МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Зубенко Валерія Владиславівна

Дизайн комп'ютерної гри «Таріус»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____В. В. Зубенко

Керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП 2
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6
1.1 Комп’ютерна настільна гра “Slay the Spire” 6
1.3 Комп’ютерна гра “Genshin Impact” 7
1.4 Комп’ютерна настільна гра “Balatro” 8
1.5 Комп’ютерна настільна гра “Hearthstone” 9
1.6 Комп’ютерна настільна гра “Darkest Dungeon” 9
1.7. Комп’ютерна гра “Hades” 10
1.8. Комп’ютерна гра “Disco Elysium” 11
1.9 Комп’ютерна настільна гра “Menace from the deep” 12
1.10 Комп’ютерна гра “Ruined King: A League of Legends Story” 12
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 14
2.1 Концепція роботи 14
2.2 Стилістична концепція\напрямок 14
2.3. Технічні характеристики та особливості 15
2.4. Звукове рішення 16
2.5. Цільова аудиторія 16
ВИСНОВКИ 18
ЛІТЕРАТУРА 20
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 22
ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 28
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 31
ДОДАТОК IV АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ 36

ВСТУП

Широка популярність колекційних карток розпочалась у 80-х роках, всі діти світу просили своїх батьків купити журнал з колекційними ігровими[1] картками улюбленого мультфільму. Особливість цих карток була пов'язана з дизайном. Блискуча та найяскравіша картка вважалася найсильнішою, що заохочувало дітей до колекціонування [4, 12].

В цей же час активно розвивався жанр Roguelike[2], що отримав назву від гри Rogue, яку створили Майкл Той, Гленн Вічман і Кен Арнольд у 1980 році для UNIX-систем. Rogue була текстовою грою, де гравець керував символом, рухаючись по випадково згенерованих підземеллях у пошуках артефакту. Гра швидко стала популярною серед студентів і програмістів, адже на той час комп'ютерні стратегічні ігри були рідкістю. З розвитком технологій карткові ігри перейшли в онлайн, що дало поштовх для поєднання таких жанрів як Roguelike та ККІ.

Першою грою, яка поєднала елементи жанрів roguelike та колекційних карткових ігор, була "Dream Quest", розроблена однією людиною у 2014 році. Хоча гра мала просту графіку, вона заклала основу для майбутніх проєктів у цьому жанрі. У 2017 році гра "Slay the Spire", популяризувала гібридний жанр roguelike і надихнула багатьох розробників на створення подібних ігор [15,18].

Взагалі карткові ігри будуються на простих правилах, де ключовими елементами є тактичне та стратегічне мислення, виконують розважальну, пізнавальну й соціальну функцію. У жанрі Roguelike-ККІ велике значення має чіткість дизайну карт й інтерфейсу, оскільки перевантажені або незбалансовані графічні рішення можуть ускладнити сприйняття гри. На сьогоднішній день головною проблемою для інді розробників є створення унікального візуального

---

[1] Колекційні карткові ігри (ККІ) — різновид настільних карткових ігор, для гри в які використовуються спеціально розроблені набори карток. Ці картки, крім грального, мають також самостійну колекційну цінність.

[2] Roguelike — це піджанр рольових відеоігор, визначними особливостями якого є випадкове, процедурне створення рівнів, перманентна смерть персонажа у випадку поразки.

стилю, цікавої ідеї гри, яка виділялась би на ігровому ринку. З огляду на вище сказане, *актуальність* розробки дизайну карткової гри не викликає сумніву.

Нами було проведено онлайн опитування серед людей різної вікової категорії та статі, що підтвердило інтерес до теми гри, затребуваність та потенціал для подальшої розробки. Користувачів приваблює не лише жанрове поєднання, а й авторська стилістика, глибока атмосфера та можливість зануритися у світ, повний символів і загадок. Опитування показало високий рівень зацікавленості в комп'ютерних іграх: 34% респондентів грають щодня, а 19% кілька разів на тиждень. Серед популярних жанрів найбільше голосів отримали головоломки (40%), карткові ігри (40%), а також відкритий світ (22%), що свідчить про інтерес до пізнавання ігрових світів, зацікавленість нестандартними іграми зі стратегічним і тактичним мисленням.

Тема Таро теж виявилася близькою цільовій аудиторії: 65% респондентів цікавляться картами Таро, а 69% зазначили, що їм дуже цікава містична тематика в іграх. Також велика кількість людей (73%) вважають Таро цікавою основою для сюжету гри, 88% респондентів висловили бажання зіграти в таку гру, якщо вона вийде.

Мета нашої роботи полягає у створенні якісного, привабливого дизайну карткової гри зі зручним та зрозумілим інтерфейсом, авторською стилістикою, гармонійним поєднанням різних жанрів, яка має надати гравцям поглиблене ознайомлення з історією та символікою карт Таро.

Наша гра заснована не лише на класичних механіках карткових ігор. Основним сюжетним та ігровим елементом її є магічні карти Таро. Широко відомі серед молоді карти Таро спочатку були не магічними атрибутами, а звичайною гральною колодою, яка використовувалася для розваг у Європі у XV-XVI столітті [13]. Згодом їм почали приписувати езотеричні значення. Саме ця подвійна природа Таро надихнула нас на створення гри з особливою механікою та цікавим сюжетом під назвою «Таріус».

Гра «Таріус» орієнтована на гравців, які віддають перевагу стратегічному мисленню, винятковому сюжету та містичній атмосфері. Взаємодія карт з

астрологічними артефактами відкриває можливості для експериментів, унікальних стратегій, а також пізнання історичних та символічних значень Таро. Історичні та культурні мотиви, астрологічні зв’язки надають грі особливого шарму, роблячи її цікавою не лише з точки зору геймплею, а й через глибоке занурення у символічну систему.

Гра «Таріус» пропонує стилізовану графіку, що поєднує античні мотиви з магічними елементами, інноваційну механіку, яка дозволяє створювати власні комбінації карт, взаємодіяти з Арканами і використовувати артефакти для посилення їх здібностей. У грі реалізовано унікальну систему синергії зодіаків та Аркан. Кожен супротивник має свою індивідуальну механіку, що змушує гравця адаптуватися та приймати нестандартні рішення. Збір карт і система розвитку персонажа робить проходження рівнів більш варіативним і захопливим.

Отже, авторська графіка, де вдало поєднано античні мотиви з магічними елементами, винятковий сюжет, унікальна стратегія та інноваційна механіка свідчать про *новизну* нашого проєкту.

Завдяки ретельному поєднанню стратегічних елементів, глибокої атмосфери і культурного підґрунтя, «Таріус» може зацікавити широкий спектр гравців. Це не просто розвага, а своєрідна подорож у світ стародавніх знань і стратегічного мислення.

На нашу думку для кращого розуміння теми дипломної роботи треба додати визначення термінам.

2D анімація - це технологія створення рухомих зображень у двовимірному просторі, де об’єкти мають лише висоту та ширину. Така анімація ґрунтується на послідовному змінюванні кадрів, які імітують рух.

3D анімація - це процес створення об’єктів, персонажів або сцен у тривимірному просторі, де кожен елемент має висоту, ширину й глибину.

Дерево діалогів або діалогове дерево — це ігровий механізм, який використовується переважно в жанрі рольових відеоігор та сучасних пригодницьких іграх. Під час взаємодії з неігровим персонажем гравець обирає свої репліки та напрямок діалогу доки розмова не закінчиться.

Roguelike - жанр відеоігор, характерний випадковою генерацією рівнів, високим рівнем складності та перманентною смертю персонажа.

ККІ/CCG (колекційна карткова гра / Collectible Card Game) — жанр ігор, де гравці збирають і комбінують унікальні карти для гри.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу аналогів були обрані ігри, що мають схожість у концепції, геймплеї, а також візуальному стилі. Зосереджуючись на ключових аспектах, таких як графічне виконання та авторський художній стиль, ми виділили для себе декілька факторів таких, як:

- Стилістичні рішення та їх відповідність загальній атмосфері гри.
- Емоційна глибина та атмосферність відтворення міфологічних аспектів.
- Впізнавальність символіки карт Таро.
- Унікальний сюжет
- Візуальна привабливість та якість графіки.
- Знайомство з астрологією та нумерологією

1.1 Комп'ютерна настільна гра "Slay the Spire"[3] (Іл.1.1) розроблена американською інді-студією "Mega Crit", видана "Humble Bundle". Гра органічно поєднує в собі колекціонування карт, стратегічне мислення та випадковість процедурно згенерованого світу.

У "Slay the Spire" гравцям належить обирати одного з персонажів із власним набором здібностей та поступово формувати свою унікальну колоду. Збираючи й покращуючи карти, гравець має пройти до вершини таємничої вежі, подолавши супротивників на своєму шляху.

Дизайн гри витриманий в похмурій мальованій стилістиці. Основними є сірі, коричневі та темно-зелені тони, що підкреслюють гнітючу атмосферу вежі. При цьому дизайн ворогів та карт часто має карикатурні й яскраві деталі, які додають грі впізнаваного шарму.

"Slay the Spire" націлена на навички стратегічного мислення, лінійний сюжет, та містични пригоди. Це й надихнуло нас на створення гри «Таріус».

1.2 Комп'ютерна настільна гра "Reigns"[4] (Іл.1.2) - це захоплива та оригінальна гра, яка вимагає від гравців швидкого прийняття рішень та вміння

[3] https://store.steampowered.com/app/646570/Slay_the_Spire/
[4] https://store.steampowered.com/app/474750/Reigns/

керувати королівською династією. Гра має просте, але витончене управління, що дозволяє зосередитись на головному - прийнятті рішень.

У “Reigns” гравцю належить управляти королем і діяти відповідно до карток, які з'являються на екрані. Картки включають в себе різні події та дії, такі як законодавчі зміни, військові кампанії, наукові відкриття та багато іншого. Кожне рішення, яке приймається, може мати наслідки для династії, і гравцю доведеться балансувати між різними фракціями та інтересами, щоб зберегти свою владу.

Одним з головних аспектів гри є її стилістика та візуальне оформлення. Акцент гри зроблено на лаконічних силуетах персонажів і простих геометричних формах, які нагадують карткове оформлення. Кольорова гама переважно стримана, часто з використанням пастельних відтінків чи приглушених тонів, аби створити певну містичну, але водночас легку атмосферу.

Гра “Reigns”, своїм мінімалістичним візуальним стилем і спрощеними геометричними формами, стала джерелом натхнення для розробки художнього оформлення «Таріуса». Ми перейняли ідею лаконічного дизайну персонажів, використання тьмяних і водночас виразних кольорів, що дозволило розробити дизайн, який буде зрозумілим і сполучатись з атмосферою фентезі.

1.3 Комп’ютерна гра “Genshin Impact”[5] (Іл.1.3) **-** це відеогра жанру Action RPG з відкритим світом, розроблена китайською компанією “miHoYo Limited” і видана “Hoyoverse”. Гра розповсюджується цифровою дистрибуцією за моделлю free-to-play. Основа “Genshin Impact” — це система колекціонування та розвитку персонажів, які випадають з різною ймовірністю.

Рольова гра відбувається у відкритому світі, де гравець керує групою з чотирьох персонажів, які подорожують світом у пошуках викраденого близнюка головного героя. Для цього гравцеві належить вирішувати головоломки, боротися з ворогами, шукати союзників і збирати ресурси для розвитку персонажів й артефактів.

[5] https://genshin.hoyoverse.com/en/

“Genshin Impact” вирізняється яскравою аніме стилістикою, має фентезійні яскраві пейзажі. Гра використовує насичену палітру: від ніжно-пастельних відтінків у природних ландшафтах до яскравих акцентів у магічних здібностях героїв. Дбайливо підібране освітлення та ретельне опрацювання текстур створюють відчуття живого, казкового світу.

Нас зацікавила механіка артефактів в “Genshin Impact”, що пропонує гнучку систему посилення персонажів, завдяки якій гравець може впливати на стиль гри через налаштування характеристик і здібностей героя.

1.4 Комп’ютерна настільна гра “Balatro”[6] (Іл.1.4) **-** це комп'ютерна гра в жанрі Roguelike, заснована на правилах покеру, розроблена компанією “LocalThunk” та видана “Playstack”. Гравець розігрує покерні комбінації, щоб набирати потрібну кількість балів та пройти далі.

Основною механікою “Balatro” є комбінації карт за покерними правилами, завдяки яким гравець мусить набрати необхідну або більшу кількість балів аби пройти далі. Щоб ефективніше отримувати високі значення ігрок може взаємодіяти з Джокерами, картами таро, планетами та спектральними картами, які за рахунок негативного ефекту можуть дати позитивні значення для колоди гравця.

Гра вирізняється яскравим піксельним стилем, що підкреслює її сучасність не напружену до користувача атмосферу. Візуальні елементи оформлені у карикатурному, дещо гумористичному дусі, завдяки чому інтерфейс і персонажі здаються водночас простими й виразними. Кольорова гама переважно насичена. Використовуються соковиті відтінки, контрастні поєднання, цікаві дизайнерські рішення, такі як: золоті, неонові, поліхромні, негативні та навіть голографічні, карти, які роблять гру помітною й унікальною серед інших.

Комбінації карт - це саме те, що привернуло нашу увагу, адже вони визначають основу ігрової стратегії та спонукають до експериментів із різними тактичними підходами.

---

[6] https://store.steampowered.com/app/2379780/Balatro/

1.5 Комп'ютерна настільна гра "Hearthstone"[7] (Іл.1.5) - колекційна карткова онлайн-гра створена по мотивам всесвіту "Warcraft", розроблена компанією "Blizzard Entertainment".

Основною метою гри є зниження здоров'я героя супротивника до нуля. Кожен гравець у "Hearthstone" використовує власну колоду з 30 карт, що представляють різні істоти, заклинання та артефакти у всесвіті "Warcraft"[8]. Гравці по черзі розігрують карти зі своєї руки, витрачаючи ресурс мана для їх активації.

Стилістика гри "Hearthstone" особлива своїм «мультяшним», казково-фантазійним оформленням, натхненним всесвітом "Warcraft". Візуальні елементи карт і персонажів виконані у карикатурному стилі. Гра активно використовує яскраві та насичені кольори, створюючи атмосферу затишної таверни. Загальне враження від гри формується завдяки поєднанню високоякісних мальованих ілюстрацій, яскравих анімацій, деталізованих ефектів, що додають ігровому процесу динамічності та позитивного настрою.

"Hearthstone" був обраний як аналог завдяки одній із ключових механік — закляттям, що доступні обраному герою. Кожен герой має активне закляття, яке здатне підсилити героя, або надати шкоди супротивнику.

1.6 Комп'ютерна настільна гра "Darkest Dungeon"[9] (Іл.1.6) - відеогра, з жанрами roguelike dungeon crawl, створена командою інді-розробників "Red Hook Studios". Гра була випущена у ранньому доступі в січні 2015 року.

Гравець керує групою найманців, які подорожують підземеллями, борючись з істотами, що їх населяють, та добувають цінні предмети. У грі особлива увага приділяється психічному стану персонажів, які під час своїх пригод зазнають стресу або натхнення. Між подорожами найманці відпочивають у місті, де продають трофеї, купують зброю та провіант, вдосконалюють свої вміння й оснащення, отримують нові завдання.

---

[7] https://eu.shop.battle.net/en-us/product/hearthstone#optLogin=true

[8] Warcraft — медіафраншиза, до якої входять відеоігри, романи, комікси, манґа тощо, створена американською компанією Blizzard Entertainment.

[9] https://store.steampowered.com/app/262060/Darkest_Dungeon/

Гра виконана в похмурому мультиплікаційному стилі, має готичну атмосферу, близьку до творів Говарда Лавкрафта. Сюжет оповідає про нащадка аристократичного роду, який прибуває до родового маєтку очистити його від сил зла, випущених нерозважливим пращуром.

“Darkest Dungeon” є джерелом натхнення для нашого проєкту завдяки механіці несподіваних перешкод і подій, з якими герой стикається на своєму шляху. Хоча в нашій грі відсутня механіка психічного стану, нам близька концепція випадкових викликів, де за позначкою питання може чекати випробування, бонус або зустріч із торговцем. Така невизначеність робить ігровий процес більш динамічним і підтримує постійне відчуття напруги й азарту.

1.7. Комп’ютерна гра “Hades”[10] (Іл.1.7) - відеогра жанрів roguelike і Action/RPG, розроблена та випущена американською студією “Supergiant Games”. у 2020 році.

Сюжет гри заснований на давньогрецькій міфології. Головний герой Загрей, син Аїда, намагається втекти з підземного царства мертвих і дістатися до гори Олімп. На цьому шляху йому допомагають боги-олімпійці, які посилають Загрею дари. Під час кожного проходження гравець повинен подолати серію згенерованих випадковим чином кімнат з ворогами та нагородами. У разі смерті Загрей повертається на початок шляху.

Гра має стилізовану 2D-графіку із соковитою, багатою палітрою, де переважають насичені відтінки червоного, фіолетового та золотого. Яскраві елементи підсилюють ефектність бойових сцен і контрастують з темними, похмурими елементами підземного світу, створюючи баланс між атмосферою небезпеки та візуальною привабливістю.

“Hades” використовує оригінальну систему благословень від богів Олімпу, які гравець може отримувати під час кожного проходження. Це вдало

[10] https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/

урізноманітнює ігровий процес, адже кожна нова комбінація благословень здатна суттєво змінити підхід до бою та стратегії.

У нашій грі є схожа механіка. Роль «божественних допомог» виконують знаки зодіаку, що можуть надавати свої артефакти, які мають синергію з Арканами.

1.8. Комп'ютерна гра "Disco Elysium"[11] (Іл.1.8) **—** рольова відеогра, розроблена й випущена естонсько-британською студією "ZA/UM". Сюжет гри та дизайн створив естонський романіст Роберт Курвіц. Вийшла гра 15 жовтня 2019 року. Сюжет оповідає про детектива, який зі своїм напарником розслідує таємниче вбивство. Ця справа виявляється доленосною, ставши нагодою переосмислити своє життя та відшукати вирішення особистих проблем.

"Disco Elysium**"** являє собою рольову відеогру з відкритим світом, де велике значення приділяється діалогам. У грі немає битв й окремої бойової системи в традиційному для рольових відеоігор сенсі — всі дії, що вимагають ігрові ситуації, демонструються та вирішуються через дерево діалогів[12] і випробування навичок. **"**Disco Elysium**"** має акварельну стилістику. Візуальний ряд нагадує похмурий нуар, переплетений з легкими сюрреалістичними мотивами. Переважають приглушені тони та теплі відтінки**,** а деталі — наче злегка розмиті, але водночас достатньо чіткі, аби підкреслювати характерність персонажів й оточення.

"Disco Elysium**"** привернула нашу увагу, перш за все, діалоговою формою оповіді та показом внутрішніх думок героя. Попри відсутність традиційних бойових сцен, ця гра тримає гравця завдяки ретельно прописаним діалогам і механіці обдумування, яка впливає на характеристики персонажа. У нашому випадку ми прагнемо використати ідею глибокої взаємодії з персонажами та внутрішніх монологів головного героя, аби розкрити характери й мотивації не лише через бій, події, а також через розмови та самоаналіз. Це збагатить сюжет

---

[11] https://store.steampowered.com/app/632470/Disco_Elysium__The_Final_Cut/

[12] *Дерево діалогів* - це ігровий механізм, який використовується переважно в жанрі рольових відеоігор та сучасних пригодницьких іграх. Під час взаємодії з неігровим персонажем гравець обирає свої репліки та напрямок діалогу доки розмова не закінчиться.

емоційною глибиною та допоможе гравцеві краще зрозуміти світ гри й місце героя в ньому.

1.9 Комп'ютерна настільна гра "Menace from the deep"[13] (Іл.1.9) - карткова гра в жанрі Roguelike Deckbuilding, випущена командою "Flatcoon" у 2024 році. Сюжет гри розгортається у похмурому і таємничому світі, натхненним Говардом Лавкрафтом.

Гравці беруть на себе роль дослідників, що подорожують морською картою**,** намагаючись завадити пробудженню жаху з глибин — Ктулху[14]**.** Поступово на мапі розгортаються події, що загрожують людству, а дослідники мають зібрати ресурси, пережити небезпеки, виконати завдання та зупинити Стародавнього, поки не стало пізно.

Гра виконана у приглушених, темних тонах болотних відтінків**,** що імітують старовинні морські карти. Така палітра створює відчуття давнини, занепаду й таємничості**,** ідеально доповнюючи лавкрафтіанську атмосферу невідомого жаху, що насувається з глибин.

Містична тематика є ще одним спільним елементом, що поєднує "Menace from the Deep" з грою «Таріус». У "Menace from the Deep" головну роль відіграє давній жах — Ктулху, втілення космічного страху й невідомого. У нашому проєкті схожий атмосферний ефект загадковості та тривожної напруги досягається через містику карт Таро, які несуть у собі символіку, архетипи та культурні сенси, здатні впливати на сприйняття гравцем ігрового світу.

1.10 Комп'ютерна гра "Ruined King: A League of Legends Story" [15]«(Іл.1.10) — це покрокова рольова відеогра 2021 року, розроблена "Airship Syndicate" і видана "Riot Forge". "Ruined King", є продуктом "League of Legends" від компанії "Riot Games".

Сюжет гри відбувається у всесвіті "League of Legends", зокрема в регіоні Білджевотері й Туманних островах. Гравець керує групою персонажів, серед

---

[13] https://store.steampowered.com/app/2644610/Menace_from_the_Deep/

[14] Кту́лху — фантастична істота із творів-жахів Говарда Лавкрафта та його послідовників, персонаж Міфів Ктулху.

[15] https://store.steampowered.com/app/1276790/Ruined_King_A_League_of_Legends_Story/

яких такі знайомі чемпіони, як Міс Фортуна, Ілаой, Браум, Ясуо, Арі та Пайк. Вони об’єднуються, щоб дослідити таємничу Чорну Млу, яка загрожує світу, та зупинити повернення Зруйнованого Короля.

Гра має яскраво виражений комікcний стиль який контрастує з похмурими відтінками Білджеворторського регіону та візуально відрізняється насиченою кольоровою палітрою, детальними артами персонажів і локацій, анімацією в стилі графічного роману. У грі поєднується морська тематика (портове місто, кораблі) з темною магією та прокляттями.

“Ruined King” привернула нашу увагу своїм оформленням кат-сцен, які виконані у форматі анімаційного слайд-шоу з графікою, що нагадує живі ілюстрації. Такий підхід дозволяє ефективно передавати настрій, характер персонажів і розвиток подій без використання повноцінної 3D-анімації. У грі «Таріус» використано подібну стилістику для кат-сцен, адже вона підкреслює авторський стиль, водночас зберігає технічну простоту реалізації.

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1 Концепція роботи

Комп'ютерна настільна гра «Таріус» є унікальним проєктом, який поєднує в собі знайомий жанр roguelike і колекційних карткових ігор, але при цьому має свої унікальні механіки, які сподобаються гравцям, що цінують нестандартні підходи до геймплею, глибоку атмосферу та інтуїтивну взаємодію з ігровим світом.

Доля героя в руках гравця, його вибори впливають на гру: вибір карт, шляху, знаки та символи, які супроводжують подорож. Головна ідея полягає в створенні атмосферного світу, де кожен вибір має значення, а сюжет розкривається не лише через події, а й через деталі, символи, загадки.

Гравець подорожує по карті, обираючи свій маршрут, бої, торговців, випадкових подій чи знаки питання, за якими може ховатися як небезпека, так і несподівана допомога. Завдяки цьому кожне проходження гри стає унікальним. Аркани виступають у ролі дій, що формують основну бойову систему, а Знаки Зодіаку — в ролі містичних покровителів, які впливають на перебіг гри.

2.2 Стилістична концепція\напрямок

Гра «Таріус» має виразну авторську стилістику, в якій поєднуються античні мотиви, містичні елементи та символіка Таро. Візуальний стиль побудований переважно з двох головних кольорів, де фіолетові відтінки відповідають за містичне відчуття, а жовті є акцентними. Вибір кольорів відбувався на підставі аналізу статті Дрогань І.В «Терапія кольором: психологічний та фізіологічний аспекти» [1]. Автор зазначає, що фіолетовий колір поєднує ефект червоного та синього, пишний, шляхетний, викликає почуття таємничості, жовтогарячий викликає радість, стимулює до активної діяльності, а в різних ситуаціях – заспокоює чи дратує. Також фіолетовий та жовтий кольори є компліментарними, що робить наш вибір беззаперечно влучним.

Графіка виконана в 2D-форматі, зі стилізованими картами, персонажами й локаціями, натхненними образами Таро. Створення гри у 2D-графіці було обґрунтованим вибором, спираючись на статті Moisés Silveira та Ronak Pipaliya, де зазначається, що 2D-ігри мають менші витрати на розробку, швидший цикл створення та нижчі технічні вимоги. Все це робить їх ідеальними для невеликих команд або сольних розробників. Крім того, 2D-ігри надають розробникам більше свободи для експериментів з візуальним оформленням і геймплейними механіками, що особливо важливо для інді-проєктів, які прагнуть виділитися на ринку [11,13]. У контексті інді-розробки, 2D-графіка дозволяє зосередитися на головному: геймплеї, наративі та стилістиці, без потреби у великих ресурсах.

Інтерфейс гри продуманий так, аби бути інтуїтивно зрозумілим і атмосферним водночас. Коли відкривається вікно меню, гравець знаходиться за магічним столом, що одразу вводить в атмосферу карткової гри. Інтерфейс оформлений з елементами астрологічних символів, а взаємодія супроводжується плавною анімацією. Кат-сцени реалізовано у форматі анімаційного слайд-шоу, що дає змогу візуально передавати ключові події без надмірної завантаженості.

Мапа гри побудована за принципом вибору шляху: гравець переміщується від точки до точки, стикаючись з боями, магазином, відпочинком чи невідомими подіями, які позначені знаками питання. Битви проходять у форматі покрокових сутичок, де ключову роль відіграє побудова колоди та взаємодія з артефактами. Також присутній екран привалу, сцена з босом, лавка артефактів, що дає змогу прокачати персонажа перед вирішальною битвою.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Гра «Таріус» розроблена як 2D-проєкт з ізометричним розміщенням основних елементів інтерфейсу та сцени. Такий підхід дозволяє забезпечити оптимальну візуалізацію боїв, мапи та взаємодії з об’єктами, не перевантажуючи ігровий простір. Технічно гра реалізується за допомогою Unity, Spine та Adobe After Effects, що дає змогу працювати з анімаціями, об’єктами, системою частинок та ефектами.

Візуальна складова створюється у графічних редакторах Adobe Photoshop, Illustrator та Clip Studio Paint. Основну увагу приділено стилізації під містичну античність: складні декоративні рамки, текстури, вплетення символів астрології та Таро в елементи декору. Всі елементи інтерфейсу оптимізовані для інтуїтивного сприйняття, а розміщення меню, кнопок і карт відповідає звичайній логіці користувача, заснованій на принципах UX/UI дизайну.

Ігровий процес реалізується як покрокова стратегія, де важливу роль відіграє побудова комбінацій карт. Додаткові механіки включають вибір шляху на карті, взаємодію з торговцями, збір артефактів, проходження через випадкові події та бої з босами. Сцени привалу, кат-сцени та ефекти карт також розробляються відповідно до загальної стилістики гри.

2.4. Звукове рішення

Звукове оформлення у грі «Таріус» має створювати атмосферу занурення та емоційного резонансу з візуальним стилем гри. Музичний супровід витриманий у стилі меланхолійної ембієнт-музики, повільної, тривожної, з м’якими електронними текстурами та легкими шумовими елементами.

Звуки візуальних ефектів будуть адаптовані під ігровий процес. Поява карт, активація Арканів, ефекти Знаків Зодіаку — усе це супроводжується характерними короткими звуками, які підсилюють візуальне сприйняття подій. Для більшої художньої виразності стандартні звуки можуть бути стилізовані або доповнені елементами реверберації, шепоту, дзвону чи ефектами старовинних інструментів.

У грі не планується повне озвучування діалогів. Проте під час розмов між персонажами звучить характерний двобітний звуковий супровід — короткі, ритмічні сигнали. Такий підхід дозволяє створити ефект живого спілкування без потреби у великому аудіопродакшені, зберігаючи при цьому атмосферу та ігрову динаміку.

2.5. Цільова аудиторія

Проєкт гри «Таріус» орієнтований на широку аудиторію гравців, які цікавляться не лише розважальними, атмосферними, а й символічно насиченими

іграми з глибоким художнім і змістовим наповненням. Підтвердженням цього стали результати онлайн-опитування, яке провели серед 139 респондентів. За результатами дослідження, найбільший інтерес до гри виявили респонденти віком від 16 до 30 років який становить основну частину потенційних гравців. 36% учасників були віком 20–25 років, ще 15% 16–19 років. Це свідчить про домінування молодіжної аудиторії, яка є відкритою до нестандартних ігрових рішень, глибокого наративу і авторських підходів у візуальному оформленні. За статтю більшість респондентів становлять жінки 54%, а чоловіки - 39%.

Активність респондентів у відеоіграх також виявилася високою 34% опитаних грають щодня, ще 19% кілька разів на тиждень. Серед популярних жанрів найбільше голосів отримали головоломки (40%), карткові ігри (37%), а також відкритий світ (22%), що свідчить про інтерес до пізнавання ігрових світів, зацікавленість нестандартними іграми зі стратегічним і тактичним мисленням, які закладені в основу гри «Таріус».

ВИСНОВКИ

З огляду на широку популярність жанрів roguelike та колекційних карткових ігор у поєднанні з популярною тематикою Таро в сучасній культурі , розробка дизайну карткової гри є дуже актуальною.

Ми ставили перед собою завдання створити якісний, привабливий дизайн карткової гри зі зручним та зрозумілим інтерфейсом, авторською стилістикою, гармонійним поєднанням різних жанрів, яка має надати гравцям поглиблене ознайомлення з історією та символікою карт Таро.

Символіка карт Таро сьогодні є не лише популярною культурною темою, а й способом осмислення невідомого, майбутнього, внутрішніх процесів людини. Саме тому вона ідеально підходить для сюжету, в якому гравець має можливість пройти шлях персонажа, що опиняється у світі між реальністю та містикою. У грі «Таріус» кожна Аркана — це випробування, символічний етап, що веде героя ближче до повернення додому. Такий підхід дозволяє гравцеві не лише приймати рішення, а й відчути їхню вагу. Отже, концепція гри «Таріус», що поєднує жанр roguelike, карткову стратегію та містичну естетику Таро, є не лише актуальною, а й інноваційною та цікавою для широкої аудиторії.

У ході проведеного онлайн-опитування серед респондентів різної вікової категорії та статі, було підтверджено інтерес до теми гри, затребуваність та потенціал для подальшої розробки. Отримані відповіді демонструють, що користувачів приваблює не лише жанрове поєднання, а й авторська стилістика, глибока атмосфера та можливість зануритися у світ, повний символів і загадок.

У процесі роботи над проєктом ми проаналізували приклади сучасних ігор суміжних жанрів, зібрали візуальні та геймплейні референси, дослідили методи взаємодії користувача з інтерфейсом. Також було створено цілісну концепцію з унікальним стилем, системою карт Арканів, Знаками Зодіаку як ігровими модифікаторами, ізометричною картою та атмосферним візуальним оформленням.

Візуальна складова гри «Таріус» створена у графічних редакторах Adobe Photoshop, Illustrator та Clip Studio Paint. Технічно гра реалізована за допомогою Unity, Spine та Adobe After Effects. Музичний супровід витриманий у стилі меланхолійної ембієнт-музики.

Практична значимість проєкту полягає в його здатності об’єднувати художній підхід, сучасні технології та культурну тематику у вигляді гри, яка може зацікавити як гравців, так і тих, хто цікавиться езотерикою, міфологією чи візуальним мистецтвом. «Таріус» — це приклад того, як можна трансформувати стародавні образи у сучасний інтерактивний формат.

ЛІТЕРАТУРА

1. Дорогань І. В. Терапія кольором: психологічний та фізіологічний аспекти. Культура і сучасність : альманах. 2023. № 2. С. 105–111. URL: https://www.researchgate.net/publication/376735932_Colour_Therapy_Psychological_and_Physiological_Aspects (Дата звернення: 18.04.2025)

2. Курятник Д. Menace from the Deep – Cthulhu on the maps. Mezha. 2024. URL: https://mezha.media/en/reviews/menace-from-the-deep-cthulhu-on-the-maps/ (Дата звернення: 24.03.2025)

3. Balatro. URL: https://balatrogame.fandom.com/wiki/Card_Modifiers (Дата звернення: 24.03.2025)

4. Dahl E. Magic: The Gathering—A Game’s Origins and Influence at Whitman College. 2012. URL: https://whitmanwire.com/arts/2012/11/26/magic-the-gathering-a-games-origins-and-influence-at-whitman-college/ (Дата звернення: 8.02.2025)

5. Genshin Impact. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Genshin_Impact (Дата звернення: 24.03.2025)

6. Gordon K. Disco Elysium: The Final Cut' Is A Grimly Gorgeous Genre-Bender. 2021. URL: https://www.npr.org/2021/04/07/984537466/disco-elysium-the-final-cut-is-a-grimly-gorgeous-genre-bender (Дата звернення: 24.03.2025)

7. Grayson N. Darkest Dungeon. 2016 URL: https://kotaku.com/darkest-dungeon-the-kotaku-review-1755308882 (Дата звернення: 24.03.2025)

8. Griffin J. Ruined King: A League of Legends Story Review. 2021. URL: https://www.ign.com/articles/ruined-king-a-league-of-legends-story-review (Дата звернення: 24.03.2025)

9. Hades. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Hades_(video_game) (Дата звернення: 24.03.2025)

10. Hearthstone. URL:https://hearthstone.fandom.com/wiki/Hearthston (Дата звернення: 24.03.2025)

11. Moisés Silveira. A guide to indie game development in 2025 URL: https://mainleaf.com/indie-game-development/ (Дата звернення: 18.04.2025)

12. Özer B. S. A Look at 80s Pop Culture Through Collectible Trading Cards. 2024. URL: https://newretro-net.translate.goog/blogs/main/a-look-at-80s-pop-culture-through-collectible-trading cards?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ru&_x_tr_hl=ru&_x_tr_pto=sси (Дата звернення: 9.02.2025)

13. Parlett D. Tarot. 2025. URL: https://www.britannica.com/topic/tarot (Дата звернення: 9.02.2025)

14. RD80s Staff. Card Games in the 1980s: A Look at the Popular Types and Trends. 2025. URL: https://www-rediscoverthe80s-com.translate.goog/2025/01/popular-card-games-of-the-1980s_0625860208.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ru&_x_tr_hl=ru&_x_tr_pto=sc (Дата звернення: 8.02.2025)

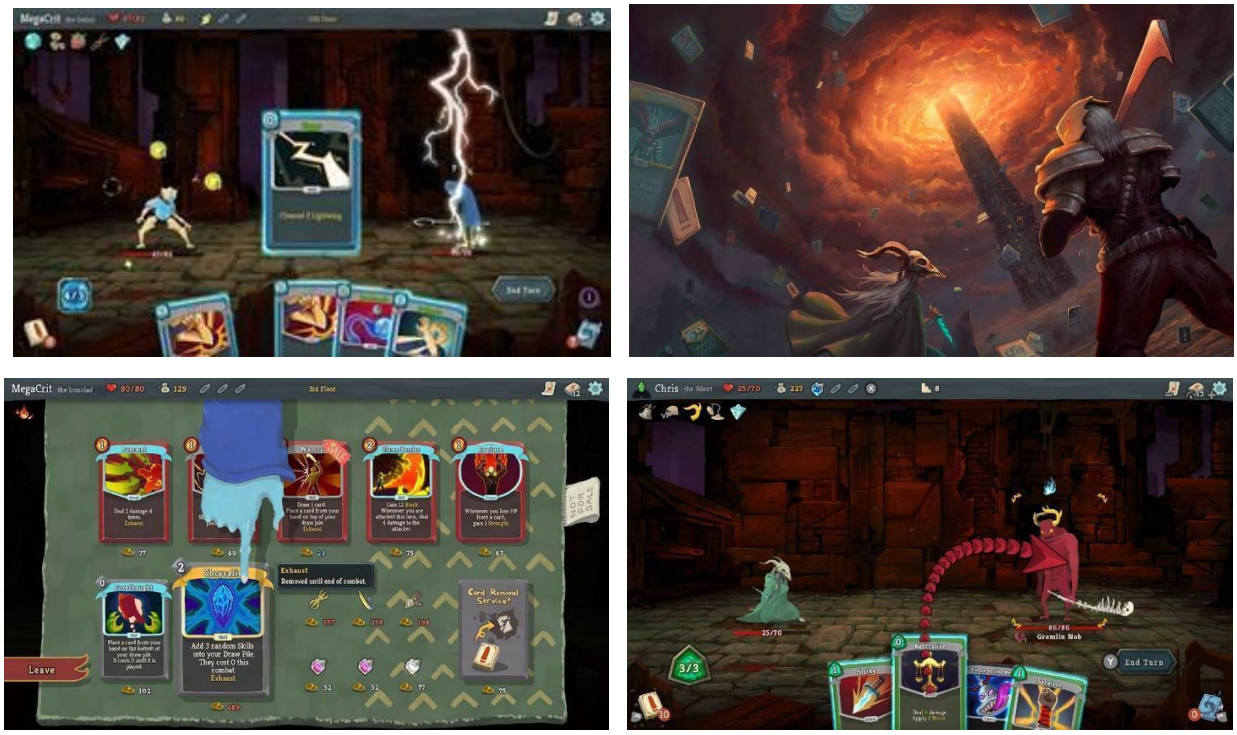
15. RDBG #2: Dream Quest (2014). 2022. URL: https://shrunkenshrine.com/2022/12/17/rdbg-2-dream-quest-2014/ (Дата звернення: 8.02.2025)

16. Roguelike. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Roguelike (Дата звернення: 9.02.2025)

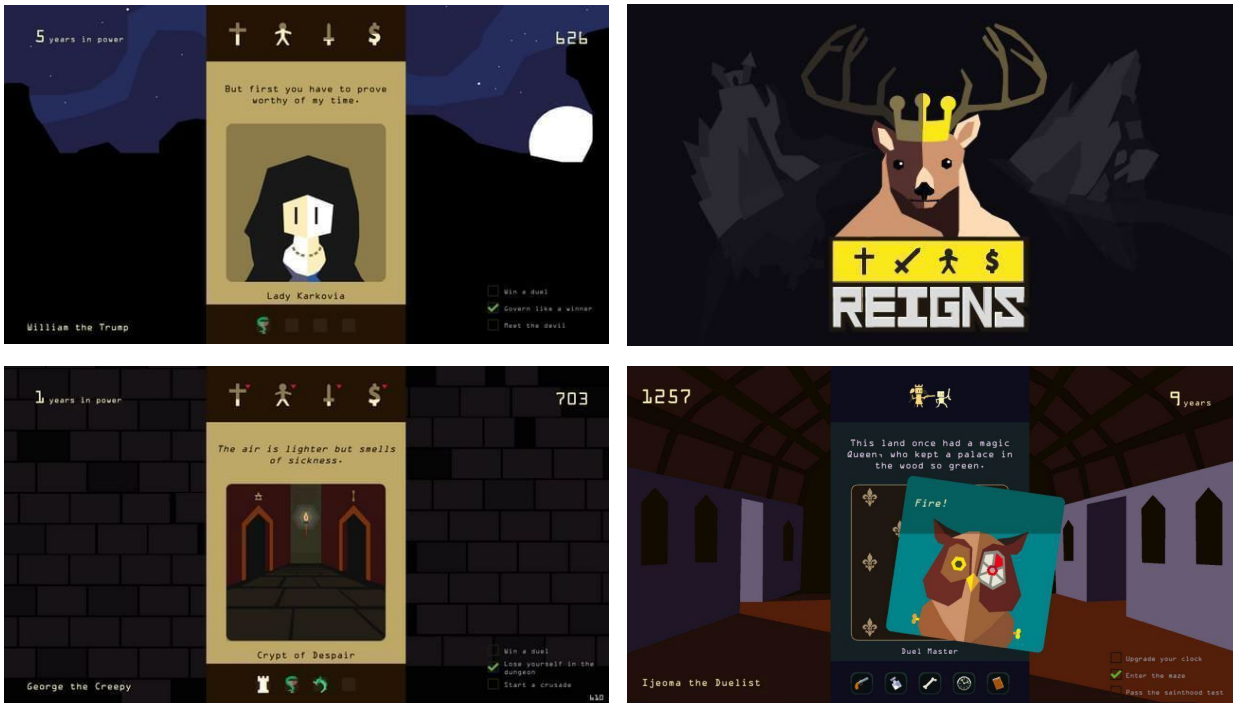
17. Ronak Pipaliya 2D VS 3D Game Development – Which One is the Best? 2024 URL: https://vasundhara.io/blogs/2d-vs-3d-game-development (Дата звернення: 18.04.2025)

18. Slay the Spire URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Slay_the_Spire (Дата звернення: 9.02.2025)

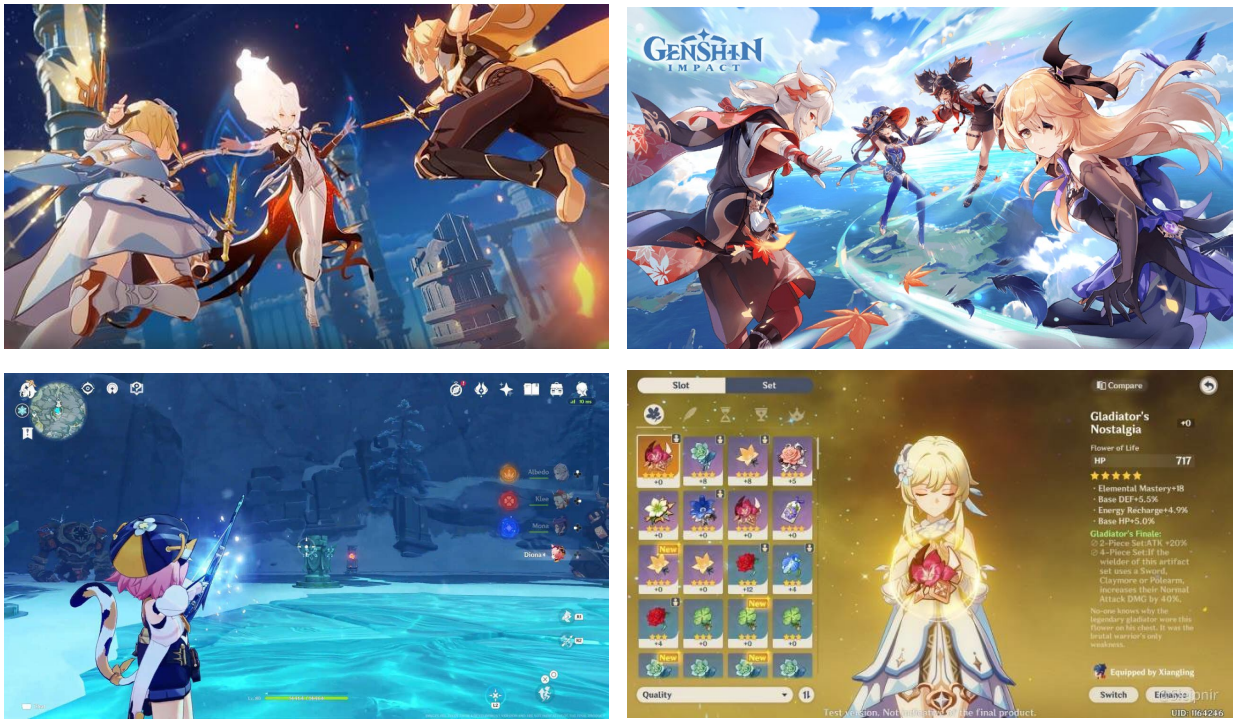
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Комп’ютерна настільна гра “Slay the Spire”, 2019 р.



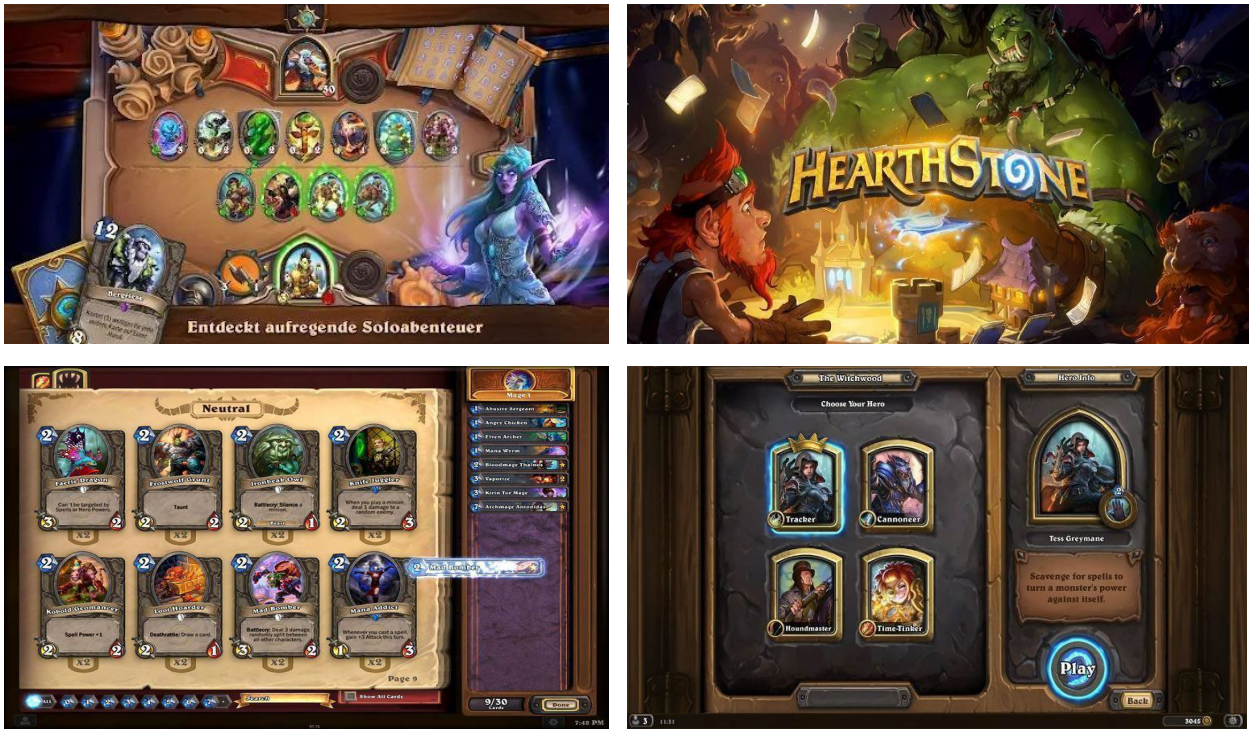
Іл. 1.2. Комп’ютерна настільна гра “Reigns”, 2018 р



Іл. 1.3. Комп’ютерна настільна гра “Genshin Impact”, 2020 р



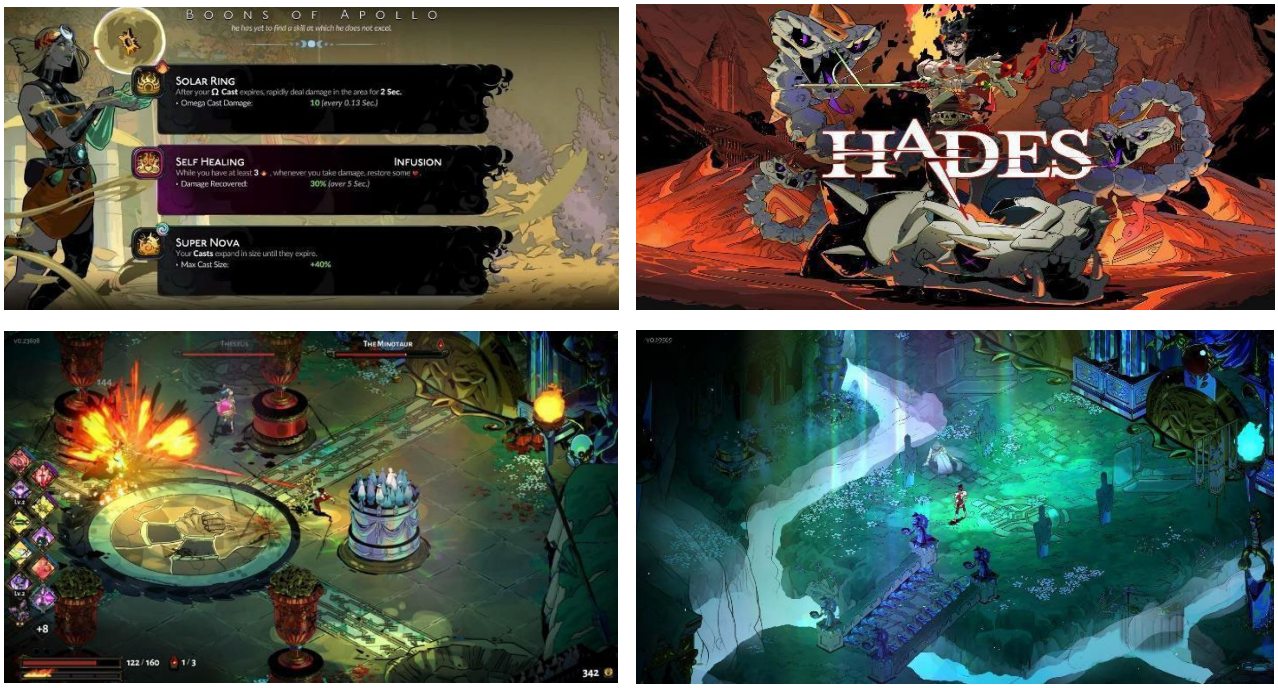
Іл. 1.4. Комп’ютерна настільна гра “Balatro”, 2024 р



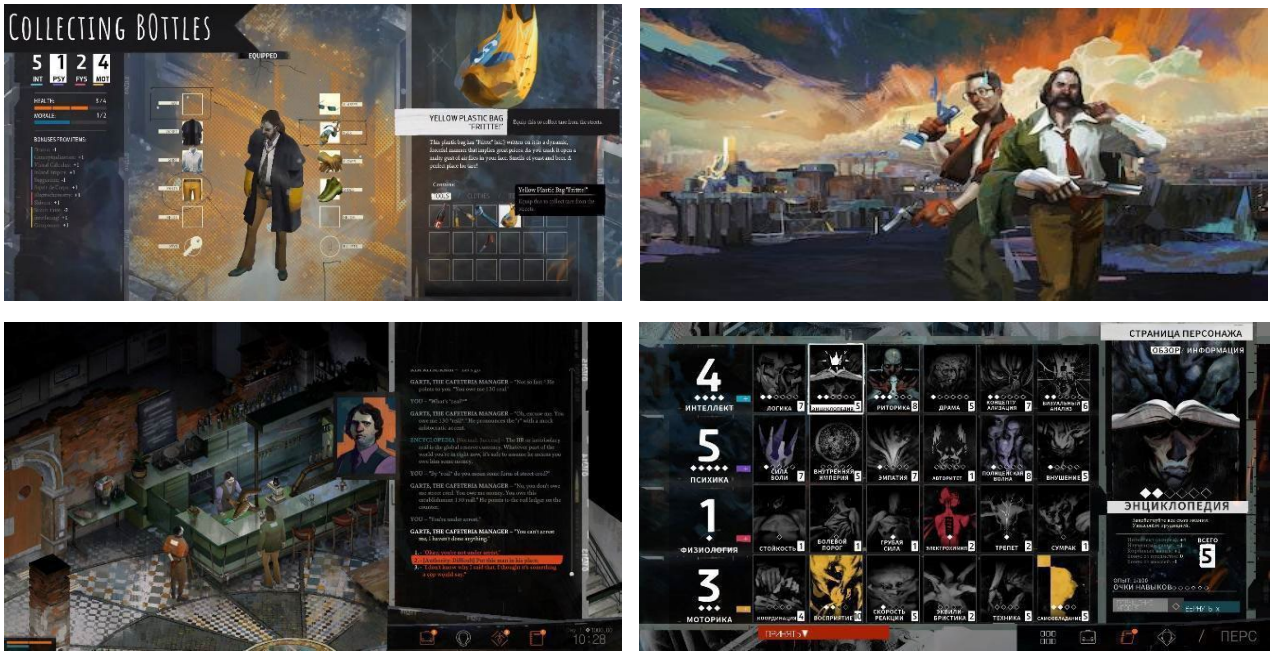
Іл. 1.5. Комп’ютерна настільна гра “Hearthstone”, 2014 р.



Іл 1.6. Комп’ютерна настільна гра “Darkest Dungeon” 2015р.



Іл 1.7. Комп’ютерна гра “Hades” 2020р.



Іл 1.8. Комп’ютерна гра “Disco Elysium” 2019р.

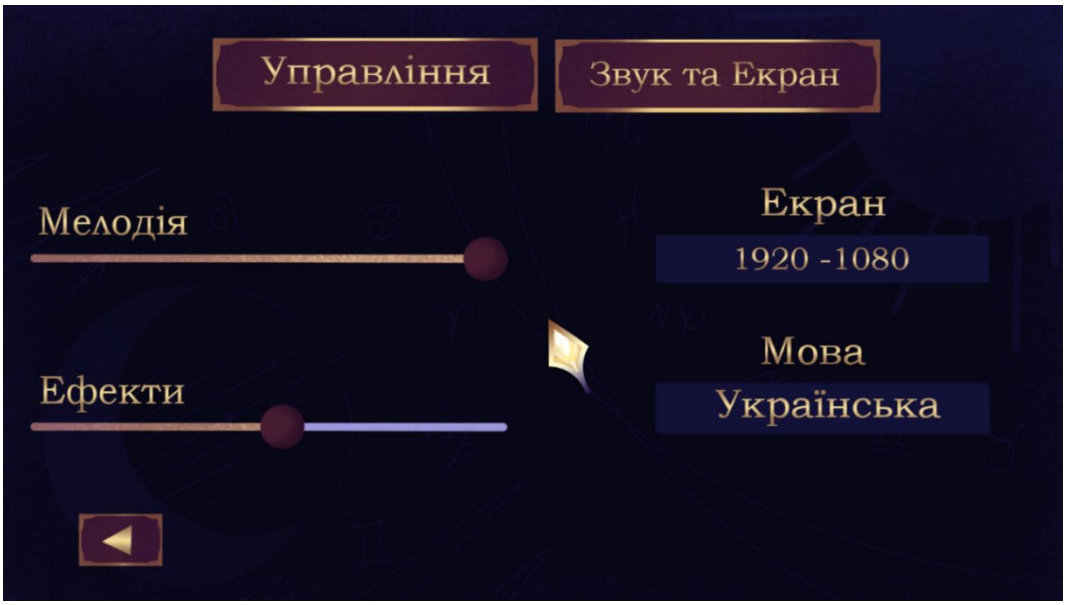


1.9. Комп’ютерна настільна гра “Menace from the deep” 2024р.



1.10. Комп’ютерна гра “Ruined King: A League of Legends Story” 2021р.

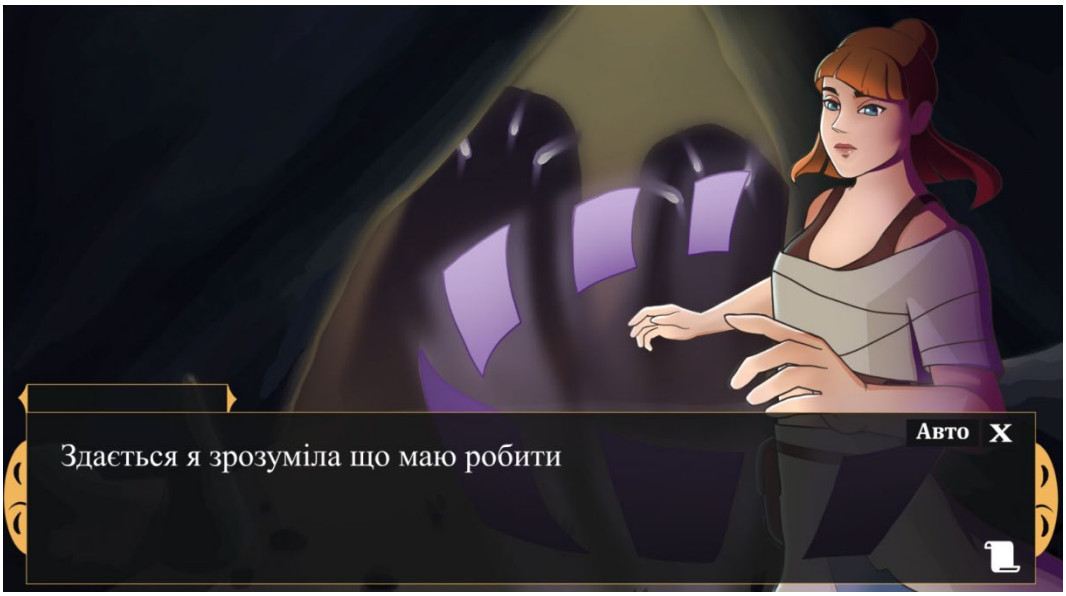
ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ


Управління
Звук та Екран
Мелодія
Ефекти
Екран
1920 -1080
Мова
Українська


TARIUS
Нова гра
Збереження
Опції
Вихід

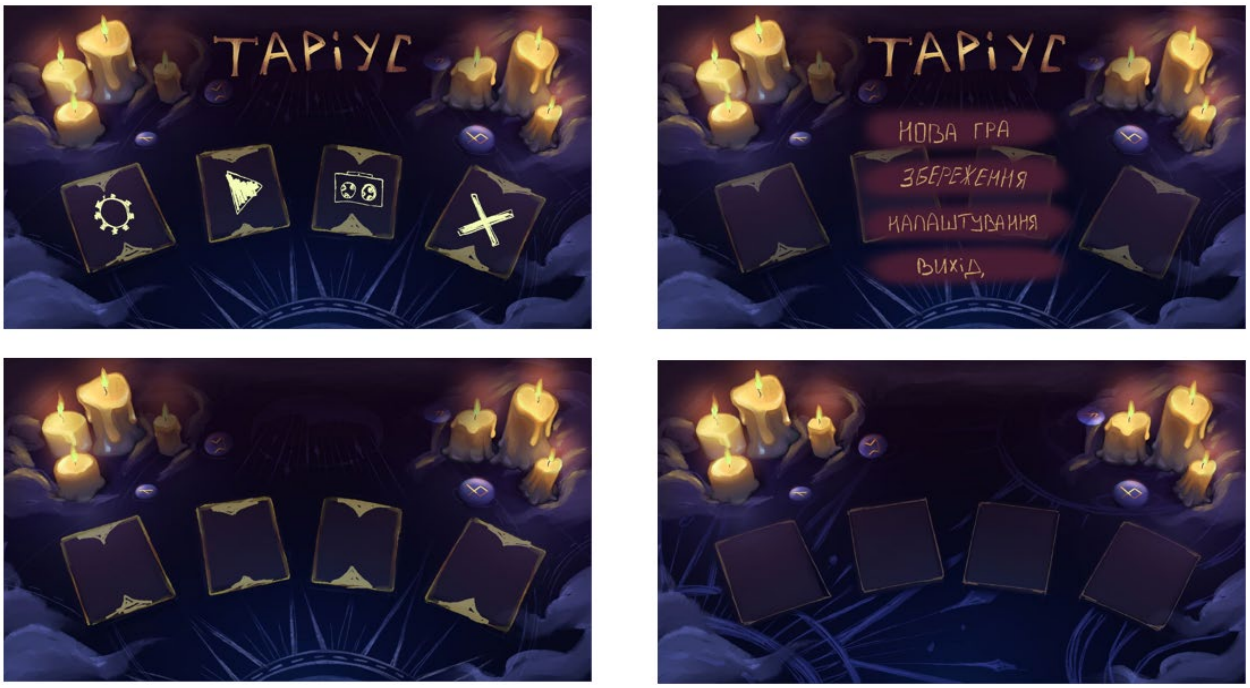

Обери свого героя


- Бій
- Секрет
- Крамничка
- Тотем
- Відпочинок


Здається я зрозуміла що маю робити
Авто


Новий предмет
Колода карт
Авто

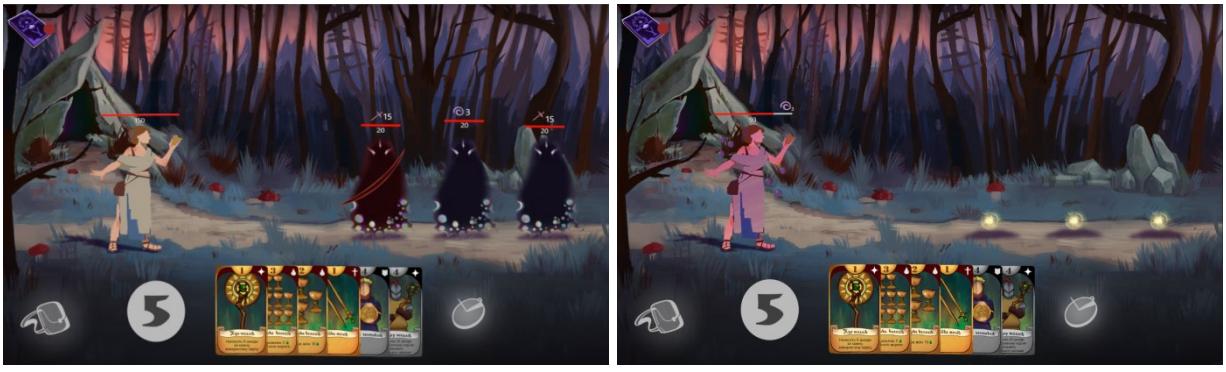
ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ



Пошукові ескізи меню



Пошукові ескізи інтерфейсу карт та артефактів



Сцена битви



Пошукові ескізи дизайну монстра «Фантом»



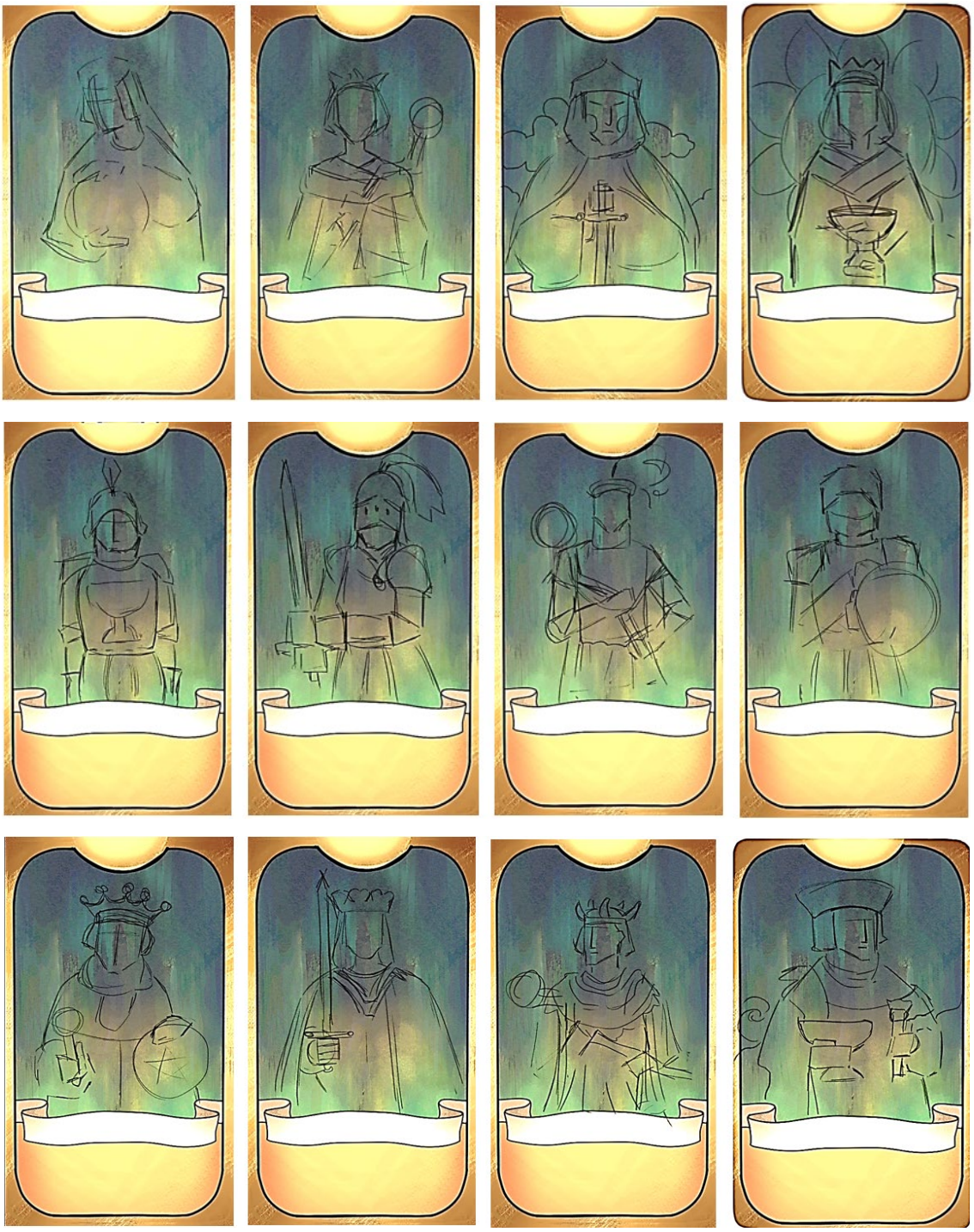
Пошукові ескізи головних героїв



Пошукові ескізи дизайну карти «Туз кубків»



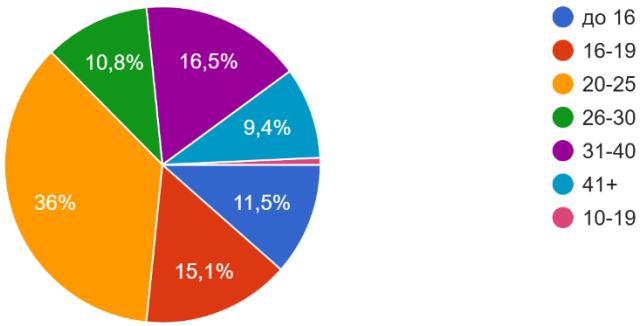
Пошукові ескізи дизайну карт



Пошукові ескізи дизайну карт з персонажами

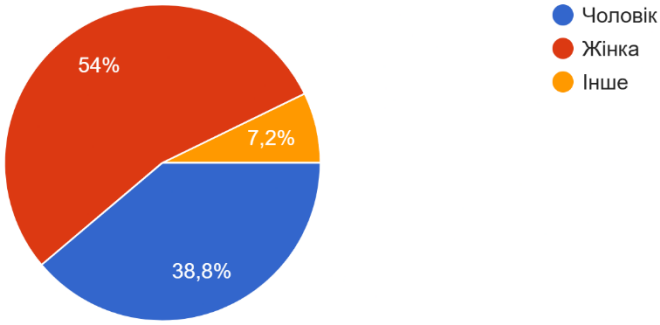
ДОДАТОК IV АНАЛІЗ ОПИТУВАННЯ

Ваш вік:
139 відповідей



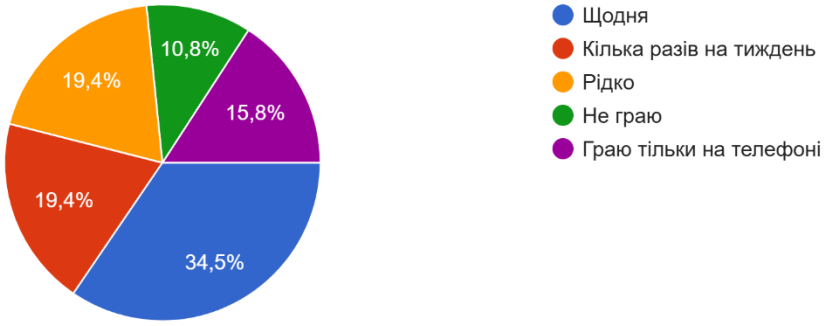
Іл. 1.1.

Ваша стать:
139 відповідей



Іл. 1.2.

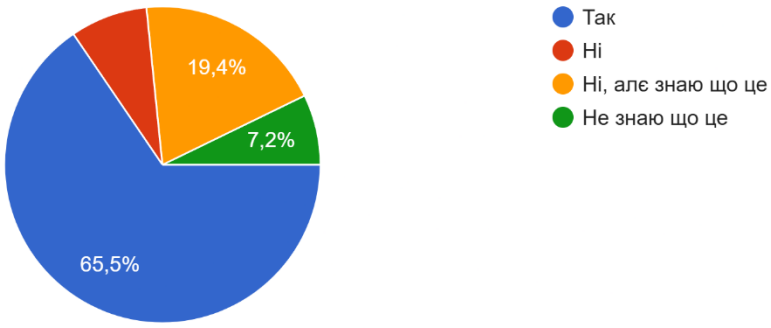
Як часто ви граєте в комп'ютерні ігри ?
139 відповідей



Іл. 1.3.

Чи ви цікавитесь картами Таро?

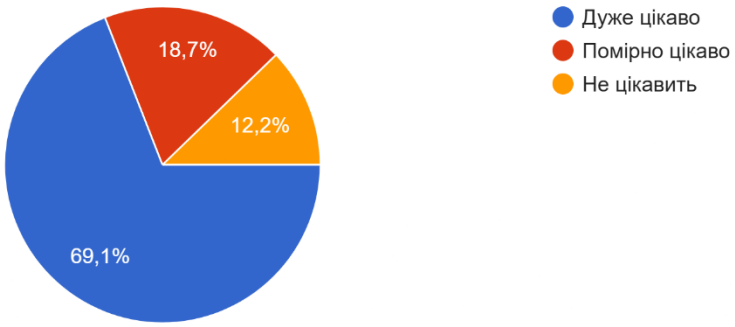
139 відповідей



Іл. 1.4.

Наскільки вас приваблює містична тематика в іграх ? (Таро, астрологія, символіка)

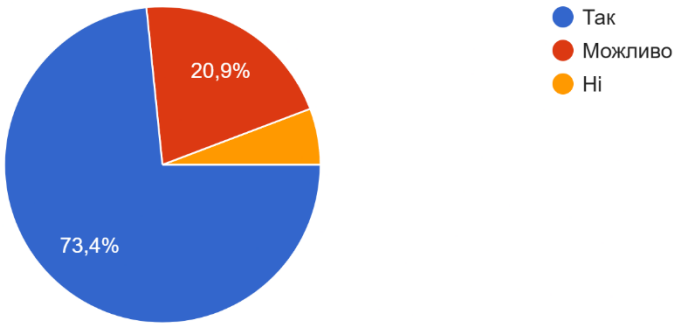
139 відповідей



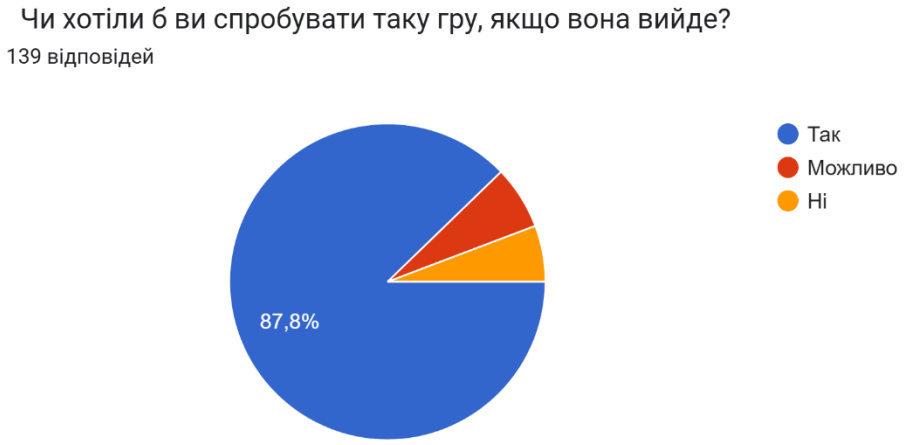
Іл. 1.5.

Чи вважаєте ви, що тема Таро може бути цікавою основою для комп'ютерної гри?

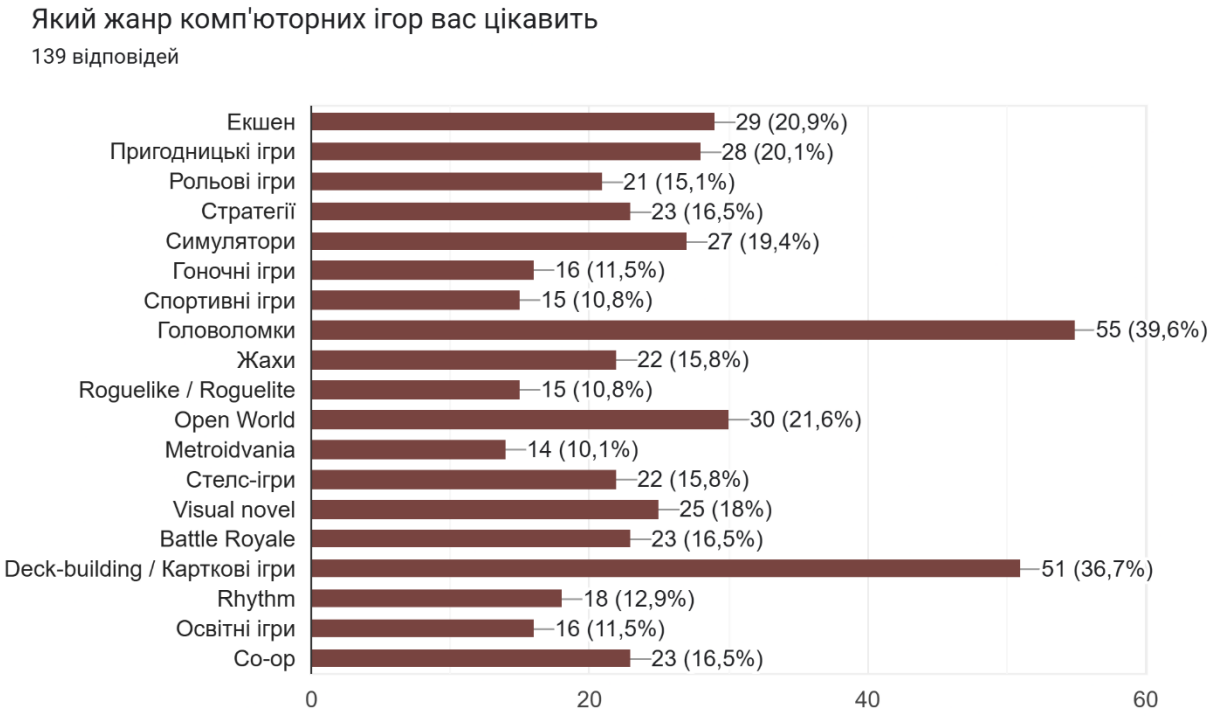
139 відповідей



Іл. 1.4.


Чи хотіли б ви спробувати таку гру, якщо вона вийде?
139 відповідей
87,8%
Так
Можливо
Ні

Іл. 1.6.


Який жанр комп'юторних ігор вас цікавить
139 відповідей
Екшен 29 (20,9%)
Пригодницькі ігри 28 (20,1%)
Рольові ігри 21 (15,1%)
Стратегії 23 (16,5%)
Симулятори 27 (19,4%)
Гоночні ігри 16 (11,5%)
Спортивні ігри 15 (10,8%)
Головоломки 55 (39,6%)
Жахи 22 (15,8%)
Roguelike / Roguelite 15 (10,8%)
Open World 30 (21,6%)
Metroidvania 14 (10,1%)
Стелс-ігри 22 (15,8%)
Visual novel 25 (18%)
Battle Royale 23 (16,5%)
Deck-building / Карткові ігри 51 (36,7%)
Rhythm 18 (12,9%)
Освітні ігри 16 (11,5%)
Co-op 23 (16,5%)
0
20
40
60

Іл. 1.6.