальна складова. Графічний дизайн у настільних іграх сьогодні – це не просто оздоблення, а головний інструмент створення атмосфери та покращення користувацького досвіду. Актуальність роботи полягає у необхідності створення конкурентоспроможного, естетичного та ергономічного дизайн-продукту, який вирізнятиметься на ринку розважальної індустрії.

Метою кваліфікаційної роботи є розробити цілісну візуальну концепцію настільної карткової гри, що включає створення логотипу, ілюстративного ряду, дизайну ігрових елементів (карт) та упаковки, які разом формують унікальний образ продукту та відповідають потребам цільової аудиторії.

Завдання проекту:

1. Проаналізувати візуальні стилі сучасних карткових ігор-конкурентів та виявити тренди в дизайні упаковки;
2. Розробити загальну концепцію та стилістику гри (кольорова гама, типографіка, патерни);
3. Створити логотип та фірмовий знак гри;
4. Спроекувати дизайн ігрових карт (сорочка, лицьова сторона, іконографіка, рамки) ;
5. Розробити конструкцію та графічне оформлення упаковки (коробки) ;

6. Виконати візуалізацію (мокапи) готового продукту та супровідних промо-матеріалів (реklamний постер або мерч)

Об'єкт дослідження – візуальна комунікація та графічний дизайн у сфері настільних ігор.

Предмет дослідження – художньо-образні засоби, айдентика та дизайн-система елементів авторської карткової гри.

Новизна дослідження. Новизна полягає в авторській інтерпретації теми, засобами графічного дизайну, а також у створенні унікальної дизайн-системи, яка поєднує художню виразність із функціональністю ігрового інтерфейсу.

Склад роботи.

Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та додатків. У 1-ому розділі представлено аналіз проєктної практики, у 2-ому – збір та аналіз вихідних даних, у 3-ому – проєктні рішення, конструкції та матеріали. Загальний склад текстової частини становить 57 сторінок.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ НАСТІЛЬНИХ КАРТКОВИХ ІГОР

1.1. Огляд інформаційних джерел та сучасний стан індустрії настільних ігор

Через особистий досвід, я можу сказати що в останні роки відбувається значний ріст інтересу до настільних ігор. Досвід полягає в тому, що не тільки я почав цікавитись а ще й знайомі та друзі, з якими ми збиралися щоб пограти та провести час. Але це помітив не лише я, а й ще науковці, навіть називають це відродженням настільних ігор, а саме Закарі Хортон та Стефан Вернінг. Як зазначає американський дослідник медіа та геймдизайну Закарі Хортон, сучасна індустрія розваг переживає справжній "ренесанс настільних ігор". Цей феномен є закономірною реакцією суспільства на тотальну цифровізацію: люди шукають більш залучених соціальних та тактильних активностей, оскільки технології роблять їх дедалі більш ізольованими [40]. Водночас, за дослідженнями науковця Стефана Вернінга, цей «ренесанс» став можливим багато в чому завдяки розвитку краудфандингових платформ (таких як Kickstarter), які дозволили незалежним авторам фінансувати та виводити свої унікальні настільні проєкти безпосередньо на ринок без участі великих видавництв [59]. Хоча світ все глибше занурюється в цифрові технології, люди поволі повертаються до матеріальних способів провести час разом. Натомість за екранами – підвищується цінність того, до чого можна доторкнутися. За даними Kickstarter та кількох аналітичних бюро, продажі таких ігор невинно зростають уже понад десятиріччя. Це вже не просто колекціонерське заняття, а частина загального культурного простору, доступна широкому колу людей [60].

Окремої уваги заслуговує феномен стрімкого зростання популярності

настільних ігор в Україні після початку повномасштабного вторгнення у лютому 2022 року. За даними вітчизняних дослідників, зокрема аналітиків Національного університету «Львівська політехніка», український ринок настільних ігор зазнав кардинальних трансформацій. По-перше, ігри стали важливим інструментом психологічного розвантаження та соціалізації: вони допомагають знизити рівень тривожності та згуртувати людей під час кризових ситуацій [17]. По-друге, під час масових енергетичних блекаутів восени та взимку 2022–2023 років, настільні ігри виявилися чи не найефективнішою формою спільного дозвілля, що не потребує електроенергії. Крім того, як зазначають представники української бізнес-індустрії у виданні Forbes Ukraine, війна спровокувала безпрецедентний запит на вітчизняний продукт: гравці принципово відмовилися від російських локалізацій, що дало потужний поштовх для розвитку українських видавництв, авторів та ілюстраторів [56].

Питання дослідження набуває значення через потребу зрозуміти, яку функцію виконує графічний дизайн у розкритті ігрового простору. Проте, якщо ще недавно – у настільних іграх минулого сторіччя, типу «Монополії» або шахів, – образ був лише допоміжним елементом для орієнтації, тепер все інакше: сьогоденні проекти перетворюють візуал у спосіб залучити учасника всередину світу гри й водночас привернути увагу [53].

Ключові книги про створення ігор. Серед них – видання Джессі Шелл «Мистецтво дизайнити гри» або матеріали Скотта Роджерса. Психологія того, хто грає, там пояснюється детально, так само як і те, як люди сприймають правила світу на екрані. Зображення ж обговорюються частіше крізь призму зрозумілості, аніж через художні особливості [54].

Знаки й образи у візуальному сприйнятті досліджуються давно. Роботи про символи як способи кодування значень мають велике значення для дизайну. У контексті настільних ігор особливо важлива ефективна подача правил через графіку. Адже простір карти обмежений, проте саме

там має читатися вся суть механік завдяки формам, кольорам, розташуванню деталей [32].

Окремі книги про дизайн ігрових світів – наприклад, матеріали до «The Art of Magic: The Gathering» чи збірники малюнків із «Gwent». Такі публікації показують, як розвивається образне мислення в сучасному фентезі. Хоча це не наукові тексти, саме вони дають доступ до реальних прикладів художнього вирішення жанру.

Серед різноманіття ринку особливо виділяються торгові карткові ігри (TCG), поряд з ними – LCG, відомі як живі карткові ігри. Прототипом наряду стала Magic: The Gathering, запущена у 1993-му завдяки студії Wizards of the Coast. Саме цей проект задав основні принципи оформлення, актуальні й тепер: малюнок займає одну частину карти, текст – іншу. Кольори стали маркерами сил або кланів. Не менш важливим стало позначення рідкості – елемент, який пізніше почали передавати через спецзнаки чи блискучий шар [38].

Замість того щоб покладатись на код, як це роблять комп'ютерні ігри – скажімо, Hearthstone – настільна версія вимагає від людини тримати все в голові. Тому дизайнер має думати не лише про красу, а й про те, як полегшити сприйняття. Кожен символ, колір чи форма стають помічниками під час гри. Вони працюють одночасно як орієнтир і підказка. У такій взаємодії важливо не перетворити сторінку на хаос. Занадто багато деталей заглушають суть. Ось чому простота часто виявляється найскладнішим варіантом

Миттєвість сприйняття – ось що дає карта, коли навантаження на увагу зменшено до мінімуму. Зрозуміла візуалізація не просить зусиль уже через перші секунди взаємодії. Без зайвого напруження очі знаходять шлях, бо структура підпорядкована логіці сприймання, так повинен працювати продуманий дизайн.

Замість анімації й звукових ефектів – чіткі малюнки, прораховані до найменших нюансів. Друкова продукція виконана з увагою до структури паперу, глибини кольору, точності ліній. Візуальний досвід будується на матеріальності видання, не на рухомих образах. Кожна сторінка тримає увагу завдяки текстурі фарби й способу верстання.

Гібридні моделі стають нормою – сучасний попит формується довкола ігор, що сполучають колодобудування з RPG-компонентами. Замість простих наборів, проєктант має думати про систему: правила переплітаються з полем, картками, фішками й оформленням. Цей напрям важливий саме зараз, адже український ринок настільних ігор активно міняється. Раніше брали чужі успішні версії й перекладали; тепер тут працюють власні студії типу Geekach, Ігромаг або Lord of Boards. Авторські проєкти виростають із ніші, пробиваючись у маси без копіювання інших зразків. Аналіз українських спеціалізованих джерел показує: цікавлення до настільних ігор у межах фентезі й наукової фантастики не спадає [16]. Замість того щоб копіювати західні зразки, місцеві художники пробують поєднувати глобальні стандарти з особистими чи культурними акцентами. Такий підхід допомагає виділятися серед маси однотипних проєктів. Хоча технічна точність важлива, саме неповторний стиль часто стає головною причиною обрання гри. Через те дизайнери все частіше розглядають локальні теми як основу для візуальної подачі. У результаті – продукт, схожий формою, але відрізняється характером.

Українська наука нещодавно звернулася до теми графічного дизайну й візуальних повідомлень – хоча це поле вивчається детально, але ігровий дизайн досі опинявся на периферії уваги. Праці фахівців із дизайну та мистецтвознавства створюють основу для осмислення кольору, форми чи побудови в проєктуванні. Наприклад, аналізи В. Я. Даниленка показують еволюцію дизайнерської справи під тиском світових процесів, завдяки яким видно роль грального об'єкта в сучасному образотворчому середовищі [13].

Важливо враховувати візуальну ідентичність, коли мова йде про дизайн карти – саме так підходив до теми В. М. Косів [14]. Через його дослідження стало ясно: сприйняття логотипу залежить від того, як побудовано образ. Замість простої картинки – обміркований сигнал, орієнтований на конкретних людей. Цей підхід допомагає формулювати стиль упаковки не навмання. Коли гральна коробка має чітку візуальну мову, зацікавленість гравця зростає природним шляхом. Теорії Косіва тут працюють як основа, хоча й не завжди явно помітно. Саме тому кожен елемент дизайну слід продумувати з урахуванням реакції на перший погляд.

Коли справа доходить до дизайну ігрових карт, головне – це інфографіка разом із модульною компоновкою. Незважаючи на малу площу, такий елемент має багато даних: зображення, позначки, цифри, тексти. Тут важать принципи типографіки та побудови видань. Досвід українських спеціалістів, як-от В. І. Сава, допомагає освоїти прийоми роботи з шрифтами й розміткою. Ці знання стають основою для зрозумілого інтерфейсу однієї карти [19].

Огляд джерел показує: хоча теорія класичного графічного дизайну та ілюстрації добре розроблена, українська академічна сфера майже не торкається теми комплексного проектування UI/UX разом з візуальним рядом колекційних карткових ігор. Саме цей прогалин у знаннях дає простір для експериментів – саме тому запропонований дипломний проект спрямований на аналіз світової практики й побудову власної дизайн-системи для настільної гри. На формування сучасних стандартів дизайну серйозно впливає краудфандинг. Наприклад, за даними Kickstarter, категорія «Настільні ігри» регулярно перевершує прибутками навіть відеоігрові проекти та технології. Усього за три роки з 2021 по 2023 саме цей напрям отримав сотні мільйонів доларів іноземних вкладень через попит користувачів [51]. З погляду графіка це не просто новий тренд, а переосмислення ролі дизайну: замість оформлення товару для полиці тепер

потрібно оформити пропозицію так, щоб гра продавалася ще задовго до появи у виробничому ланцюгу.

Особлива ніша у візуальних комунікаціях виникла завдяки цьому трендові – оформлення платформ для збору коштів. Тепер створення настільної гри вимагає більшого, аніж просто малювання карток чи коробки; потрібна сукупність цифрових матеріалів. Наприклад, реалістичні 3D-зображення компонентів, що імітують справжню продукцію. Пояснення правил через графіку на сайті проекту також має значення. Демонстрація процесу гри може відбуватися за допомогою рухомих зображень у форматі GIF. Банери під соцмережі завершують цей набір. Через це спеціалізація дизайнера тепер охоплює не лише друковані макети, а й інтерфейси, рекламу онлайн.

Психологічний бік настільних ігор має неочікувану вагу. Усе частіше науковці говорять про поширення стану, коли цифровий світ виснажує – це цифрова втома. Тривала робота з телефонами чи комп'ютерами лишає людину без живого сенсорного контактного досвіду. Як зазначає дослідник Девід Сакс у своїй праці про феномен «помсти аналогу», ігри набирають обертів серед молодших поколінь. На перший погляд парадоксально, але причина проста –люди шукають реального відчуття матеріальності. Цей повернений до паперу формат дає те, чого не вистачає у пікселях – фізичну реакцію через дотик. Такий поворот важко було передбачити десять років тому. Натомість зараз він став нормою для багатьох. Ось так аналогові форми знаходять нове життя. Майже непомітно, але закономірно [20].

Замість простої картинки – акцент на те, як поверхня буде виглядати й відчуватися. Руками користувач оцінює форму, шорсткість, блиск, тому малюнок має передбачити тактильні нюанси. Набирає обертів стиль, що нагадує справжні матеріали: дерево, метал, папір із фактурою. Цифровий макет тепер включає окремі шари для друкарських прийомів. Фарби тут працюють разом із покриттями – наприклад, холодна фольга чи

світловідбивний шар створюють 3D-ефект. Друк може виділити лише одну частину зображення за допомогою УФ-лаку або рельєфного тиснення. Технологічний файл графіка оформлює так, щоб кожен ефект точно попав на потрібну зону – клинок, символ чи сійво над головою персонажа. Такі деталі плануються задовго до виробництва.

На українському ринку помітно швидке піднесення місцевих студій, що займаються розробкою ігор. Згідно з даними PlayUA й платформи DOU – саме 2022–2024 став часом прориву для автентичного культурного продукту [22]. Тепер видавці все частіше обходяться без простої адаптації закордонних проектів. Натомість – роблять акцент на власних сценарях. Часто такі проекти базуються на давніх переказах, паралельних версіях минулого чи авторських фантастичних всесвітах. Ця трансформація дає художникам і дизайнери новий простір для формування особистого візуального стилю. Важливо, щоб образи знаходили відгук у місцевих користувачів, водночас не втрачаючи доступності для іноземної аудиторії.

Сьогодні ринок настільних карткових ігор нагадує щільну пелюстку, де малюнок – це далі ніж прикраса: він говорить з гравцем, продає ідею, направляє дії. Працюючи над власною грою, митець має триматися за правила кольору та форми, проте водночас бачити тренди на Indiegogo, логіку покупця та особливості друкарських машин. Дивлячись на поточну картину, важко не помітити поширення граничних форм – там, де реальне тіло ігрової дошки переплітається з екраном телефону. Хоч саме «відключення» часто називають головною причиною популярності аналогових ігор, великі компанії все частіше додають до коробок програми, які керують сценаріями. За матеріалами аналізу взаємодії людини та техніки, суміш фізики й коду – коли смартфон стає союзником у грі, допомагаючи звуку, шансам чи записами – тепер уже норма [47].

Графічному дизайнери настільної гри доводиться мати справу з незвичною обставиною – потрібно побудувати єдину візуальну систему для

всіх каналів взаємодії. Оскільки код оформлення, закладений у паперових картах і боксі, має добре працювати й у додатках. Такі деталі, як логотип чи стиль іконок, треба продумувати так, щоб вони однаково добре читалися як на картоні, так і на смартфоні з будь-якою якістю екрану. Як результат, різниця між традиційним поліграфічним оформленням і дизайном цифрового продукту поступово зникає [42].

У 2020-х екологічна увага стає ключовою силою, що змінює дизайн настільних ігор. Натомість масового виробництва – гра в надто великих коробках із зайвим пластику – ринок реагує на дорожче перевезення й тиски навколишнього середовища. Замість того щоб заповнювати простір порожнечою, видавці обирають компактніші формати. Брендями в Європі чи США тепер активно впроваджується целюлоза з FSC-сертифікацією. Шкаралупки з термоусадки припиняють застосовувати, замінюючи їх матеріальними печатками. Також пластикові фігурки все частіше поступаються місцем картонним основкам для фігурок [33].

Оптимізуючи простір, важливо враховувати особливості формату – упаковка має бути невеликою, проте містити всю потрібну інформацію й залишатися візуально цікавою. Через обмеження матеріалів, як от крафт-картон чи папір без покриття, передбачається послаблення кольорів через глибоке вбирання фарби. Замість типової колористичної схеми доводиться коригувати параметри друку, щоб зображення не втратило чіткості. Для збереження якості тексту та малюнків на такому фоні знадобиться точна підгонка профілів під конкретний вид картону. Попередня перевірка макетів допомагає запобігти проблемам уже на етапі друкарства.

Останнім часом усе частіше можна помітити зростання популярності ігор для одного учасника. Тоді як минулі десятиліття настільні ігри ледь не завжди пов'язували з компанією, карантинні обмеження призвели до масового попиту саме на одиночні формати [35]. У світі карткових ігор цей тренд реалізують через спеціальну колоду, що моделює поведінку опонента

без участі людини. Візуальний аспект таких розробок вимагає особливої уваги: символи на картах мають працювати майже автоматично, адже гравцеві важливо не загубитися серед інструкцій, а просто грати. Інакше кожен хід перетвориться на перевірку довідника замість потоку дії.

1.2. Специфіка графічного дизайну та ергономіки ігрових карт

Залежно від типу, настільна гра може мати різні частини – наприклад, поле для гри, карти або фігурки. Замість просто поєднати всі деталі, дизайн кожної повинен дотримуватись певних принципів побудови образу та кольорового рішення. Вигляд усього цього має логічно продовжувати загальну концепцію. Хоча базові норми графіки важливі, окремо взятий елемент також працює за своїми внутрішніми законами. Картка чи коробка – не просто оболонка, а частина системи, яка спирається на призначення. Коли форма слугує меті, результат виглядає цілісно. Не завжди очевидно, проте навіть шрифт на правилах має значення

Створення дизайну настільної гри – це насамперед продумана мережа візуальних сигналів, що має задовольняти й технічним, і естетичним критеріям. Хоч про карти часто думають як про картинки, починати потрібно не з них, а з побудови логічного остова всіх складників процесу.

Головним елементом у створенні карткової гри виступає саме карта. Через типові габарити – як-от 63×88 мм для покеру чи 57×89 мм у бриджі – простір для творчості строго обмежений. У межах такого невеликого поля доводиться поєднувати численні деталі без перевантаження. Пропорції мають працювати на сприйняття, хоча місце ледь достатнє. Важливо, щоб кожна складова займала своє місце природно, ніби там завжди й була. Компактність змушує думати про кожен міліметр. Формат не залишає права на помилку – все має бути точно. Дизайнерське рішення остаточно формується під тиском цих рамок. Ефект досягається через зрівноваженість,

а не кількість елементів. Навіть найменший надлишок може порушити загальну картину.

- Ілюстрацію (художній образ).
- Назву карти.
- Функціональні параметри (вартість, сила атаки, захист).
- Опис правил гри словами.
- Художній текст (Flavor text), що розкриває лор гри.

Око людини має свої переваги – воно найчастіше починає рух зліва, а тому дизайнерам доводиться враховувати такий шаблон. Розташування ключових даних на картках обґрунтоване не навмання: люди спочатку фокусуються на верхній частині ліворуч. Цифри, які позначають вартість, стоять там не просто так – колода, тримана в руці у формі віяла, приховує центр, але лишає кут доступним для погляду. Так працюють реальні жести під час гри, і до цього треба підганяти макет. Технологія eye-tracking чітко фіксує цей напрямок сканування серед більшості учасників [48].

Типографіка має велике значення. Замальовані літери в настільних іграх не просто передають тексти – вони формують атмосферу. Фентезі-проекти часто обирають незвичайні шрифти: схожі на старовинні записи, готичні візерунки або начерки пера. Але коли треба прочитати правила за столом при слабкому світлі – ситуація міняється. Основний блок тексту потребує прозорих форм: прості гротески чи знайомі антикви допомагають зрозуміти написане без зайвого напруження [18].

Крім самих карт, у дизайн-систему входить оформлення коробки. Саме воно найчастіше стає першим знайомством гравця з продуктом. Коли полиці ламаються від ігор, обкладинка має за кілька миттєвостей показати – про що ця гра, який у неї стиль, чи варта довіри. Останніми роками перевагу віддають простим шрифтам, проте головну картинку виділяють чітко й масштабно, додаючи текстурності через точкове покриття лаком або

рельєфне тиснення. Такий підхід посилює сприйняття образів, оскільки кожен елемент на корпусі працює як знак, передаючи суть ще до того, як коробку відкрили.

Маленька площа гри у картки (63×88 мм) не дає спокою дизайнерам – на такому просторі важко все помістити. Щоб не завантажувати око, слова часто міняють на символи. Помітно швидше думка схоплює значок, аніж читає фразу – так працює сприйняття образів [15].

Під час створення настільних ігор зображення стають основним способом спілкування. Окрім форми слова, важливу функцію тут мають саме картинки. Для карточної механіки – там, де потрібні значки бойових дій, ефектів чи ресурсів – необхідна чітка система образів. Не всі символи однаково добре працюють; найкращі з них відповідають трьом ключовим правилам дизайну.

Мала величина означає чіткість – іконку мають бачити навіть на 3–5 мм. Тому складні елементи не підходять. Дрібні штрихи зникають просто очима. Замість них краще працюють прості форми. Важливо, щоб образ одразу впізнавали.

Один стиль – це основа. Усі елементи мають походити з одного графічного сімейства, бо різна товщина штрихів чи форми кутів порушить цілісність. Такий підхід утримує образ у межах фентезі-сетингу, не даючи йому розпливатися. Кожен символ тримає заданий рівень абстракції, ніби частина стародавнього кодексу. Спільний вигляд створюється не додаванням деталей, а послідовністю форм. Немає місця для випадкових відступів.

Однозначна пов'язаність із діями у грі – ключова риса символу. Наприклад, меч часто позначає ударне пошкодження. Крапля крові може говорити про здоров'я гравця. Такі образи сприймаються швидко. Вони не вимагають пояснень. Чітка логіка лежить в основі такого дизайну. Помилки

тут призводять до плутанини. Люди чекають передбачуваності.

У дизайні настільних ігор колір виходить за межі простої краси, перетворюючись на практичний механізм – таке собі кодування через відтінки. Цей підхід ґрунтується на працях Йоганнеса Іттена, де кожен тон має свій сенс і призначення. Через це гравці швидше орієнтуються серед фракцій чи видів карток. Різні елементи оточення в грі часто постають у своєму кольорі завдяки саме цим принципам. Такий спосіб допомагає одразу бачити, до чого належить той чи інший об'єкт. Важливо, що система діє без зайвих пояснень – все зрозуміло візуально. Опора на класичну теорію забезпечує надійну основу для таких рішень.

Тіньове фентезі рідко спирається на яскраві тони – перевага надається похмурим, затухлим відтінкам. А ось у графічному інтерфейсі царюють насичені акценти, що виділяються на загальному фоні. Вони працюють наче знак: не кажуть прямо, але натякають, куди дивитися чи що робити. Червона пластина одразу викликає почуття напруження, бо пов'язана з атакою чи хаосом. Сині аналоги, навпаки, дають відчуття порядку, обчислення, влади над часом. Очне поле без зайвих зусиль помічає ці кольорові форми серед інших, немов вони самі простягаються до світу гравця [26].

Простір на ігровій карті будують за принципами модульної побудови – так задають чітку структуру. На це впливає швейцарська традиція проектування, де домінують сітки з розрахованою точністю. Такий підхід не рекомендують – він потрібний, бо без нього система не спрацьовує [14]. Основа карти – це типова заготовка, що визначає місце кожному елементу. Усередині неї прописано розташування всіх складових

У цьому місці розміщується постійна графіка – типова обрамовка чи символ команди, що не змінюється протягом усього ефіру.

У центрі – область, де оновлюються дані: тут може з'являтися

малюнок, заголовок чи показники сили атаки й оборони.

Сітка має брати до уваги те, як людина тримає карти – зазвичай їх розкладають віялом. У такому положенні добре видно лівий верхній кут, отже там розміщують ціну картки. Для тих, хто користується лівою рукою, передбачене дзеркальне повторення або окремі позначки. Текстову частину залишають унизу, адже під час розташування на ігровій поверхні саме цей фрагмент закритий рідше за все. Закриття важливого контенту мешає менше, коли структура враховує реальний спосіб використання.

Погляньте сюди – важливо знати: при створенні настільної гри графіка має враховувати друкований процес. Коли художник працює над планом розташування елементів, потрібно залишати поля для зрізання країв, виділяти простори, де не можна розміщувати ключовий вміст, а ще брати до уваги тип поверхні – наприклад, картон масою 280–300 грамів на квадратний метр із шаром, що запобігає прогляданню малюнку крізь тло. Ефекти на зразок локального УФ-покриття, декору металевою плівкою чи малювання фактури, ніби полотно, продумуються задовго до фіналу проектування; ці деталі формують сприйняття якості й унікальності видання [21].

Поряд із модульною сіткою, створення зрозумілого інтерфейсу для настільної гри ґрунтується на ідеях гештальт-психології – дисципліни, що вивчає, як мозок розпізнає складні візуальні форми й формує з них єдине сприйняття. У проектуванні дизайну карток особливе значення має ефект сусідства; також важливим виявляється принцип однаковості.

Поблизькість елементів допомагає гравцеві помічати зв'язки між ними. У новітніх колодкових іграх цифри атаки й оборони часто стоять разом – найчастіше внизу картки, наче склеєні. Цей блок стає своєрідним центром бою. Коли карти одного виду мають схожі форми чи контури, це працює на швидке розпізнавання. Наприклад, зброя може мати різкі, ламані рамки, тоді як карти лікування – м'які, закруглені краї. Такий підхід

дозволяє мозку сортувати інформацію ще до того, як людина почне читати опис [1].

Ось таке розташування допомагає організувати елементи на картці – увага спрямовується спочатку на ціну й тип, потім – на опис. Гравець швидше сприймає важливе, бо дизайн мінімізує потребу вгадувати значення символів. Коли менше сил йде на розуміння форми, більше залишається для продумування ходів [5].

Мікроформати, серед яких ігрові картки, ставлять перед друкарською справою складне завдання – точно регулювати проміжки між літерами й рядками. У процесі доводиться враховувати не лише кернінг, але й трекінг разом з інтерліньяжем. Найчастіше в дизайні фентезі-настілок виникає напруга: ефектний стиль загрожує зрозумілості тексту. Вигадливий антураж може підешкодити практичному призначенню матеріалу [4].

Щоб усунути напругу між елементами, у професійному дизайні активно використовують контраст шрифтів. Замість однотипного набору – система базується на поєднанні двох принципово несумісних гарнітур. Акцидентні шрифти, часто з рисами каліграфії чи готичних форм, призначено спеціально для заголовків – таких як назви локацій. Вони створюють ефект присутності всередині світу гри. Текст із правилами ж подається через строгі, але непомітні антикви або гротески. Їх обирають за ознакою: підвищена x-висота разом із широкими отворами символів забезпечує читабельність.

Окремо серед друкарських прийомів у виданнях карткових ігор фігурує так званий художній коментар – короткі тексти, що передають настрій світу чи слова героїв. Цей елемент часто подається похилим шрифтом, через що погляд одразу бачить різницю між оповіданням і технічними правилами гри [58].

Щоб створити якісний візуальний матеріал – наприклад, настільну гру

– сьогодні важливо враховувати норми інклюзивного дизайну. За інформацією ВООЗ, приблизно кожен двадцятий чоловік по всьому світу має проблеми з розпізнаванням кольорів. Серед жінок такий стан зустрічається значно рідше – лише п'ята частина відсотка. Найпоширеніша форма – дейтераномалія – ускладнює відрізнєння відтінків зеленого. Це потрібно передбачати ще на етапі проектування.

Коли правила гри базуються лише на кольорах – скажімо, червоний означає вогонь, а зелений – отруту – багато людей просто не зможуть у це грати. Тому дизайнери мають дублювати ключову інформацію через два канали водночас. Уявіть: не просто колір фону, а ще й чітка форма символу поряд. Червоне поле разом з малюнком вогню, зелене – плюс силует черепа. Саме так компенсується обмеження сприйняття [25].

Ще один момент – правила доступності, особливо версія WCAG, належно враховувана у поліграфічному дизайні, передбачають достатню чіткість кольорового протиставлення тексту й тла; для стандартного шрифту воно має бути щонайменше 4.5 до 1. Коли мова про стиль похмурого фентезі, насиченого густими малюнками та важкими візуальними фактурами, такий норматив перетворюється на справжню дилему. Вихід знайдено через напівпрозорі екрани під абзацами: нерідко це плавні переходи, що окреслюють слова, не затуляючи повністю задній план. Такий прийом дозволяє зберегти атмосферу, одночасно забезпечуючи сприйняття слів.

Щоб настільна гра могла легко переходити на інші мови, дизайн має враховувати можливі зміни в тексті. Дослідження у сфері UX та локалізації показують: переклад з англійської на багато європейських мов – скажімо, німецьку або українську – часто займає на 15–35% більше місця [61]. Коли кожен міліметр важить, як от на картці формату 63×88 мм, такий приріст стає серйозним випробуванням для компоновання. Ризик перевантажити елементи зривом не просто так – його реальність уже давно підтверджена

практикою.

Замість строгих рамок краще використовувати гнучкі текстові блоки. Такий підхід дозволяє зручно розміщувати правила чи образливий опис на картці. Один з ключових елементів – адаптивний інтерфейс, який реагує на обсяг тексту. Розробляючи систему, графічному дизайнеру важливо враховувати цю пластичність. Картка має залишатися збалансованою навіть при довшому або коротшому наповненні. Варто уникати фіксованих розмірів, бо вони створюють зайві обмеження. Справжній прогрес починається там, де формат слугує змісту, а не перешкоджає йому. Дизайн-система набуває професійного вигляду саме через таку детальну продуманість.

Замість рамки навколо тексту краще застосовувати плавні переходи – так виглядає цілісніше, коли з’являється додатковий рядок. Градієнт приховує розширення блоку, немовби воно там завжди й було. Такі елементи не тягнуть увагу до себе, а просто існують разом із контентом. Коли кордони перериваються через новий рядок, усе починає сходитися з країв. Динаміка допомагає тримати форму без видимих швів.

Літери можуть бути трохи стиснуті – завдяки шрифтам із гнучкою шириною, які не псує читання. Потрібна гармонійна довжина рядка, адже вона сприяє комфортному сприйняттю тексту.

Універсальну систему іконок створено для скорочення довгих слів у правилах – тепер «Пошкодження» може позначатися зображенням меча прямо в тексті [39]. Замість повного слова – графічний символ, що дублює його значення поруч із літерами. Цей підхід допомагає економити простір та робить тексти оглядовими. Вбудовані іконки працюють як частина речення, не перериваючи читання. Такий спосіб подачі інформації використовують уже в кількох навчальних матеріалах [43].

Замість внутрішньої підсвітки, як у комп’ютерних ігор, зоровий

досвід настільної гри формується світлом навколо неї та характеристиками поверхонь. При створенні малюнків доводиться брати до уваги показник блисків – те, що називають індексом відблиску – виданої продукції.

Зазвичай карти виготовляють із захистом – водно-дисперсійним лаком чи плівкою, яка тримається при активному перемішуванні. Прозорий верхній шар у деяких моделях посилює блиски там, де світло спрямоване прямо: у кімнаті з лампою або на майданчику з жорсткими прожекторами. Через цей ефект важко розглянути маленькі написи й символи в кутках карток [41].

Через те щоб усунути такий результат – малюнки для настільних ігор, особливо в темній палітрі Dark Fantasy, мають проходити додрукарську корекцію з підвищеним контрастом. Замість того щоб лишати темні частини зображення без змін, їх тримають світлішими. У текстових фрагментах перевагу віддають світлим літерам на чорному полі, де білий колір має бути найгустішим можливим. Серед виробників преміум-класу поширено покриття «льон», бо його дрібна структура розсіює промені, даючи художнику свободу грати з напівтонами, уникаючи при цьому сліпучих відблисків [28].

Замість того щоб спиратися тільки на правила побудови зображень, реальну корисність візуального оформлення в настільній грі доводиться перевіряти на практиці. У світі настільних ігор один із головних кроків перед запуском – це так зване «сліпе тестування», коли потенційним гравцям дають пробну версію без будь-яких коментарів чи порад від створювачів.

Сесія проходить так: дизайнер спостерігає. Він бачить, як гравець двічі дивиться на карту того ж кольору, чи миттєво знаходить вартість у своїй колоді, чи зависає над символом, ніби розгадуючи шифр. Дані перетворюються на теплові карти – не цифрові, а для реальних предметів. Коли очі ледь не смажаться від напруги, коли помилки повторюються –

проект повертається назад. Ескізи правлять: сітка стає строгішою, текст – крупнішим, кольори фракцій – далі один від одного. Кожна правка – реакція. Графіка тут не просто гарна картинка. Вона слухає, що кажуть паузи, погляди, помилки.

1.3. Художньо-стилістичні особливості жанру «фентезі» та «темне фентезі» у візуальних комунікаціях

Фентезі в сучасному графічному оформленні – це не лише знакомі картинки, а мережа символів, яка зростала століттями під тиском живопису й друкованого слова. Замислюючись над дизайном настільної гри, важливо бачити, як саме формувався стиль: адже знання шляху дає можливість обирати – слідувати канону чи порушувати його навмисне.

Сьогоднішній образ світу у фентезі – особливо в жанрі «високого фентезі» – бере початок із різних часів минулого. Не лише середньовіччя залишило слід, а й романтизм додав своїх фарб. Уявлення про королівства та чари формувалися також під шум літературної моди XIX століття. Художні стилі доби не обходили цей напрям сторону. Важкуваті деталі одягу героїв нагадують про готичне мистецтво. Елементи декору та архітектури натякають на стародавню міфологію. Навіть колишні театральні костюми просочились у нові світи казки

Зображення у середньовічних мініатюрах часто не мають глибини, замість цього художники обирали плоский підхід. Локальні кольори поєднуються з розписом ініціалів – складними візерунками на початку тексту. Золото тут не просто деталь, воно підкреслює важливі елементи, прикрашаючи кожен аркуш. Такі особливості потрапили до сучасних карткових ігор, де стиль копіює стародавні рукописи. Червоний колись символізував кров, полум'я чи почуття; тепер його застосовують для передачі силових механік. У дизайні ігор синій фарбує простір води, істини,

неба, продовжуючи давню традицію. Це не мода, лише спадщина перетворена через нові формати [49].

З замальовками страху – у полотнах Босха. Мистецтво Пітера Брейгеля старшого, насичене дивними створіннями, з часом вплинуло на темне фентезі. Образи, переповнені гротеском, несуть внутрішню напругу. Через символіку автори передають нездоланний жах. Цей емоційний фон проглядається у сучасних проектах – приклад тому Dark Souls. Гравці потрапляють у світи, де реальність викривлена. Натхнення живе в деталях: там, де лінії переходять у кошмар. Як у картині – так і в грі [9].

Епоха Прерафаелітів разом із модерном XIX–XX століть принесла за собою данину середньовічним образам. Записуючи натуру через призму емоційної насиченості, художники видавали складні композиції – звивисті контури обплітали квіти, листя, символічні орнаменти. Подекуди це нагадувало живий вишиваний текст, сплетений без початку й кінця. Спадщина таких майстрів як Вільям Морріс або Альфонс Муха потрапила далі – у світи цифрових ігор. Тут її переосмислено через форму ельфійської побудови реальності. Не лише загальні форми, а й маленькі ґрати на руків'ях мечів, плетіння корінців дерев повторюють колишні дизайни. Магія, пов'язана з довколишнім середовищем, особливо та, що несе світло, найчастіше оформлюється саме так. Незважаючи на час і технології, стародавній задум продовжує жити [3].

У цьому проекті основною стилістичною орієнтацією виступає темне фентезі – жанр, що умисно уникає красивих образів. Його зовнішній вигляд формується не через гармонію, а завдяки контрастам, важкості форм. Натомість класичних світлих сценаріїв тут панують похмурі кольори, зривчасті лінії. Такий підхід до естетики базується на напрузі, а не на балансі. Кожен візуальний елемент дбає про настрій, бо навколишній світ має здаватися небезпечним. У результаті стиль стає частиною оповідання, хоча сам за собою не стоїть

Темрява лежить у основі кольорової гами – переважають приглушені тона, наче випалені часом. Замість яскравих кольорів – плями землі, іржаво-коричневі, сірувато-зеленуваті, що нагадують мохи на старих каменях. Острів світла проривається раптово: полум'я факела, спалах чар – ненадовго розтинає південня. Контрасти не додають краси, а попереджають. Атмосфера важка, немов повітря перед дощем, коли все затамувало подих. У такому середовищі кожен куток може ховати загрозу – це не декорація, а стан світу.

Матеріали тут не просто присутні – вони домінують. Іржа на сталі, шкіра з подряпинами, пергамент, ніби знайдений у підвалі, кам'яні плити з мереживом тріщин. Такий підхід живиться скевоморфним дизайном. Цифрова оболонка копіює фізичну текстуру. Завдяки цьому інтерфейс виглядає наче чимось, до чого можна доторкнутися. Кожен елемент сповнений маси, немов важить більше, ніж має.

У композиції перевага надається рухові замість балансу – форми нерідко похитні, наче на межі зриву. Фігури не просто стоять чи сидять, вони перебувають у стані внутрішнього або фізичного напругу, іноді болю. Щоб підсилити відчуття могутності тварин, кут огляду обирають знизу, немов споглядач ледь торкається землі. Навпаки, коли потрібно показати слабкість людини, погляд опускається згори, наче з хмари.

Цифрові технології змінили уявлення про фентезі – програми на кшталт Adobe Photoshop чи Procreate відкрили нові можливості. Хто тепер формує стиль? Майбутнє жанру побачили у роботах Френка Фразетти, героя часу Heroic Fantasy. Деталізація стає мовою образу, коли дивишся на малюнки Пьотра Яблонського – польського художника, що працював над концептом для гри Dishonored. Саме там кожен штрих має значення, не просто прикраса.

Серед умов дипломної роботи – акцент на те, як сучасний гравець сприймає образ: не лише як малюнок, проте й як оповідання. Візуальний

ряд кожної картки має мати свою сцену з початком, серцевиною. Деталі навколишнього світу, стан освітлення чи міміка головного героя формують цей ефект. Так, «Зруйнована вежа» демонструє не стільки архітектуру, скільки атмосферу минулого горя завдяки тонам тіней і кліматичним нюансам [37].

Отже, образний стиль настільної гри у фентезі-сетингу формується через сплав традиційних художніх методів і нових цифрових підходів до оформлення. Важливим фактором успіху стає те, наскільки органічно проект поєднує ці складові – не просто сумує, а переплітає їх у єдиний візуальний код, адаптований під потреби гравців і логіку механік. Робота над зображеннями для колоди в темному фентезі передбачає знання принципів так званої «мови форм», де кожна лінія має свій нерозмовний вплив. Така мова ґрунтується на тому, як людина автоматично реагує на прості геометричні обриси: кутатість, округленість чи ламані контури пробуджують внутрішні асоціації. За дослідженнями спеціалістів з естетики ігор, серед яких – Кріс Соларські, гравець осягає типаж герою практично одразу, лише побачивши силует, задовго до аналізу прикрас чи кольорів [55].

Коло – воно асоціюється з м'якістю й безпекою – зазвичай означає добрих героїв. Квадрат, натомість, через свою стійкість і важкість, символізує тих, хто захищає. Трикутник, гострий і напружений, частіше належить антагоністам. Але у темному фентезі такі шаблони ламають спеціально. Моральні межі там нечіткі, тож форма втрачає очевидне значення. Герой, хоч і головний, може бути обрамлений гострими кутами: порвана одежа, наплечники як клинки – все це говорить про біль минулого. У той же час монстр із масивним округлим тілом, наче надувним, викликає тривогу своєю неземною деформацією. Воно немов живе, але занадто чуже, щоб бути людським [46].

У фентезійних іграх образи не просто малюнки – вони мають глибший

смысл, пов'язаний із теорією Юнга про архетипи. Картинка героя нерідко передає внутрішню модель світу через типові форми поведінки. Наприклад, персонаж може нагадувати Воїна – сильного, цілеспрямованого, завжди готового до битви. Іноді акцент робиться на Мага, чия сила базується на знаннях, а не на мускулах. Блазень, або Трікстер, порушує правила, створюючи хаос там, де всі чекають порядку. Правитель символізує контроль, владу, жорстку організацію системи. Особливу увагу темне фентезі приділяє архетипу Тіні – тому, кого люди уникають бачити в собі. Цей елемент показує страх, агресію, приглушені бажання, що живуть поза свідомістю. Дослідження таких образів допомагає зрозуміти, як ігри працюють з психологічним матеріалом [23].

З замість того щоб показувати все явно, дизайнер часто покладається на тонкі візуальні деталі. Випадковий слід іржавчини по металевому обладунку – натяк на минулі поразки героя. Зламана зброя, кинута у багнюку, говорить про зневіру ледь чутним голосом. Обличчя сховано під капюшоном, наче сам персонаж уникає себе. Кожна така дрібниця стирає грань між образом і оповіданням. На невеликій площині картки можна помістити цілу подію, яка ніколи не була записана словами. Уявлення гравця продовжує те, що малюнок лише починає.

Маленька площа гри заважає художнику додавати зайві деталі – замість них, він покладається на образи, які розуміють одразу. Хочеться швидко передати сенс, тому беруть те, що давно працює в Європі: знаки, закладені ще серед моторошних натюрмортів доби бароко. Власне, саме там, серед символів марновірства й минулості, зародився цей набір прийомів. Нині його активно вживають у найпопулярніших фентезі-проектах, хоча коріння явно видно. Якщо придивитися, то кожна форма має свій забарвлений підтекст, що живиться старими канонами.

З погляду створення ігрових правил, такі знаки втрачають старе й набувають практичної цінності.

З кожною кісткою – спогад про те, що вже раз помре. Попіл лежить там, де колись було тіло. Череп стає знаком того, як смерть можна обертати навколо пальця. Забираючи з могили, гра повертає те, що вважали втраченим. Іноді все перетворюється на порошок за мить.

Замороження чи оглушення іноді нагадує ланцюги, що тримають противника на місці. Кайдани можуть обмежити рух – так само діє деяка негативна ефекти в грі. Павутиння теж пасе до цього списку, бо заплутує й паралізує. Усе це перешкоджає атаці, коли одна карта не дає розвинутися іншій. Такий контроль стримує, хоч і не завжди називається напрому. Втрати ходу стаються тихо, але мають наслідки.

Через терни – спалах болю з кожним кроком. Шипи ранять не одразу, а повільно. Якщо хтось нападає, той самий страждає трохи пізніше. Отруйний дим розповсюджується майже непомітно. Пошкодження нагромаджується з часом. Деякі перешкоди карають того, хто до них наближається. Ефекти проявляються не відразу, а через мить.

Зображення на картках допомагає говорити замість слів. Там, де образ пояснює механіку – менше потрібно букв. Коли символ стає ключем до розуміння, об'єм інструкції спадає сам собою. Простір, який звільняється, використовують для крупнішого шрифту. Це, у свою чергу, полегшує сприйняття правила під час гри [57].

Останні десять років на ринку чітко показали зміну у візуальному підході. Ще недавно, особливо в 90-х і 2000-х, темне фентезі обирало шлях перебору – дивлячись на ранні версії Warhammer або комікси часів Spawn, видно надмірність форм. Величезні наплічники, важка зброя понад реальність, яскраві магічні спалахи – це був так званий «коміксний» канон. Натомість тепер переважає протилежна тенденція.

Цей напрямок здобув силу завдяки роботам студії FromSoftware, серії The Witcher і грі Gwent. Темне фентезі тепер більше нагадує минуле, ніж

казку. Важливою ознакою є реалістична основа в утоплених мрачних світах. Такий стиль уникає надмірної магії на користь важкому життю людей серед хаосу. Іноді там немає героя – лише виживання [50].

Замість вигаданих форм – точна передача стародавніх мечів і лат; пропорції тіла дотримуються природи, ніби їх малювали за живими зразками. Такий підхід робить образ не театральним, а схожим на фрагмент минулого. Деталізовано відтворена структура наголінників, кольчуг пошито за стародавніми методами. Форми шоломів повторюють знахідки з археологічних розкопок, живлення дослідженням, а не уявними задумами. Час інколи видно не через масштаб, а в акуратності складного шва чи положенні гудзика.

Туманне світло замість чітких контурів – воно глибше, приглушене, наче злито з повітрям. Розсіяння забарвлює простір ізсередини, не вирізаючи форми, а обволікаючи їх. Меланхолія виникає не через темряву, а завдяки нерішучому сяйву, що ледь тримається на межі видимості. Загадковість тут – не ефект, а стан, у який потрапляєш без попередження. Світло робить дивне: не показує, а натякає, лишаючи більше за словами.

Замість багатокольоровості тут – обираються лише два чи три поєднані між собою відтінки, що не кричать яскравістю. Така стриманість створює враження узгодженості, навіть якщо кольори трохи притлумлені, та не намагаються виділятися окремо, замість цього діють разом, наче частина одного настрою. Спектральна насиченість залишається поза композицією спеціально, бо немає потреби в «чистих» кольорах – важливий саме ефект загального ладу.

Замість того щоб насичувати простір кров'ю чи гротескними істотами, тепер важливіше будувати страх через налаштування світлотіні, склад композиції й внутрішню тривожність образу. Хоча основа картки – це технічна сітка, яка забезпечує порядок, саме малюнок формує реакцію спостерігача. Мала площа друкованої поверхні обмежує можливість

уважатися до великої кількості деталей. Натомість ключовою стає побудова кадру: акценти, контрасти, шляхи руху погляду – все це працює на контроль уваги. Формат наказує говорити чітко, але приховано, показувати менше – однак значуще. Один добре поставлений фокус може зробити більше, ніж безліч вторинних елементів. Тут кожен тон має значення, кожне порожнє місце – частину повідомлення. Іноді темрява каже більше, аніж те, що в ній ховається.

У сучасному фентезі-арті помітне посилене контрастування світла і тіні – техніка, спадкоємець барокової живописної традиції, яку раніше використовували Караваджо чи Рембрандт [6]. Неоднаковий розподіл освітлення характерний для темних всесвітів: світло тут майже завжди локальне, наче проєкція прожектора крізь пітьму. Саме такий промінь може раптово виділити героя серед суцільного мороку – прийом, що одночасно формуючий загадкове полотно і забезпечує швидкий візуальний доступ до образу, особливо на компактній картці [50]. Зустрічається також ситуативне обрамлення: деталі ландшафту – наприклад, склепіння печери чи гілки – наче тримають погляд у потрібному місці, охоплюючи головну фігуру своїм природним кордоном.

Створення настільної гри починається з задуму світу – не просто образів героїв, а середовища, в якому вони діють. У стилістиці темного фентезі цей простір керується особливими правилами сприйняття. Опора тут – на поняття «піднесене», що сформувалося ще в працях Берка з кінця 1700-х. Такий ефект виникає, коли велич об'єкта майже ламає розум, поєднуючи страх із подивом. Це стан напруженості перед непостижним масштабом реальності.

Величезні готичні споруди чи статуї забутих божеств – ось де людина втрачає себе серед простору. Замість зрощення із світом – його застигле зникнення, видиме в кожному тріснутому камені. Уявлення про минулі часи передаються через постаті руйнування: будівлі кособочаться, ніби їх

навмисне скривили сили, старші за людей. Мох повзе по мармуру, корені розпирають підвали, туман затоплює площі – наче сама природа забирає своє назад. Такий пейзаж не просто фон; він говорить мовчазною мовою смутку. Гравець потрапляє не до легендарних доб, а в епоху, коли кожен крок – заперечення загибелі [36].

Відразу видно – технології змінили те, як роблять картинки для настільних ігор: тепер це довгий ланцюжок кроків, де треба одночасно знати класичну майстерність малювання й вміти користуватися сучасним софтом. На перший погляд може здатися, що все починається з точного ескізу, проте справа йде інакше – спочатку створюються дрібні тонові наброски. Цілком реалістичний результат? Ні. Замість того – чорні й білі плями, ніби силуети на конверті. Такий підхід допомагає швидко перевірити, чи композиція взагалі має сенс у малих форматах. Один за одним програваються варіанти, поки не стане очевидно: саме цей контур – найсильніший.

Щоб прискорити процес, багато 2D-художників тепер об'єднують знімки через фотобашинг – накладання фото й наступне домальовування елементів. Замість цього деякі спираються на прості тривимірні форми, створені в Blender, щоб точно передати кут огляду. Такий каркас із 3D дає можливість правильно розташувати світло, особливо коли потрібне поширення відбитих променів. Потім художник використовує цю основу як опорний шар для детальної малювали у Photoshop. Разом ці методи допомагають досягти глибини, характерної для дорогощих комп'ютерних ігор. Хоча підхід не новий, саме тепер він набрав масового поширення серед професіоналів.

Після аналізу стилістики – увага переміщується до ролі локальних міфів у глобальному дизайнерському полі. Раніше за зразок брали саме англomовну, толкінівську версію фентезі. Тепер же картина дробиться: єдиного центру немає. Світову аудиторію покорила серія «Відьмак» разом із

гравальною частиною «Гвінт». Цей прорив надав міжнародного визнання постачанню темряви крізь призму слов'янської образності [44].

Замість стандартних рішень – тут простір для справжніх деталей: орнаменти, які мають корені в регіоні, частини стародавнього одягу, форми зброї на кшталт шабелі або символів козацтва, переосмислених через призму фентезі, навіть образи із давніх уявлень про потойбіччя. Коли український колорит стирає межі з масштабом світового жанру, гра отримує особистий стиль, водночас знайомлячи світ із своєрідністю культури – такий спосіб працює не менше за інструмент діалогу між суспільствами, тому саме тепер він стає дорогою, якою можуть піти автори курсових, дипломних чи повномасштабних ігор.

Висновки до 1 розділу

Настільна карткова гра – це складна інформаційно-візуальна система, де гравець постійно взаємодіє з великим масивом даних в умовах жорстких просторових обмежень мікроформату. Кожна зі складових ігрової системи (від модульної сітки карти до пакування) має чіткі функціональні завдання та потребує професійного архітектонічного рішення. Усі елементи гри мають бути підпорядковані єдиній логіці проєктування користувацького інтерфейсу (UI/UX), щоб утворити цілісну дизайн-систему. Сучасний дизайн карткових ігор – це безперервний пошук балансу між функціональною ергономікою (читабельністю, ієрархією типографіки, зрозумілою іконографікою) та глибоким художнім образом. В процесі дослідження було виявлено, що в умовах сучасного ринку (зокрема краудфандингових платформ та попиту на тактильну взаємодію) візуальне оформлення виступає не просто декоративним додатком, а головним інструментом маркетингу та забезпечення імерсивності (занурення) гравця. Вдале поєднання інтуїтивно зрозумілого інтерфейсу та вражаючої

ілюстрації є абсолютною запорукою комерційного успіху продукту.

На основі аналізу літературних джерел та сучасних аналогів можна зробити висновок, що стилістичне вирішення у жанрі «темне фентезі» (Dark Fantasy) є одним із найефективніших інструментів для формування емоційного зв'язку з цільовою аудиторією. Використання специфічної мови форм, архетипів, контрастної світлотіні (кьяроскуро) та імітації реальних матеріалів (скевоморфізму) дозволяє створити багат шаровий візуальний наратив навіть на мінімальній площі ігрової картки. При цьому вибір художніх засобів та палітри безпосередньо впливає на когнітивне навантаження під час гри. Грамотно розроблена дизайн-концепція дає можливість не лише передати похмуру і таємничу атмосферу вигаданого світу, а й забезпечити інклюзивність (через подвійне кодування інформації), гнучкість макетів та інформативність ігрових механік. Загалом, комплексне застосування законів композиції, гештальт-психології та принципів сучасного цифрового живопису суттєво підвищує експлуатаційні якості карткової гри та перетворює її на конкурентоспроможний продукт візуальної культури.

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦІЇ АВТОРСЬКОЇ ГРИ «[SOMNIUM]»

2.1. Аналіз візуальних рішень ігор-аналогів (вітчизняний та закордонний досвід)

Щоб створити чіткий візуальний образ для настільної гри «Somnium», спочатку потрібно детально вивчити те, що вже з'явилося раніше. Дослідження схожих проєктів дає можливість побачити популярні художні напрями у темному фентезі – крім цього, воно допомагає оцінити, як працюють системи інтерфейсу: де вони зручні, а де призводять до плутанини.

Четверо учасників аналізу – це відомі колодові ігри, кожна з окремим ставленням до побудови карти й візуального оформлення. Серед них *Ashes Reborn: Rise of the Phoenixborn*, де форма сполучається з логікою дій. *Flesh and Blood TCG* виділяється акцентом на стиль і тактику одночасно. У *Hero Realms* важливу роль відіграє простота подачі елементів геймплею. Фізична версія *Gwent* завершує перелік, привносячи матеріальність у процес.

1. *Ashes Reborn: Rise of the Phoenixborn* Plaid Hat Games.

Ця гра є еталоном сучасного «чистого» дизайну (Clean UI) у жанрі фентезі.

У грі замість густої маьовки – багато чистих площин. На відміну від типового фентезі-стилю із похмурими відтінками, тут переважає світла палітра. Такий підхід додає образу повітряності. Замість насиченості – акцент на простоті форм. Виглядає це доречно й оновлено.

У картках чітко видно, як працює друкарський порядок. Векторні піктограми матеріалів – прості, без зайвого, тому ціну осягаєш одразу [27]. Дизайн карток та коробки можна переглянути на Рис. А-1 та Рис. А-2.

Проект завершується так: варто перейняти підхід до мінімалізму у тексті – виділення простору для образу без зайвого навантаження. Розділення світу малюнка й області з правилами має залишатися строгим. Такий баланс допомагає не плутати призначення елементів. Один аспект посилює інший через обмеження. Чистота форми тут працює як основний орієнтир. Вплив стає помітним лише тоді, коли деталі не конфліктують. Триматися цього шляху можна, але без сліпої наслідуваності. Контраст задає ритм, який важко досягти хаосом. Ефективність такого рішення перевірена практикою. Найпростіше часто виявляється найскладнішим.

2. Flesh and Blood TCG (Legend Story Studios).

Серед нинішніх карткових ігор з колодами він виділяється як справжній опонент для Magic: The Gathering. Хоча формат традиційний – обмін картками між гравцями – його популярність росте стрімко. Не кожна подібна гра може похвалитися такою ж базою шанувальників. Багато хто називає цей проект одним із найпопулярніших у своєму напрямку. Протистояння з легендарною назвою стає все більш помітним. Гравці часто порівнюють механіки, хоча правила мають свою специфіку. У числі сучасних аналогів саме ця версія тримає лідерські позиції довгий час.

Замість світлих тонів – похмура палітра, натхненна темним фентезі. Вигляд кожного елемента нагадує щось важке, матеріальне. Рамки створюють враження лиття з чавуну або старого заліза. Деякі поверхні наче покриті іржею через час. Шкіряні текстури мають сліди подряпин, мов пройшли битви. Кам'яні форми додають вагомості композиції. Ефект досягається завдяки наслідуванню реальної фактури.

Особливість ергономіки – колірна індикація ціни активу: нагорі картки виділено червоний, жовтий чи синій пасок. Це дає змогу швидко збагнути потужність комплекту без аналізу деталей [34]. Атака й оборона подані окремими крупними полями ближче до нижнього краю. Дизайн карти та коробки див. Рис. А-3 та Рис. А-4.

На завершення проекту: естетика насичених поверхонь *Flesh and Blood* стане точним орієнтиром під час створення сорочки й лицьових меж *Somnium*. З іншого боку, доцільно перейняти їхню практику – розташування параметрів шкоди чи здоров'я в нижніх кутках карт, аби забезпечити найвищу видимість.

3. Hero Realms від White Wizard Games.

Один з представників колодобудівних ігор – це проект, націлений на миттєве включення у процес. Швидкість тут важливіша за довгі роздуми. Динаміка визначає темп кожного раунду. Гравець постійно адаптується до нових обставин. Процес складання колоди відбувається практично в реальному часі. Варіанти стратегій виникають спонтанно. Натомість глибина не страждає через прискорення. Кожна партія триває порівняно недовго. Але при цьому залишається насиченою подіями.

Замість реалістичних деталей – акцент на насичених кольорах й умовних формах. У стилістиці помітний вплив старих фентезійних плакатів із епохи початкових видань D&D. Образи трохи вигукують за розміром, наче нагадуючи комікси з життям після арки. Це допомагає швидше сприймати сцену під час активної гри. Елементи дизайну не намагаються бути складними – навпаки, вони спеціально спрощені. Такий підхід робить поле огляду чистим, хоч і драматичним. Форми героїв, монстрів, предметів – завжди трохи перевеличені. Ця надмірність працює як сигнал: ось головне, дивись сюди.

Форма слугує меті у *Hero Realms* – кожен елемент має чітке призначення. Замість дрібних позначок, цифри шкоди й золота виділяються значним розміром. Робиться це свідомо, щоб прискорити груви взаємодію. Кольорова схема обрана не для краси: червоний, зелений, жовтий, синій – по одному на фракцію, без напівтонів. Швидке розпізнавання карт стає можливим завдяки такому насиченому контрасту [39]. Дизайн карт та коробки див. Рис. А-5 та Рис. А-6.

Проект "Somnium" має темнішу атмосферу – однак великі цифрові позначки краще узяти на озброєння. Затемнене середовище не стане перешкодою для сприйняття, якщо елементи інтерфейсу залишаться чітко видимими. Такий підхід дозволяє уникнути проблем із читанням тексту в невідгідних умовах. Важливо, щоб кожен гравець мав рівний доступ до інформації незалежно від освітленості простору довкола. Чіткість замінює красномовство там, де потрібна функціональність.

4. Gwent Грава від CD Projekt RED У Фізичному Виданні.

З'явилася як додаток у відеогрі – пізніше перетворилася на окрему карткову гру. Фізичну форму отримала через лімітовані версії видань.

Ось це справжній взірєць фентезі. Майже всю композицію захоплює малюнок – писемність ледве проступає крізь нього. Чим далі від яскравих тонів, тим реалістичніше світ; домінують пиляча охра, гнила зелень, ще й трохи затвердлої крові.

Мінімалізовано текст – лише те, що дійсно потрібне. Позначення на картах передаються символами: бойова дистанція, умови погоди та подібне [30]. Дизайн карток та коробки див. Рис. А-7 та Рис. А-8.

Погляньте на результат – це робота показує: коли світло грає з тінями майже театральнo, малюнок сам по собі стає оповіданням. Замість багатьох слів – образ, пронизаний контрастом, викликає реакцію без зайвого тексту. Отож у [Somnium] логічно взяти цей шлях для карт персонажів. Тут картинка не доповнює суть – вона і є основою, бо емоція має потрапити одразу, навіть якщо сторінка порожня.

Огляд наявних аналогів – спочатку візуальний, потім функціональний – поклав основу для конкретних критеріїв проекту. Концепція [Somnium] об'єднає те, що працює найкраще: моторошну насиченість Flesh and Blood з матеріальністю Gwent. Разом із цим у ній залишиться ясна структура подачі даних, характерна для Ashes Reborn. Цей напрям забезпечить баланс –

глибокий стиль без втрати орієнтації через перестроковані деталі. Кінцевий результат буде говорити мовою професійного користувача, не втомлюючи погляду зайвими лініями.

Дивлячись на дизайн популярних настільних ігор, варто придивитися до того, як роблять зворотний бік карт – те, що називають «сорочкою». Хоча це здається дрібницею, саме його гравець спостерігає майже постійно: коли карти лежать у колоді чи тоді, коли поглядає на руку опонента. Через це малопомітна деталь стає основним носієм образу гри, формуючи першовраження кожного разу, коли хтось торкається колоди.

Зміни в сфері моди накладають певні обмеження на цей компонент:

Карта має виглядати однаково, якщо її перевернути догори дригом. Навіть поглянувши на неї з іншого боку, гравець не повинен помітити жодної різниці. Якби деталі малюнка виявилися несиметричними – це створило б невидимий слід. Такий дефект може викрити положення фігури без потреби у логіці ходу. Рівновага між учасниками порушиться тоді, коли один із них отримає непряму ознаку стану поля. Коли дизайнер пропускає цей момент, результат схожий на програш задом наперед.

Центр елементів – частіше не малюнок, а символ. У багатьох прикладах, таких як *Flesh and Blood* чи *Gwent*, переважає спрощена форма подачі. Замість насичених деталями зображень – графіка з відкритими ділянками навколо. Акцент створюється через порожнечу, що оточує знак. Такий підхід працює на фоні строгої симетрії. Стилізоване обрамлення нагадує стародавні печатки. Інколи фігурує рунне коло або абстрактний варіант зброї. Композиція тримається за рахунок геометричної чіткості.

Текстури мають значення. Сетка темних світлів любить зображувати карту наче видавничу пластику забутого гримуару – це додає атмосфери. Виглядає так, ніби час уже торкнувся поверхні. Оксидовані ефекти чи глибокий візерунок на матеріалі створюють враження важкості. Наче кожна

лінія пройшла крізь століття. Фактура не просто прикраса – вона формує вагомість уявної реальності.

Особливо помітною є зміна формату оформлення коробок для ігор. Ринкові дані – як українські, так і міжнародні свідчать про те, що акцент тепер робиться не на дитячому забавленні, а радше на колекційному об'єкті. Настільні ігри цього часу, насамперед ті, що отримують кошти завдяки громадським пожертвуванням, приваблюють очі саме художньо продуманими зовнішніми покриттями. Такий образ стає ключовою частиною сприйняття продукту.

Ще недавно обкладинки настільних ігор грузили текстом, знімками з елементів гри та повним набором героїв прямо в центрі – приклад тому старий дизайн Hero Realms. Тепер же перевагу віддають стилю, що нагадує кадр із фільму: простір, чистота, один ключовий образ. Характерна ознака нових упаковок - саме така стримана візуальна мова

Один яскравий кадр – ось що привертає погляд. Найчастіше це обличчя головної постаті чи реліквія з туманною силою. Такий вибір витісняє натовп бойових сцен. Уся напруга тепер концентрується на деталі. Замість метушні – спалах почуттів. Глибина передається через мінливість світла на обличчі. Стихія образу говорить більше за будь-яку суточку боїв. Очі артефакту немов слідкують. Ти вже не спостерігаєш – ти всередині моменту. Фокус стискає простір. Емоція стає проводом. Кожен штрих має вагу. Масштаб приходить не від кількості, а від сміливості виділеного. Один кадр тримає все полотно.

Майже непомітно – логотип гри перетворюється на головну частину дизайну. Він пишеться не стандартним шрифтом, а спеціально створеним для цього випадку. Іноді буквам надають похилий вигляд, щоб здавалося – вони рухаються вперед. Тіні додають глибини, наче слова виступають із екрана. Деякі символи схожі на полірований матеріал, мовби виготовлені з

кольорового металу. Такий підхід робить текст об'ємним без зайвих деталей. Кожна лінія має значення, жодне прикрасити не потрібно.

Чорні й насичені відтінки, типові для темного фентезі, інколи втрачають глибину під час стандартного друку. Ось чому нинішні макети розробляються заздалегідь із розрахунком на спеціальні прийоми – наприклад, локальне УФ-покриття може підсвічувати елементи образу, такі як символ бренду або погляд героя. Інакше кажучи, техніка сліпого тиснення надає поверхні об'єм, спонукаючи її переливатися, коли людина повертає коробку в руках. Цей візуальний ефект не просто привертає увагу – він змінює взаємодію з продуктом на дотик і зір. Тож замість плоского зображення отримуємо майже живий простір, що реагує на світло.

З'ясування таких тенденцій потрібне – без цього не побудувати цілісну систему оформлення. Працюючи над ігровими елементами для заключного проекту, автор бачить завдання широко: від дрібних шрифтів на аркушах 63×88 мм до загальної картини на лицьовій стороні коробки, яка має лунати єдиним голосом. Вивчаючи нові напрями у світі настільок, важко подумати про дизайн окремо від знань про матеріали чи прогрес у поліграфії. Останні десять років стиль підбору основ – паперу, картону, верхніх шарів – змінився до невпізнання, зробивши сам матеріал активним чинником взаємодії з гравцем.

На початку двотисячних переважна більшість настільних ігор для широкого ринку вироблялася зі звичайного крейдованого картону й оброблялася повною глянцевою плівкою. Через цей підхід виникали серйозні проблеми з користуванням – при штучному світлі поверхня сильно блищала, через що важко було читати тексти на картах. Крім того, окремі елементи липнули один до одного, а активне тасування призводило до швидкого руйнування кутів. Такий матеріал не витримував тривалого вживання.

Зараз провідні виробники настільних ігор класу «люкс» обирають для картону матеріал з захисним шаром – чорним або синім усередині. Такий

підхід дозволяє уникнути просвічування через папір. Важливою перевагою стає надійна екранізація навіть при потужному освітленні. Щільність матеріалу тримається в межах 300–320 грамів на квадратний метр. Технологія запобігає можливості передбачити вміст карти по тінях. Чесність гравального процесу таким чином захищена на фізичному рівні.

Сьогодні дизайн усе частіше обходиться без чистого зорового сприйняття. Замість нього – акцент на те, як поверхня відчувається на дотик. Наукові дані про реакцію мозку показують: люди шукають багатостороннього контакту з товаром. Це не просто образи, а потреба вчутливішої взаємодії. Виробники почали приховувати лиск, бо він виглядає надто технічно. Натомість – фактури, схожі на дерево, камінь або тканину. Такі деталі роблять продукт дорожчим на враження. Дослідження підтверджують: тактильні ефекти змінюють сприйняття якості.

Пояснення щодо вибору матеріалів у межах особистого проєкту під назвою «Somnium».

З огляду на такі чинники, важливо підібрати складові для авторської розробки в стилі темного фентезі – це мають бути елементи, що формують мляву аурку процесу й одночасно дозволяють зручно взаємодіяти з інтерфейсом

Покриття для карт найкраще обрати матове – воно працює ефективніше разом із мікротекстурою типу «Льон» див. Рис. А-9. Замість глянцю цей варіант не світиться, бо шорстка структура розсіює світло. Це особливо помітно на малюнках із багатими тінями – там навіть слабкий відблиск може приховати контур. Колода з такою поверхнею менше тертя однак до іншого, адже дрібні горбики лишають простір повітря. Тож картки легше розділяти й перемішувати одна понад одної під час гравального процесу.

На дотик матеріал нагадує бархат – тому для обгортки коробки добре працює покриття «Soft-touch». Виділити ключові деталі можна через УФ-

лак: логотип проекту, погляди героїв чи магічні релікти отримують чіткий візуальний акцент. Технологія Spot UV varnish створює контраст саме там, де потрібно зосередити увагу [52].

Цей спосіб обробки матеріалів здатен перетворити авторську гру «Somnium» не просто на друковані малюнки, а на якісний предмет із чітко визначеними характеристиками. Замість масового продукту – речиза, що враховує реальні потреби покупців. Кожен елемент стає частиною цілісного досвіду завдяки увазі до деталей. У результаті – видання, адаптоване під поточні стандарти без втрати оригінальності. Так воно знаходить свого читача через точну форму подачі.

2.2. Формування ідеї та сетингу гри як основи для візуального ряду

Назва «Somnium» – з'явилася не просто так: вона походить від давнього слова, що означає сон. Розповідь починається там, де реальність тане. Учасники опиняються всередині через особливий обряд. Цей момент став ключовим для розвитку подій. Саме він утримує логічний зв'язок між правилами й атмосферою. Кожна карта – наче фрагмент забутого видіння. Простір гри формується поволі, крізь символи та образи. Спочатку все здається загадковим, але потім усе набирає форми. Так виникла ідея світу, де сон керує долями.

Працюючи над ігровим проектом «Somnium» – слово походить від латинського «сон» чи «бачення» – я хотів закласти основу оповідання, що сама напряду формувала б мальовничі та композиційні підходи. Уявлення про гру спирається на думку про таємничу обрядовість у межах загальної психіки.

Моя ідея передбачала, що учасники виступають як дослідники, які ковтають особливий напій – «Екстракт Сомніуму». Через цей склад їхнє свідоме сприйняття потрапляє в астральну сферу. Там триває внутрішній

поєдинок за шанс реалізувати найдокучливішу мрію кожного. Така історична основа безпосередньо дала поштовх до створення провідного образу гральної системи – Ока. Воно з'явилося на поверхні карток та фасаді коробки не випадково. Цей знак нагадує про стан пробудженого сну: погляд, спрямований назовні з самої глибини психіки людини.

У грі атмосфера виникла там, де зустрічаються містика й сюрреалізм – і додається ще трохи похмурого фентезі. Замальовку створено не через багатство деталей, а завдяки різким переходам між поверхнями: шорстке ламає гладке, важке тисне на легке. Такий підхід спирається на те, як очі людини реагують на протиставлення – навіть без слів починаєш відчувати напругу. Кожен кадр працює як психовізуальна примітка: образи залишаються не тому що яскраві, а тому що обтесані до найгострішого. Немає потреби в поясненнях – достатньо поглянути, щоб увійти в стан внутрішньої темряви.

Пурпур охоплює кадр – основний акцент лежить на насичених фіолетах, адже вони немовби притаманні світові за межами реальності. Текстури створюють ефект рухомої рідини, наче простір дихає повільно й несподівано змінює форму. Замість чітких форм – лише напівпрозорий дим, що розчиняє контури. Колір допомагає відчутти стан, близький до трансу, без слів і пояснень. Простір хитається, неначе сон, який ось-ось перетече в інший сюжет.

Тепер інакше. Кожна деталь має свій вагомий привід бути там, де вона є. Замість ледь помітних акцентів – чіткі, навмисно грубуваті поверхні: облуплена сталь, шорсткий ґрунт, сліди корозії. Рамки для карт? Не просто оформлення. Вони нагадують кайдани, зварені в поспіху, прибиті до старовинних дверей. Так задумано. У грі немає випадкових форм. Тут кожна лінія говорить про те, що герой не волінник. Він затиснений. Межі поля – наче ґрати, через які важко пробитись. Простір навколо символізує сон, але

не легкий, а такий, що тисне. Оформлення карти повторює цю думку без слів. Нічого зайвого. Нічого м'якого.

Світ, яким був задуманий, накладав жорсткі рамки на те, якими могли бути герої гри. Замість сучасного одягу – тільки матеріали минулого століття, замість технічних пристроїв – лише речі, доступні без електроніки. Вогнепальну зброю взагалі винесено за межі можливого. Кожна постати проходила шлях формування виключно в двовимірному середовищі. Їхній образ базується на моєму особистому підході до малювання, не зав'язаному на трендах. Немає компромісу між реальністю світу та вигадкою – лише внутрішня послідовність.

У Сомніумі, світі, де збираються привиди минулих часів, мої персонажі – це переважно стародавні містичні типи. Серед них є люди, демони, ельфи, вампіри, відьми, нежиті тощо. Зброя кожного – мечі, луки чи магичні жезли слугують як частина фентезі-традиції. Власне створені «Баронеса» і «Імператриця», обидві – приклад владних правителок, передають силу духу через нетлінні бажання, що живуть навіть за гранню реального. Такі образи не просто існують у грі – вони продовжують домагатися влади там, де закінчується життя.

Відмова від традиційного ділення на раси чи угруповання стала основою візуального стилю. У царстві снів немає меж – жодних альянсів, жодної влади окрім волі того, хто сниться. Кожен фантом діє саме так, як замовляє Сновидець, адже він тримає все під контролем. Ресурс під назвою «Усвідомленість» дозволяє формувати будь-яку істоту просто з думки. Нагромаджуючи його, гравець отримує можливість творити без обмежень. Механіка будується навколо цього процесу – кожна поява нового персонажа починається з краплі свідомості.

Як дизайнер, я спочатку шукав способи відрізнити фракції через оформлення. Та замість роздільних рамок обрав одну структуру – металеву сітку. Вона тепер охоплює кожную карту в колоді без винятків. Такий підхід

зрошує всі елементи в єдине полотно. Простір набуває постійності, наче частина одного темного світу. Гравець не губиться серед символів чи форм. Усе тут говорить одним тоном – мовою «Somnium», холодною й впевненою.

2.3. Визначення портрета цільової аудиторії та психологія сприйняття ігрової графіки

На перших кроках роботи над грою «Somnium» мною було здійснено вивчення аудиторії, яка може зацікавитися продуктом. Проєкт знаходиться в середовищі колекційних карткових ігор, де важлива не лише механіка – акцент також на візуальній естетиці. Погляд на ринок допоміг зрозуміти, хто ймовірно стане гравцем. Усе це формувало основу для подальшого дизайну.

Цільова група – підлітки й цінувальники, приблизно з шістнадцяти років, хто живиться темрявою фентезі, картковими всесвітами чи оповіданнями про те, що навколо не бачать. Їхні очі шукають насиченості: важливий не просто малюнок, а світ у кожному штриху, текстильні нюанси персонажів, тощо. Тому графіка має дихати, не наганяти насміх дешевим цифровим блиском. Історія занурює в масивне психічне полотно – спільні страхи, потаємні мети, символи, що не пояснюються одразу. Творча мова обрана так, аби говорити з цим колом на рівних: без страху перед сумраком, проте без показового кровопролиття чи гротеску.

Починаючи роботу над ігровою естетикою, враховував дані з першого розділу роботи, а саме психологічні дослідження про колір та те, як людина бачить світ. Замість простого оформлення – прагнув створити внутрішнє відчуття тривоги й потрапляння у чужий сон. Глибокі, затухаючі відтінки стали основою кольорової палітри, бо саме вони передають ту атмосферу, що була потрібна. Така гама допомагає не просто малювати образ, а формувати стан.

Складні переходи пурпурового, фіолетового й прохолодного блакитного лягли в основу фонових малюнків – на мапах, у оформленні. Ці барви давно пов'язують із чарами, прихованими шарами розуму, станом напівсну, внутрішньою темрявою. У той час як деталі інтерфейсу – закам'янілість, рамки – отримали строге монохромне та текстурне забарвлення: сталіне, кам'яне важке, наче свинець. Протиставлення теплого, немов дихаючого тла і безжального, нерухомого матеріалу породжує легкий дисонанс. Не завжди помітний, але постійно присутній – так само, як загроза серед краси у всесвіті темрявого фентезі.

Спеціально досліджував реакцію на головний образ гри – Око, що прикрашає як картки, так і коробку. Виявилось, коли люди бачать погляд прямо, ніби хтось за ними спостерігає, мозок автоматично активується. Цей феномен називають ефектом наглядача – він пробуджує стан обережності й внутрішньої напруги. Цей феномен називають ефектом наглядача. Досліджуючи психологію візуального сприйняття, О. Яремчук підкреслює, що художній образ досягає максимального емоційного впливу саме тоді, коли він спирається на такі глибинні підсвідомі реакції глядача на форму та зоровий контакт [24]. Зображення начебто "бачить" тебе, через що виникає дискомфортна увага до деталей. Такий візуальний трюк не дає розслабитися, попадаючи в пастку постійної готовності. Елемент створює ілюзію контролю, хоча насправді лише малюнок.

Поклавши око серед ґрат з металу, я зриваю уявну перегородку між світами. У момент, коли людина тримає картки лицьовою стороною до долоні чи дивиться на обгортку, з'являється думка – наче сама гра поглядає назад. Таке відчуття потрапляння всередину подвоюється кожного разу. Враження присутності живого поля, де збирається те, що ховається в думках багатьох, стає важчим для заперечення.

Графіка в іграх – це не просто малюнки, адже тут важливий ще й зручний інтерфейс. Коли я працював над лицьовим боком карт, головним

стало полегшення сприйняття даних гравцем. Аби все читалося одразу, без затримок у процесі партії.

Замість звичних правил – спроба побудувати образ через відчуття цілісності. Враховуючи те, як елементи схожі між собою – організовую їх інакше. Через розташування поруч утворюється внутрішній зв'язок. Сприйняття починає працювати як єдине полотно. Форми об'єднуються не лініями, а простором навколо них.

Щоб показати характеристики персонажів: атаку, здоров'я чи витрати мани – створено іконки у формі неправильних кристалів. Форма кожного символу своя: один нагадує трикутник, інший складний багатокутник. Кольорова гама добрана яскраво – жовтий, червоний, рожевий виділяються серед темних тонів карти. Таке поєднання дає можливість швидко сприймати значення, просто помітивши елемент край зору. Очим не треба затримуватися на числах, бо форма й колір кажуть все одразу.

Крім того, що кристали займають кути мапи, саме тут виявляється простір – посередині тепер живе ілюстрація героя, як от Баронеса. Центр не закритий, бо деталі розійшлися назовні, кожен елемент знайшов свій закуток. Замість натовченості – дихання форми, коли головне помітно одразу, без шукання. Рамка з практичних частин складається природно, немовби сама собою. Фокус лишається там, де має бути – на обличчі, позі, стилі персонажа. Навколо – тиша, порядок, жодного зайвого руху.

Металевий готичний шрифт у назвах карт задає тон – різкий, напружений. Зате правила здібностей подано сухим гротеском без зайвих деталей. Око перестрибує з одного режиму сприйняття в інший майже неусвідомлено. Цей дисонанс між формою й функцією працює як перемикач у свідомості. Що більше контраст – то чіткішою стає межа між образом і текстом.

2.4. Опис загальної дизайн-концепції та системи ідентифікації (логотип, шрифтова гарнітура, колористика)

Замість того щоб уніфікувати стиль, назви локацій оформлено різким готичним шрифтом – холодним і наче сталевим. Щодо тексту здібностей – тут переважає сухий, звичайний гротеск, позбавлений зайвостей. Око помічає цей дисбаланс одразу, переходячи від емоційного до технічного стану не завмираючи. Різкий перехід між формами не плутає, а навпаки, структурує сприйняття. Мова вже не про дизайн ради дизайну, а про те, як типографіка керує увагою природньо, без слів.

Починаючи з основного завдання – узгодження всіх візуальних шарів – головним було поєднати карти й коробку так, щоб вони сприймалися як одне ціле. Натомість кольорових перевантажень, характерних для багатьох ігор, обрано стримане оформлення: темна палітра задає тон без зайвого драматизму. Оскільки світ *Somnium* живе між реальністю й кошмаром, стиль не дозволяв собі бути хаотичним; навпаки, кожен елемент має свою логічну причину. Міфологічність передається через атмосферу, а не через деталізацію, тому домінують абстрактні форми замість буквального зображення образів. Текстурні переходи на картках повторюються на поверхні пакування, створюючи фізичний зв'язок між внутрішнім і зовнішнім просторами. Врешті-решт, концепція стала менше про художню складність, аніж про те, як матеріал передає стан, схожий на напівпрокинутий сон.

Система візуальної ідентичності побудована не на окремому об'єкті, а на постійному переплетенні графічних форм. У центрі – створений мною знак у вигляді ока, охоплено сталевими лозами. Такий образ проходить крізь весь дизайн: його можна знайти на лицьовій стороні кожної картки, а також на передній і задній частинах пакування. Через це рішення гра легко

розпізнається одразу, хоча б то була витягнута колода чи самотньо поставлена коробка серед інших товарів.

Натомість – чистий напис замість складного зображення. Вирішив уникнути непотрібної важкості через об'ємну картинку Ока. Логотип став буквеним, без зайвих елементів. Слово «Somnium» простягається по краях упаковки. Саме воно тепер несе основне значення для сприйняття назви. Підтримує стиль мінімалізму, але не нагадує шаблон. Кожна літера працює на загальну думку про гру. Текст – центральний актор, хоча й не один у полі зору.

Спочатку – акцидентна гарнітура, наче вирвана зі сторінок старовинних манускриптів. Її похила, гостра форма нагадує не стільки букви, скільки леза. Через це вона ідеально потрапляє у атмосферу темряви й магії, що притаманна грі. Раптом помічаєш: вертикальні зриви в письмі повторюють малюнок шипів на картах. Навіть лоза, що повзе по бортику коробки, неначе продовжує цей ритм. Щоб все добре читалось, логотип зроблено світлим – холодним сріблом на насиченому фіолетово-чорному полі. Контраст працює без зайвих слів. Тут кожен елемент тримається за одного – анітрохи сам по собі.

Щоб витримати грань між настроєм і практичністю у грі, створено двоступеневу систему шрифтів.

Із загадковим акцентом на іменах типу «Baroness» – шрифт виглядав наче з найдавнішого пергаменту, споріднений із символами логотипу. Тінь під кожним символом додала глибини, немов вирізаними з листа сталі. М'яке сяйво оздобило краї букв, неначе промінь світанку торкнувся поверхні. Градієнт між насиченим рожевим і темно-фіолетовим проступав повільно, мов дим над полум'ям. Кожне слово стало частиною малюнка, не просто написане а вросло в композицію.

На рівні інформації (правилах) потрібен чіткий шрифт. Уявімо блок з описом дій – наприклад, «завдає -2 здоров'я усім супротивникам» унизу карти. Якби там була готика, користувач просто не прочитав би текст під час геймплею. Замість неї строгий гротеск без зарубок. Форми букв тут незбурені, наче вирізані лазером. Кожен символ займає однакову ширину, що допомагає швидко сприймати слова рядками. Гострі кути замінено на математичну точність ліній. Читання перетворюється на рефлекс, а не завдання. Такий стиль не привертає увагу до себе, лише передає повідомлення.

У проекті «Somnium» домінують сильні перепади світла й тіні – це відлуння стародавньої манери малювання, яка наголошує на глибині форм. Тони всередині композиції згруповано не навмання: кожна сукупність має чітке призначення. Один із напрямів тримається холодних відтінків, інший спирається на теплоту кольорів, третій жартома балансує поміж ними.

Темний фіолетовий лягає у основу колірної гами разом із насиченим пурпуром він формує настрій. Фон оточення, поверхня коробки, внутрішні сторони карт – скрізь проглядає цей поєднаний тон. Кожен елемент забарвлення працює на атмосферу ночі, де реальність трохи хитається. Простір стає не таким, як зазвичай – там з'являється щось приховане, важко вловиме.

Холодні метали – ось що обирають для меж і контурів. Від ледь помітного срібла до насиченого свинцевого, а далі у чорне. Такий діапазон формує відчуття масивності. Жорсткість тут з'являється не через кути, а через колір. Світло-сіре перетікає в темноту – непомітно, але неминуче. Контрасти працюють без різких стрибків, рамки наче виростають із фону. Цей настрій важкий, хоч і не нагальний. Палітра тримає простір у напрузі та навколишнє середовище здається легшим поруч із такими фарбами.

Яскравість має значення: темний фон може приховати деталі, тому індикатори вирізняються контрастним забарвленням. Замість нудних схем –

чистий жовто-золотий для атаки, що привертає увагу одразу. Крапля насиченого зеленого додається біля показника здоров'я. Погляд ледве торкається екрану – уже помічає цифри через ці кольорові маяки. Колір стає провідником, не даючи загубитись серед дії.

Висновки до 2 розділу

У другому розділі було повністю сформовано концептуальну та візуальну базу авторської настільної гри «Somnium». Основна наративна ідея – містичний турнір у просторі колективного несвідомого – дозволила мені органічно обрати стилістику темного фентезі (Dark Fantasy) та побудувати графічний ряд на чіткому художньому контрасті. Протиставлення плинних ілюзорних фонів та жорстких металевих елементів стало фундаментом для розробки унікальних 2D-ілюстрацій архетипічних персонажів і загальної атмосфери проєкту.

Аналіз цільової аудиторії та принципів психології зорового сприйняття допоміг мені адаптувати графіку під практичні потреби гравця. Використання ключового символу Ока забезпечило психологічний «ефект спостерігача», що значно посилює імерсивність гри. Водночас застосування принципів в архітектурі інтерфейсу (зокрема, геометричне та яскраве колірне кодування ігрових кристалів на противагу темному фону) дозволило розв'язати проблему когнітивного навантаження, зробивши геймплей інтуїтивно зрозумілим.

Як результат, розроблено цілісну систему візуальної ідентифікації. Готичний шрифтовий логотип, продумана дворівнева типографіка (декоративна для заголовків та строга для правил) і триярусна колірна палітра безшовно об'єднали всі ігрові компоненти та пакування в єдиний, логічно завершений продукт. Створена дизайн-концепція повністю відповідає поставленим завданням і є готовою базою для технічної

реалізації, верстки макетів та додрукарської підготовки, що буде розглянуто в наступному розділі.

РОЗДІЛ 3. ПРОЄКТНА РЕАЛІЗАЦІЯ ЕЛЕМЕНТІВ ГРИ «[SOMNIUM]»

3.1. Ескізний пошук та розробка ілюстративного матеріалу

На перших кроках працюю над ескізами, паралельно вивчаючи можливі форми обрисів.

З моменту першого запуску проекту – у програмі Adobe Photoshop – почалося формування візуальної частини настільної гри «Somnium». Через темний фентезі-світ разом із просторами сну довелося шукати не просто кольори, а саме контрастні силуети містики. Адже без чітких образів навіть найтонший колорит не спрацює. Виявилось: важливіше за все – форма, яка одразу передає загадковість. Композиція ж має притягувати погляд не хаосом, а напругою.

Початковий етап роботи над образами персонажів – створення швидких цифрових начерків. Замість точності важливіше було вловити жест, форму, рух. Кожна поза мала передавати внутрішню сутність: демон – хитрість, ельф – статність, вампір – контроль. Відмова від тривимірних прототипів дозволила не обмежуватися стандартними пропорціями. Лінії стали довшими, зривчастішими, незбалансованішими – так, як потрібно для ефекту. Досліджуючи композицію картки «Баронеса», пробував кілька положень тіла на троні – поки одне з них не стало чітко говорити про владу через саму свою геометрію. Коли форма набуває правильного контуру, лише тоді починається заповнення площин – маслянисті плями кольору замість деталей. Освітлення планується заздалегідь, хоч спостерігається воно лише тепер.

Серед інших завдань особливо виділялася робота над головним образом гри – оком, яке потрапило всередину металевої рамки. Замисел формувався одночасно з урахуванням друку на картах також і зовнішнього оформлення коробки.

Спочатку малюнки розвивалися повільно — кожна лінія шукала границю між плавним обрисом ока й різкими кутами металевої основи. Замість хаосу строгий порядок: плетіння колючих ниток будувалися через чітку симетрію, наче витончене кодування форми. Коли композиція запрацювала на ритмі, процес зрушив далі — до етапу візуального моделювання. Текстурні інструменти в програмі почали працювати як інструмент для гри світлом: холодний блиск стали поєднуватися з мізерними подряпинами, густі тіні додавали глибини. Матеріал немовби виринав назовні, відходячи від фону своєю фізичною важкістю.

Під час активної фази створення образів особливу увагу приділено текстурам. Щоб не порушити атмосферу темного фентезі, деталі костюмів і зброї — шкіра, хутро, вельвет, дерево, сталь — опрацьовано дуже точно. На малюнку цієї самої «Баронеси» чітко простежується гра протилежних поверхонь: пурпурова тканина разом із пухнастим коміром начебто відступає перед важким різьбленим троном із дерева.

Кінематографічну глибину ілюстрації отримують через різкий перехід між світлом і темрявою — це класичне кьяроскуро. Фігура 2D-персонажа виступає вперед завдяки точному променю світла по краях, що окреслює обрис. Такий прийом створює драматичний ефект, навіть якщо сцена проста. Світло спрямоване не прямо, а збоку воно наче обнімає форму, а не просто освітлює. Фон залишається затемненим, тоді головна постатть немов виділяється сама собою. Цей контровий промінь часто ледь помітний, проте без нього композиція втрачає чіткість. Один правильний акцент замінює десятки зайвих деталей. Містерія з'являється там, де світло припиняється, а уява починає працювати. Ефект досягається не складними техніками, а продуманим розподілом тіней. Найсильніший момент — коли силует говорить більше, ніж обличчя.

Замість точних ескізів у роботі з фонами — простором сну я обрав шлях проб і помилок. Текстури рідини й прозорого диму виникали через спроби з

м'якими пензлями, змивання кольорів пальцем на планшеті. Фільтри розмиття допомагали стирати чіткі межі, роблячи образи легшими. Кожна поверхня формувалася повільно, без жорсткого плану, наче щось, що прояснюється крізь напругу забуття. Остаточно ці композиції стали невидимим каркасом для всього візуального середовища – не лише для картин персонажів, а й внутрішніх сторінок упаковки..

3.2. Компонування та верстка ігрових карт: дизайн сорочки та лицьової сторони (фрейми, іконки, інфографіка)

Замість спроби все продумати одразу – починаю з простого каркасу. Слідом за цим елементи розподіляються за допомогою гнучкої сітки, що дозволяє легко адаптувати компоновку пізніше

Замість стандартного підходу – спочатку був створений єдиний шаблон у Photoshop. Формат вибрано традиційний: "Poker Size", а саме 63 на 88 міліметрів. Колірна схема одразу зафіксована як CMYK, адже це критично для друку. Роздільна здатність кожного файлу – не менше трьохсот точок на дюйм. Такий підхід гарантує чистоту графіки при виготовленні.

Побудова модульної сітки виявилася однією з головних технічних задач. За основу взято систему напрямних – вони дозволили точно виділити три частини простору. Ззовні залишив межу карти, потім – поля обрізу у два міліметри, щоб під час різання не виникло білих країв. Ще глибше всередину перемістив так звану безпечну область, де відступ збільшив на кілька міліметрів. Усе важливе – тексти, графічні блоки – розташовано строго всередині цього останнього контуру.

Найбільша територія картки віддана під двовимірне зображення головного героя – як у разі з «Baroness». Фон намагався розмити спеціально, аби створити ілюзію глибини: саме це виділяє силует персонажа серед нечіткого тла. Герой потрапляє всередину рамки так, що окремі частини його

образу – скажімо, лезо або нижній край одягу – неначе випирають назовні. Такий прийом зриває плоску композицію, надаючи їй імпульсу. Ефект перевантаження простору працює на те, щоб малюнок не сприймався як замкнений у своїх межах. Приклад дизайну карти, та персонажа див. Рис. Б-1

На етапі верстки особливо дбайливо працював із UI – це ключ до комфортного UX у грі. Математичні параметри показано не через кола або смужки, а крізь форму магічних кристалів правильних об’ємів

Вгорі справа – рожевий багатокутник з числом, що позначає «Усвідомленість». Цей елемент видно, навіть якщо карти стоять віялом у долоні. Розташування обрано не випадково: воно забезпечує швидкий доступ до даних про ціну. Форма символу легко помітна серед інших деталей. Колір виділяється на тлі решти інтерфейсу. Числове значення завжди залишається орієнтиром під час гри. Видимість важливого параметра покращує взаємодію з картками.

У межах нижньої ділянки рамки розташовані ключові параметри бою. Симетрія панелі допомагає швидко оцінити стан персонажа. Атакуюча потужність подана ліворуч через жовтий трикутник із золотистими нотками. Показник витривалості – праворуч, оформлений у формі зеленої багатокутної фігури. Розподілення елементів сприяє збалансованому сприйняттю.

Мозок гравця швидко сприймає деталі завдяки чіткому поєднанню кольору й форми. Окрім цього, насичені відтінки – жовтий, зелений, рожевий – виділяються на сіро-чорному оточенні. Такий контраст створює ефект одразу помітних орієнтирів. Периферійний зір легше фіксує об’єкти через їхню високу різкість серед навколишнього простору. Фарби не розпливаються, бо темний ґрунт поглинає зайве світло. Кожен кристал стає точковим сигналом у візуальному полі. Наслідком є майже автоматична реакція на зміни довколи. Виглядає як система, де форма працює разом із кольором без зайвих слів.

Зверху картки – ім'я героя, виготовлене жирним готичним шрифтом, що нагадує старовинні написи. Роздільною силою стає контраст між двома типами тексту, кожен – у своєму стилі. Великі літери отримали металевий відтінок, ніби покриті іржею після дощу. Об'єм букв створено через глибокі тіні, наче вирізані в камені. Саме цей стиль допомагає посилити атмосферу темного фентезі, не вдаючись до зайвих деталей. Нижче починається друга зона – спокійніша, менш насичена формами. Гарнітура там тримається строгості, але не втрачає характеру. Контур тексту додає чіткості, попри затемнений фон. Художні рішення працюють разом, немов частина одного давнього ритуалу. Ефект поступового згасання кольору повторюється біля нижнього краю бланка.

Ближче до нижнього краю карти розташувався блок для опису навичок. Використано текстуру, що нагадує темне каміння. Назви дій, такі як «Опонент втрачає карту або ти береш 1 карту», виконані міцним світлим шрифтом без додаткових елементів. Такий типографський вибір добре проглядається проти похмурого тла. Контраст працює на користь сприйняття. Читати можна й тоді, коли світло погане. Форма тут слугує функції.

У середині малюнка на сорочці – око, яке привертає увагу першим. Виглядає так, ніби воно керує всім навколо. Симетричне розташування елементів додає образів відчуття порядку. Форми повторюються по обидва боки від центру, немов дзеркалення. Це створює враження чогось неодмінного, закінченого. Саме око стає тією деталлю, на якій зупиняється погляд.

Складну графіку оточує мереживна металева лоза – литий малюнок із шипами, що дзеркально тягнеться через усю карту. Замість теплих тонів – холодна сталева основа, яка жорстко протиставляється позаду: там пульсує темно-фіолетова речовина з хаотичною фактурою. Текст на сорочці намагово вилучено; замість слів – лише форма, що одразу переносить у реальність *Somnium* без зайвих пояснень.

Замість звичайного оформлення – образний отвір у просторі мрій. Масивна темна ґратка, наче старовинна огорожа, тримає цей прошарок реальності. Ця рама формує поле зору, водночас нагадуючи про неможливість втечі. Персонажі всередині ніби затиснуті – їхнє становище проголошується самою будовою рамування. Дизайн сорочки карти див. Рис. Б-2.

Замість того щоб працювати з кожним елементом окремо, весь текст, графіка й обрамлення об'єднали в спеціальні контейнери – смарт-об'єкти й групи шарів у Photoshop. Благодаря цьому дизайн «Баронеси» став подібний до конструктора: достатньо оновити вміст, і нова карта готова за лічені хвилини.

3.3. Конструювання та графічне оформлення упаковки і супровідних матеріалів

Перший контакт із настільною грою – це завжди пакування; саме воно формує початкове враження. Зовсім не дивно, що дизайн має бути не лише помітним, а й враховувати практичні параметри: міцність, зручність утримання, точні розміри. У разі «Somnium» перевагу вирішено віддати знайомому типу – картонна коробка з висувними краями, відома як Tuck Box. Виглядає просто, хоча кожен елемент продуманий до деталей.

Точний математичний розрахунок габаритів став першим етапом у візуальному оформленні. Хоча зрізана гральна карта має фізичні параметри 63×88 мм, проектування коробки «впритул» було неможливим. Базова штанцформа (розгортка) отримала зовнішні розміри 66 × 22 × 91 мм. Ці три додаткові міліметри у висоту й ширину забезпечують потрібний технологічний зазор. Усередині простору достатньо – щільний картоновий блок легко входить, не зачепляючись. Кути ігрових карт незатерті, бо конструкція не дозволяє їм гнути чи терти при частому використанні.

Відкривають і закривають кришку без перешкод. Товщина на двадцять два міліметри забезпечує комфортне положення типової колоди.

Збірку макету пакування проводили за допомогою Adobe Photoshop. Файл А4 – саме той розмір: 3504 на 2479 пікселів, щоб все чітко друкувалося. СМУК обрав не просто так – це потрібно для точності кольору при друці. Щільність зображення встановив на 300 DPI, бо менше може погано виглядати на папері. Кожен елемент тримався рамок технічних умов, аби результат був чистим і професійним. Дизайн коробки та її конструювання див. Рис. Б-3.

Згори документа з'явився векторний креслярський шаблон – його просто підтягнув як окремий елемент. Працювати стало простіше, коли активували режим "Множення" для того шару – білий фон зник сам собою. Лишається чітко помітним те, що важливо: лінії, точки, орієнтири.

Уздовж цих меж пройде різання під час виготовлення упаковки. Червоний колір слугує ознакою основного контуру форми. Там, де проходить суцільна лінія, машина виріже край. Це не просто позначка – так визначається зовнішній обрис коробки. Кожен елемент такого шаблону задає точне положення ножа.

Уздовж зображень проходять блакитні смуги – це межі складок, які створюють валики й захисні пластини. Вони позначають напрямки природного загинання матеріалу. Такі лінії визначають форму граней і рухомих частин. Кожна смужка вказує на місце можливого перегину. Ці елементи допомагають уявити об'ємну структуру. Завдяки їм видно, де поверхня має гнутися. Блакитний колір окреслює ділянки трансформації форми.

Заблоковано шар із позначками – це запобігає його випадковому зміщенню під час створення малюнка, тоді як увесь візуальний контент формувався на нижчих рівнях. Важливо було не чіпати верхній елемент,

адже саме там зафіксовані орієнтири, натомість активно працювали над шарами під ним. Поки один рівень лишався недоторканим, решту задіяно для побудови композиції. Такий підхід дозволив точно триматися плану, одночасно маючи вільний доступ до редагування основних частин дизайну.

У дизайн упаковки закладено принципи вже затвердженої візуальної концепції проєкту – це допомогло зв'язати її стиль із колодою. На передній і задній частинах обкладинки чітко виділяється головний атрибут гри: магічне Око, поєднане з металевим малюнком лози.

Зліва й справа – по одному логотипу «Somnium». Вони виготовлені з акцидентного готичного шрифту, білі, завтовшки 22 мм. Розташування вертикальне, що допомагає швидко розпізнати гру серед інших на полиці.

Щоб уникнути білих смужок на фінальному продукті, довелося врахувати технологічні особливості друкарського процесу. Через можливий мінімальний зсув матеріалу під час формування – варто брати до уваги невеликий запас. Тож кожен декоративний елемент, що доходить до краю, виноситься трохи далі ніж лінія зрізу. Металеві фактури й насичений пурпур – не виняток. Вони виступають за контур приблизно на 3–5 мм, потрапляючи в зону «молока». Саме цей крок став ключовим для бездоганного результату.

Глухі технічні клапани – верхній і нижній «язички» – опинилися покриті цілком фантомною пурпуровою текстурою, без слідів написів або логотипів. Замість того щоб поширювати деталі хаотично, Око й назву гри спрямували точно в середину блакитних ліній згину, врахувавши поля безпеки. Хоча колірна схема могла б викликати плутанину, контраст між елементами працює чітко й прогнозовано. Перед тим як перейти до остаточної стадії, шар із допоміжними лініями просто вимикають – так лишається чисте полотно, готове до друкарської машини. Формат PDF отримують уже без технічних надбудов, лише з графікою, яка має потрапити на коробку.

Висновки до 3 розділу

У третьому розділі я поетапно реалізував практичну частину проєкту – від створення концепт-артів до верстки фінальних поліграфічних макетів настільної гри «Somnium» у середовищі Adobe Photoshop.

На етапі ілюстрування я розробив унікальні 2D-арти персонажів та фонові текстури, зробивши акцент на детальному рендері матеріалів (метал, рідина, тканини) та контрастному освітленні. Під час верстки ігрових карт я органічно поєднав художню складову з функціональним інтерфейсом: розробив систему UI-кристалів та дворівневу типографіку для швидкого зчитування ігрових характеристик без перевантаження композиції.

Завершальним етапом моєї роботи стало конструювання пакування типу Tuck Box. Я провів точні інженерні розрахунки габаритів коробки для ідеального розміщення колоди, адаптував ключовий візуальний патерн (Око з лозою) під площини розгортки та виконав повну додрукарську підготовку штанцформи. Усі макети я підготував із жорстким дотриманням поліграфічних стандартів (СМУК, 300 DPI, вильоти під обріз).

У результаті практичної роботи було розроблено цілісний, функціональний та повністю готовий до фізичного виробництва графічний продукт.

\

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

На завершення дипломної роботи – реалізовано повноцінну концепцію й візуальний світ унікальної настільної карткової гри під назвою «Somnium». Основним наміром стало не лише формування працездатного ігрового механізму, а й створення насиченої темно-фентезійної образної системи, придатної для друку.

Містична метафора усвідомленого сну стала точкою відліку для всього візуального ряду. Замість прямих описів – контраст матеріалів передає внутрішню напругу. Кожна текстура працює на образ – навіть тоді, коли мовчить. У такому полі почали існувати постаті, що не потребують слів: їхні форми виростають із логіки цього світу. Жанрова строгість залишилася недоторканою, хоча кожен кадр трохи хитається, наче снижа. Врешті, все злилося – без зайвих елементів, просто тому, що мало бути саме так.

Серед усіх елементів окремо виділяється створення зручного інтерфейсу разом із візуальним кодуванням. На основі законів психології сформовано інфографіку – набір кольорових геометричних форм, що легко сприймається й не заважає загальному стилю карток. Центральне місце посідає знак ока, який поглиблює враження від взаємодії з ігрою. Паралельно реалізована двоступенева система тексту та логотип у готичному начертанні дозволяють поєднати темну естетику й практичну доступність правил.

Практичну частину виконано в Adobe Photoshop – тут пройшов повний шлях виготовлення зображень. Спочатку створювались начерки, потім підбирались контури форм. Поступово перейшов до детального відтворення текстур, застосовувавши глибокі світлотіні. Для ігрових карток «Poker Size» розробив цифрові основи, придатні для масового

виробництва. Паралельно проводились точні обчислення параметрів коробки-пачки. Особливу увагу приділено конструкції типу «Tuck Box». Всі макети оформлювались з урахуванням технічних вимог друкарні. Розгортка штанцформи включена в комплект документації. Дотримано ключові стандарти: колір передано моделлю СМУК, чіткість – 300 DPI, кожної сторінки достатньо для обрізки.

Завершуючи аналіз, бачимо: усі етапи проекту пройдені без втрат. Виглядає цілісно – так задумувалося з самого початку. Розроблений матеріал «Somnium» не лише чітко передає ідею, а й витриманий у єдиному стилі. Технічні рішення підтверджені практикою провідних карткових ігор відповідного жанру. Підготовка до друку завершена, продукт спроможний конкурувати серед аналогів на ринку настільних ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арнхейм Р. Мистецтво та візуальне сприйняття / пер. з англ. Київ : Основи, 2021. 380 с.
2. Барт Р. Основи семіології / пер. з фр. Київ : Макрос, 2004. 240 с.
3. Бергер Дж. Способи бачити / пер. з англ. Київ : ArtHuss, 2017. 176 с.
4. Брінгхерст Р. Основи стилю в типографії / пер. з англ. Київ : ArtHuss, 2021. 432 с.
5. Вейншенк С. 100 головних принципів дизайну. Як утримати увагу / пер. з англ. Київ : ArtHuss, 2020. 256 с.
6. Гомбріх Е. Г. Історія мистецтва / пер. з англ. Київ : ArtHuss, 2020. 688 с.
7. Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури : монографія. Харків : ХДАДМ, 2017. 244 с.
8. Еко У. Історія краси / пер. з італ. Харків : Фоліо, 2010. 431 с.
9. Еко У. Історія потворності / пер. з італ. Харків : Фоліо, 2008. 455 с.
10. Екологічний дизайн упаковки: світові тренди та практики [Електронний ресурс] // Packaging.ua. – URL: <https://packaging.ua/> (дата звернення: 01.05.2026).
11. Іттен Й. Мистецтво кольору / пер. з нім. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
12. Косів В. М. Українська ідентичність у графічному дизайні. Київ : Дух і Літера, 2021. 464 с.
13. Луптон Е., Філліпс Дж. К. Графічний дизайн: нові основи / пер. з англ. Київ : ArtHuss, 2020. 264 с.
14. Мюллер-Брокманн Й. Модульні системи в графічному дизайні / пер. з нім. Київ : ArtHuss, 2021. 184 с.

15. Норман Д. Дизайн звичних речей / пер. з англ. А. Іщенко. Київ : ArtHuss, 2019. 320 с.
16. Ринок настільних ігор в Україні: тенденції та перспективи розвитку [Електронний ресурс] // Світ Настільних Ігор. – URL: [встав_своє_посилання_сюди] (дата звернення: 01.05.2026).
17. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку [Електронний ресурс] // Вісник Національного університету «Львівська політехніка». – 2022. – URL: <https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2022/dec/29537/220972maket-248-256.pdf> (дата звернення: 01.05.2026).
18. Рудер Е. Типографіка. Посібник з оформлення. Київ : Тео, 2017. 276 с.
19. Сава В. І. Основи дизайну та верстки : навч. посіб. Львів : Фенікс, 2004. 258 с.
20. Сакс Д. Помста аналогу. Реальні речі і чому вони важливі / пер. з англ. В. Поліщук. Київ : Наш Формат, 2018. 272 с.
21. Стефан Д. Додрукарська підготовка. Керівництво для дизайнера. Київ : Основи, 2018. 176 с.
22. Фестивалі, клуби, локалізації: чим живе український ринок [Електронний ресурс] // PravdaTUT News. – 2026. – 5 січня. – URL: <https://pravdatutnews.com/society/2026/01/05/71434-festyvali-kluby-lokalizaciyi-chym-zhyve-ukrayinskyu-rynok> (дата звернення: 01.05.2026).
23. Юнг К. Г. Архетипи і колективне несвідоме / пер. з нім. Львів : Астролябія, 2018. 608 с.
24. Яремчук О. М. Психологія візуального сприйняття в мистецтві та дизайні / О. М. Яремчук // Культура і сучасність. – 2019. – № 1. – С. 112–118.
25. A Buyer's Guide to Visually Accessible Board Games [Електронний ресурс] // Colorblind Games. – 2023. – 5 червня. – URL: <https://colorblindgames.com/2023/06/05/a-buyers-guide-to-visually-accessible-board-games/> (дата звернення: 01.05.2026).
26. Adams E. Fundamentals of Game Design. Berkeley : New Riders, 2014. 560 p.

27. Ashes Reborn Official Visual Guide [Электронный ресурс] // Plaid Hat Games. – URL: <https://www.plaidhatgames.com/> (дата звернения: 01.05.2026).
28. Board Game Manufacturing & Production [Электронный ресурс] // Hero Time. – URL: <https://herotime1.com/academy/manufacturing/board-game-manufacturing-production/> (дата звернения: 01.05.2026).
29. Bugwadia K. Board Game Design Advice: From the Best in the World. [S. l.] : [s. n.], 2019. 148 p.
30. CD Projekt Red. The Art of the Witcher: Gwent Gallery Collection. Milwaukie : Dark Horse Books, 2017. 248 p.
31. Color Blindness Awareness [Электронный ресурс] // Colour Blind Awareness. – URL: <https://www.colourblindawareness.org/> (дата звернения: 01.05.2026).
32. Dondis D. A. A Primer of Visual Literacy. Cambridge : MIT Press, 1973. 214 p.
33. Eco-Friendly Board Game Manufacturing: Sustainable Materials [Электронный ресурс] // Rawstone Games. – 2025. – URL: <https://rawstone.net/2025/03/28/eco-friendly-board-game-manufacturing-sustainable-materials/> (дата звернения: 01.05.2026).
34. Flesh and Blood TCG: Design Philosophy [Электронный ресурс] // Legend Story Studios. – URL: <https://fabtcg.com/> (дата звернения: 01.05.2026).
35. Fullerton T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Boca Raton : CRC Press, 2014. 535 p.
36. Gurney J. Color and Light: A Guide for the Realist Painter. Kansas City : Andrews McMeel Publishing, 2010. 224 p.
37. Gurney J. Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist. Kansas City : Andrews McMeel Publishing, 2009. 224 p.
38. Ham E. The Art of Magic: The Gathering – Zendikar. San Francisco : VIZ Media LLC, 2016. 240 p.
39. Hero Realms Official Rulebook and Visual Structure [Электронный ресурс] // White Wizard Games. – URL: <https://www.herorealms.com/> (дата звернения: 01.05.2026).

40. Horton Z. The Rise of Board Games in Today's Tech-dominated Culture [Электронный ресурс] // Pittwire. – 2020. – URL: <https://www.pittwire.pitt.edu/pittwire/features-articles/rise-board-games-today-s-tech-dominated-culture> (дата звернення: 01.05.2026).
41. Kipphan H. Handbook of Print Media: Technologies and Production Methods. Berlin : Springer, 2001. 1207 p.
42. Krug S. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. Berkeley : New Riders, 2014. 216 p.
43. Lupton E. Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students. New York : Princeton Architectural Press, 2014. 224 p.
44. Majkowski T. Z. Geralt of Polivia: The Witcher Franchise, Pop-cultural Imperialism, and the East European Core // Open Cultural Studies. 2018. Vol. 2, iss. 1. P. 297–308.
45. Mateu-Mestre M. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. Culver City : Design Studio Press, 2010. 128 p.
46. Mori M. The Uncanny Valley // Energy. 1970. Vol. 7, No. 4. P. 33–35.
47. Moser C. The convergence of physical and digital toys. New York : Springer, 2019. 210 p.
48. Norman D. The Design of Everyday Things. New York : Basic Books, 2013. 368 p.
49. Pastoreau M. Black: The History of a Color. Princeton : Princeton University Press, 2008. 216 p.
50. Perron B. Horror Video Games: Essays on the Generation of Fear. Jefferson : McFarland, 2009. 310 p.
51. Polygon: Kickstarter top highest-funded campaigns video games vs board games [Электронный ресурс] // Polygon. – URL: <https://www.polygon.com/2020/12/22/22195749/kickstarter-top-10-highest-funded-campaigns-2020-video-games-board-games/> (дата звернення: 01.05.2026).
52. Printing Techniques & Finishes: Boards & Boxes [Электронний ресурс] // Pine Island Games. – URL:

<https://www.pineislandgames.com/blog/printing-techniques-amp-finishes-boards-amp-boxes> (дата звернення: 01.05.2026).

53. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge : MIT Press, 2003. 688 p.

54. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Boca Raton : CRC Press, 2019. 654 p.

55. Solarski C. Interactive Dynamics and Shape Language in Game Design. Boca Raton : CRC Press, 2017. 254 p.

56. STRATEG: Як українська компанія збільшує масштаби виробництва, незважаючи на важкі часи [Електронний ресурс] // Forbes.ua. – 2023. – 25 грудня. – URL: <https://forbes.ua/leadership/strateg-maybutne-za-ditmi-yak-ukrainska-kompaniya-pid-kerivnitstvom-oleksandra-sivaka-zbilshue-masshtabi-virobnitstva-nezvazhayuchi-na-vazhki-chasi-25122023-18118> (дата звернення: 01.05.2026).

57. The Art of Board Game Illustration: Bringing Stories to Life [Електронний ресурс] // Big Red Illustration. – URL: <https://bigredillustration.com/articles/the-art-of-board-game-illustration-bringing-stories-to-life/> (дата звернення: 01.05.2026).

58. Typography in Board Games [Електронний ресурс] // Meeple Like Us. – URL: <https://meeplelikeus.co.uk/> (дата звернення: 01.05.2026).

59. Werning S. Conceptualizing Game Distribution: Kickstarter and the Board Game «Renaissance» [Електронний ресурс]. – 2018. – URL: https://www.researchgate.net/publication/328913720_Conceptualizing_Game_Distribution_Kickstarter_and_the_Board_Game_'Renaissance' (дата звернення: 01.05.2026).

60. Woods S. Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. Jefferson : McFarland, 2012. 320 p.

61. Yunker J. Beyond Borders: Web Globalization Strategies. Indianapolis : New Riders, 2002. 576 p.

ДОДАТОК А

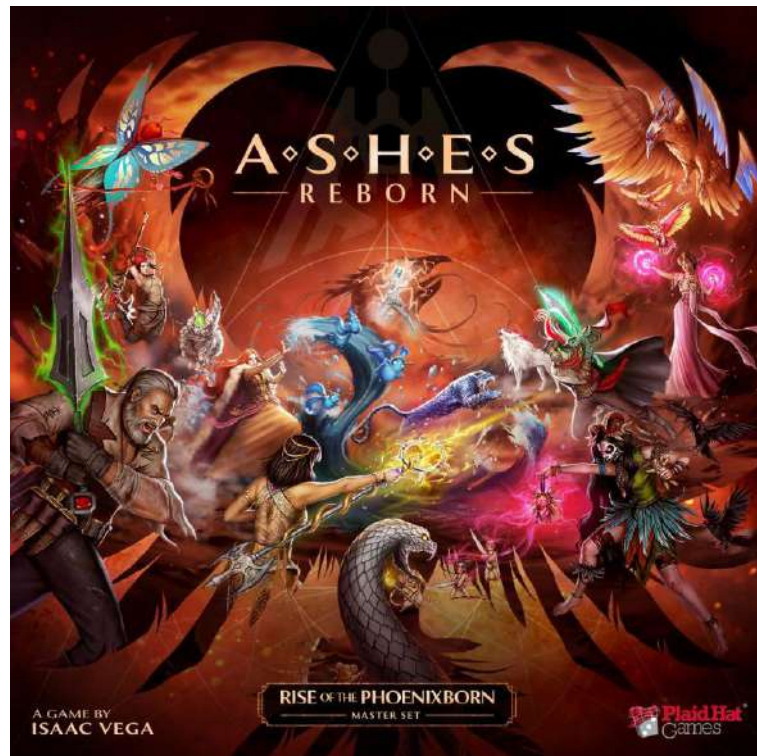


Рис. А-1 Коробка Гри ASHES reborn [27]



Рис. А-2 Карти гри ASHES reborn [27]



Рис. А-3 Коробка гри Flesh and Blood TCG [34]



Рис. А-4 Карти гри Flesh and Blood TCG [34]



Рис. А-5 Коробка гри Hero Realms [39]



Рис. А-6 Карти гри Hero Realms [39]



Рис.А-7 Коробка гри Gwent [30]



Рис. А-8 Карти гри Gwent [30]



Рис. А-9 Текстура «льону» [52]

ДОДАТОК Б



Рис. Б-1 Дизайн картки з гри «Somnium»



Рис. Б-2 Сорочка картки з гри «Somnium»

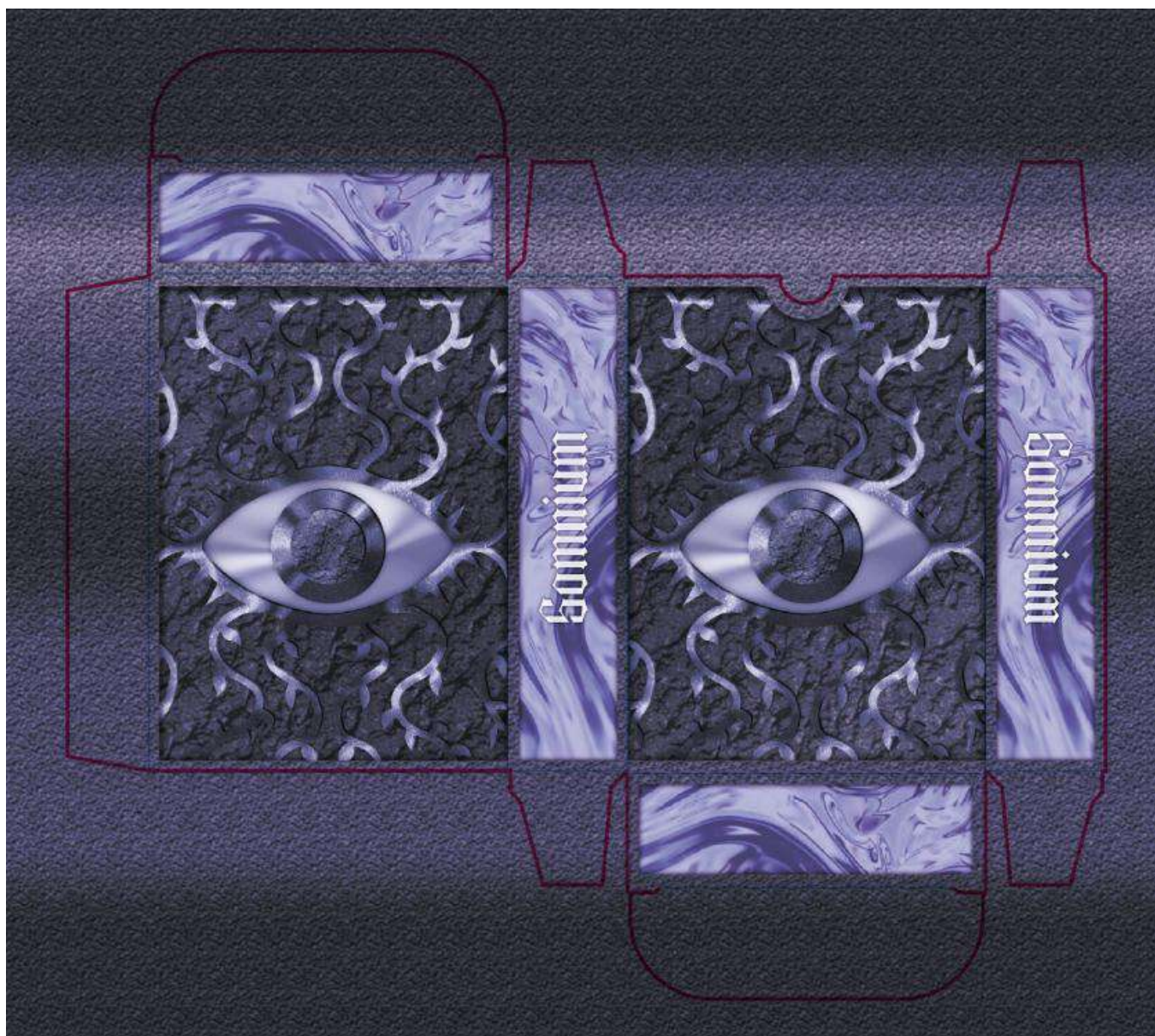


Рис. Б-3 Розгортка коробки гри «Somnium»