



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Графічний дизайн»
ОПП "Графічний дизайн"

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
ДИЗАЙН ТА ВЕРСТКА НАСТІЛЬНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ «POST WANDER»
Виконав: Налбандян Артем Арменович
Керівник: проф. Векленко Олег Анатолійович
Консультант: доцент ХДАДМ Більдер Наталя Трифонівна

Анотація до проєкту. Актуальність роботи зумовлена стійким зростанням ринку настільних рольових ігор (НРІ) та гострою соціальною потребою у висвітленні тематики екстремального гуманітарного волонтерства. Проєкт задовольняє дефіцит локальних «глісер-френдлі» продуктів, пропонує ініціативне компактне видання із глибоким, соціально значущим контекстом.

Сутність проєкту базується на поєднанні глобальних трендів геймдизайну з актуальним вітчизняним наративом. У центральній ідеї НРІ «Post Wander» (Пост Мандри) закладено потужну метафору: гравці стають відчайдушними кур'єрами-волонтерами, що доставляють гуманітарну допомогу крізь просторові аномалії нестабільного постапокаліптичного світу. Ці ігрові катаклізми та біоми уособлюють реальні кризи та непередбачуваність воєнного часу. Гра перетворюється на культурний артефакт колективного досвіду, що транслює ідеї героїзму та стійкості, сприяючи залученню аудиторії до підтримки волонтерських рухів.

Центральною ідеєю розробленої візуальної пропозиції є використання ретро-футуристичної естетики з акцентом на аркадну образність. Головна візуально-семантична метафора проводить паралель між GPS-навігаційними лініями маршрутів і складним, тернистим шляхом волонтера. Ілюстраційний стиль побудовано на градієнтних силуетних зображеннях персонажів в обмеженій чотирьохколірній палітрі на темному тлі. Навмисна відсутність надмірної деталізації стимулює уяву та забезпечує гравцям абсолютну проєктивну наративну свободу.

Ініціативне структурно-графічне рішення рубріку (формат А5, 32 сторінки, двоколонкова верстка) гарантує максимальну ергономічність та час освоєння правил до 5 хвилин. Комплексний дизайн-проєкт включає безсвітлову гібридну механіку (система 2d6), інтеграцію QR-кодів для розширеного контенту та матеріали для самостійного друку. Розробка готова до виробничого запуску, повністю відповідає сучасним стандартам візуальної комунікації 2026 року та має високий комерційний потенціал на локальному й міжнародному ринках.

