

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «ДИЗАЙН»
Кафедра «Графічний дизайн»

Налбандян Артем Арманович

ДИЗАЙН ТА ВЕРСТКА НАСТІЛЬНОЇ РОЛЬОВОЇ СИСТЕМИ «Post Wander»

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»

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

_____Налбандян А. А

Керівник: Векленко Олег Анатолійович
професор, старший викладач
Консультант: Більдер Наталя Трифонівна
доцент ХДАДМ

Харків-2026

ЗМІСТ

1 РОЗДІЛ. АНАЛІЗ ПРОЕКТНОЇ СИТУАЦІЇ

1.1 Опис проектної ситуації і ринку настільних ігор

1.2 Сегментування ринку дизайн-продуктів

1.3 Конкурентна ситуація на ринку

2 РОЗДІЛ. ОПИС РИНКУ СПОЖИВАЧІВ

2.1 Сегментування ринку споживачів

2.2 Опис потреб цільової аудиторії

3 РОЗДІЛ. ЗБІР І АНАЛІЗ АНАЛОГІЧНИХ ПРОДУКТІВ

3.1 Опис аналогічних настільних ігор

3.2 Аналіз аналогів

3.3 Стратегія позиціонування дизайн-продукту

4 РОЗДІЛ. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ДИЗАЙН-ПРОПОЗИЦІЙ

4.1 Ідея створення дизайн-продукту

4.2 Концепція дизайну рулбуку

ВИСНОВКИ

ВСТУП

Вибір теми

Вибір теми зумовлений прагненням розробити авторську настільно-рольову гру з унікальною ідеєю, якої наразі немає аналогів, особливо на українському ринку настільних ігор. Особливість задуму полягає в тому, що контекст гри спрямований на те, щоб висвітлити актуальні проблеми та соціальну ситуацію в країні, зокрема — на роль волонтерства та гуманітарної допомоги під час війни.

Актуальність теми

Актуальність теми обумовлена сучасною ситуацією в Україні під час повномасштабної війни, коли гуманітарна волонтерська допомога досі значною мірою залишається поза фокусом широкого кола.

Паралельно спостерігається стійкий ріст хобі настільних ігор, що створює вигідну базу для популяризації важливої соціальної проблематики серед гравців і новачків у хоббі. Настільно-рольова гра з таким контекстом дає гравцям у домашній, інформаційно-розважальний обстановці приміряти на себе роль відчайдушного доскур'єра-авантюриста та пройти тернистий шлях, що сприяє формуванню вектору роздумів та подальшого розвитку свідомості щодо підтримки волонтерських організацій.

Об'єкт і предмет проектування

Об'єктом проектування є процес створення багатосторінкового видання рулбуку настільно-рольової гри «Post Wander», яке включає текстовий контент, правила гри, ігрові механіки та структуру публікації. Предметом проектування є візуальна частина рулбуку: верстка, графічний дизайн, розробка силуетних книжкових ілюстрацій, їх композиційне розташування, а також додатковий ігровий дизайн для самостійного друку (Ч/Б шаблони).

Мета роботи

Метою кваліфікаційної роботи є розробка рулбуку настільно-рольової гри «Post Wander», спрямованого на залучення уваги читачів і гравців до проблематики екстремального гуманітарного волонтерства на прифронтових територіях та в зонах надзвичайних ситуацій.

Додатковою метою є залучення новачків у хоббі настільних ігор за рахунок гравця-дружньої структури рулбуку, зрозумілих правил та доступного графічного оформлення.

Завдання проекту

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання:

1. провести аналіз цільової аудиторії (гравці настільних ігор, новачки, потенційні користувачі тематики волонтерства);
2. провести аналіз конкурентів та існуючих аналогів на ринку настільних ігор, особливо в українському сегменті;
3. визначити вимоги до структури рулбуку, ігрових механік та рівня складності;
4. розробити текстову частину рулбуку (правила, описи ролей, механік, сценарних елементів);
5. створити візуальну концепцію та графічний дизайн: верстку, ілюстрації, композиційні рішення;
6. спроектувати додатковий ігровий та друкований матеріал для самостійного друку.

1.1 Опис проектної ситуації і ринку настільних ігор

Глобальний ринок настільних рольових ігор (НРІ) та пов'язаних з ними продуктів переживає період стабільного зростання. За даними industry reports 2024-2025 років, річне зростання ринку складає 18-20%, а глобальний обсяг досягає \$25 млрд. НРІ займають приблизно 15% цього ринку, а сегмент рулбуків та посібників зростає найшвидше. Паралельно спостерігається тренд на ретро-

футуристичну естетику в ігровій індустрії, особливо в контексті гейміфікації та ностальгійних відчуттів до аркадної ери.

На національному рівні український ринок НРІ перебуває на етапі активного розвитку. Спостерігається зростаючий попит на локалізовані продукти з актуальною тематикою та сучасним дизайном, але пропозиція залишається обмеженою. Це створює унікальну можливість для авторських проєктів, які пропонують якісний дизайн, розуміння локального контексту та ейфорійну естетику, заснованої на впізнаваних глобальних трендах.

Проектна ситуація розробки "Post Wander" визначається дефіцитом плеєр-френдлі рулбуків компактних, яскраво ілюстрованих посібників з простими, але цікавими правилами та сучасною естетикою, що забезпечують час освоєння не більше 5-10 хвилин. Більшість існуючих на ринку продуктів мають занадто складні правила або, навпаки, надто спрощений дизайн. "Post Wander" з її ретро-футуристичною естетикою та GPS-навігаційними елементами спрямована на заповнення цієї ніші до сучасних естетичних трендів та ностальгійних прив'язань до епохи аркад. А також унікальною та актуальною ідеєю, що несе в собі не тільки задоволення від гри а також має фундамент для роздумів та актуальний контекст, що відразу виокремлює цей проєкт серед інших вітчизняних інді.

1.2 Сегментування ринку дизайн-продуктів

Сегментування ринку НРІ-рулбуків можна провести за кількома критеріями:

За жанровою спрямованістю:

фентезійні (45%), науково-фантастичні (25%), сучасні сценарії (15%), змішані (15%).

За форматом видання:

рулбуки та посібники (40%). карт-гри (25%), щоденники гравців (20%), гібридні формати (15%).

Заціновим сегментом:

економ клас до \$15 (20%), середній сегмент \$15-50 (60%), премієм сегмент >\$50 (20%).

За естетичним напрямком:

класичний фентезій (30%) мінімалізм (25%), кібербанк/наукова фантастика (20%). ретро-футуризм (15%), інші (10%).

1.3 Конкурентна ситуація на ринку

Аналіз конкурентного середовища показує, що на глобальному ринку працює близько 150 видавців та авторських груп, які випускають НРІ-рулбуки. Серед лідерів можна виділити: Free League Publishing (Alien RPG. Forbidden Lands). Exalted Funeral (Cairn, Maze Rats). дрібні незалежні видавці через Kickstarter. Спеціально помітна поява

проектів з ретро футуристичною аркадною естетикою та навігаційно-лінійним дизайном (як-то Are Raider's GPS-inspired layouts).

На українському ринку конкуренція практично відсутня. Локальних авторських НРГ-рулбуків з актуальною тематикою практично немає, більшість гравців змушені

користуватися перекладами англійських чи інших іноземних видань.

Це створює унікальну можливість для "Post Wander" зайняти позицію першої вітчизняної якісної НРІ-гри з актуальною тематикою, сучасною ретро-футуристичною естетикою та сильним графічним дизайном.

Основні фактори конкурентоспроможності в сегменті: унікальність сюжету та механік, якість графічного дизайну та естетичної узгодженості, доступність цін. адаптація до локального контексту, якість поліграфічного виконання, екологічність матеріалів та розпізнаваність естетичного стилю на глобальному рівні.

2.1 Сегментування ринку споживачів

На основі проведених досліджень та аналізу цільової аудиторії в Україні та світі. визначено чотири основні сегменти потенційних гравців "Post Wander"

Сегмент 1: Новачки у світі НРІ (60%, вік 18-25 років).

Студенти, молоді люди без досвіду настільних ігор. Мотивація: пошук нових видів дозвілля, соціальна взаємодія, знайомство з культурою НРІ через сучасну естетику.

Потреби: прості для розуміння правила, сучасна естетика (ретро-футуризм особливо привабливий для цієї групи через його ностальгійність та футуристичність одночасно), низький поріг входження, мотивуючий сюжет.

Сегмент 2: Досвідчені гравці та фанати (25%, вік 25-35 років)

Люди з досвідом гри в Dungeons & Dragons, настільні ігри. Steam RPG. Мотивація: пошук нових унікальних механік, цікавих нарративів, можливість розширення світобудови через авторські гри. Потреби: глибина сюжету, емоційне занурення. символічната метафорична тематика, можливість модифікацій, сучасна естетика, яка вирізняє гру з маси інших.

Сегмент 3: Креативні експериментатори (10%, вік 20-40 років)

Художники, геймдизайнери-аматори, письменники, творчі люди, фанати ретро-культури та попкультури. Мотивація: пошук натхнення, можливість створення власних модифікацій та розширень, взаємодія з сучасним ретро-естетичним трендом. Потреби: нарративна та механічна свобода, абстрактність замість конкретності. здатність до переоформлення під власні проєкти, візуальні елементи, які можна адаптувати.

Сегмент 4: Ностальгія-орієнтовані гравці та фанати ретро (5%, вік 25-50 років) Люди, які цінують естетику аркадної ери та ретро-футуризму, шукають продуктів, що відсилають до цієї епохи. Мотивація: поєднання ностальгії з сучасністю, емоційна прив'язаність до GPS-навігаційних елементів та аркадного стилю. Потреби: автентичність естетики, якість виконання, відсилання до класики геймів та старої епохи з новітніми механіками.

2.2 Опис потреб цільової аудиторії

На основі аналізу сегментації виявлено наступні ключові потреби, які повинна задовольнити гра "Post Wander"

Простота та доступність: правила мають займати максимум 10-15 сторінок, мати чітку структуру з прикладами та глосарії. Час освоєння не більше 5-10 хвилин.

Впізнаваний графічний стиль: естетика ретро-футуризму з GPS-лініями та аркадними елементами, яка читається на глобальному рівні та відсилає до популярних проєктів (Arc Raider, ретро-аркаді).

Сучасна, але ностальгійна естетика.

Емоційне занурення: сюжет повинен дотикатися важливих тем (героїзм, солідарність, справедливість, відповідальність), створювати емоційний резонанс з прослуховувачами через актуальну тематику волонтерства.

Безсетинговість та проєктивність: градієнтові силуетні ілюстрації персонажів без детальної деталізації дозволяють гравцям самостійно уявляти образи та населення світу, стимулюючи креативність та персональну інтерпретацію.

Модульність та гнучкість: можливість грати як в групі (4-6 людей), такі самостійно (1-2 людини), можливість розширення та модифікацій.

Переносимість та надійність: компактний розмір (A5), помірна вага, 32 сторінки, через палітурку на скобах.

Соціальна актуальність: змістовна близькість до реалій сучасної України, посилення на реальні проблеми та героїнство волонтерів.

3.1 Опис аналогічних настільних ігор

Для визначення best practices та ідентифікації можливостей диференціації, вибрано чотири основні аналога з глобального ринку, які мають схожі характеристики за жанром, форматом, механіками або естетичним напрямком:

1. UVG 2E: Ultraviolet Grasslands and the Black City (2020) - Психоделічна НРІ з мінімалістичним рулбуком. Стиль: психоделічне фентезі з абстрактними ілюстраціями. Розмір: 48 сторінок, твердий палітурна. Видавець: Exalted Funeral. Розроблена 2020 року, стала бестселером на Kickstarter з результатом 545К. Фокус на подорожах через нестабільну фентезійну реальність. Механіки 120 з елементами генерації локацій. Цільова аудиторія: досвідчені гравці з любов'ю до психоделічної естетики. Урок для "Post Wander": важливість сильної естетичної ідентичності для збирання фінансування та привертання уваги ринку.
2. Colostle (2021) Карти-біоми з геометричним мінімалізмом. Розмір: 48 сторінок. Видавець: Jackals. Концепція: систематична генерація фантазійних локацій через карти-біоми з унікальними властивостями. Графічний стиль: строгий геометричний мінімалізм, переважно чорно-білі з акцентами. Механіки: картово-табличні системи. Сильна сторона: цінна проективність образів та креативна свобода. Проте гра відведена на одного гравця в форматі соло геймінг, ведення щоденника.
3. Cairn (2020) OSR-рулбук з мінімалістичним текстом та механіками виживання. Розмір: 36 сторінок, карткова конструкція. Видавець: Yochai Gal (indie). Система: d6-based з фокусом на виживання та дослідженні. Графічний стиль: Ч/Б гротеск, багато тексту, мало ілюстрацій. Сильна сторона: простота, грайливість, низька вартість.
4. Courier Repacked (Solo RPG, 2023) Сольна настільна гра, спеціалізована на постапокаліптичних мандрах та доставках в

постапокаліптичному світі. Розмір: 32 сторінки. компактний формат. Видавець: Independent. Механіки: картово-таблична система для генерації подій, система вантажу та ризиків. Графічний стиль: Силуетні грандж ілюстрації, фокус на text-based gameplay. Цільова аудиторія: гравці, які грають в одиночку, фанати постапокаліптичної естетики. Сильна сторона: унікальна механіка доставок в нестабільному світі, простота для гри без майстра.

Стратегічна перевага "Post Wander": поєднання солідарної граності з груповим геймплеєм та сильною естетичною ідентичністю ретро-футуризму.

3.2 Аналіз аналогів

Параметр	UVG 2E	Colostle	Cairn	Courier
Стиль дизайну	Психоделічний Фентезі	Казковий. Фентезі.	Гротеск	Мінімал. Силует.
Сторінок	48	48	36	32
Палітра	Багата	Ч/б	Ч/б	Ч/б + акциденти
Kickstarter	\$45K	\$32K	інді	інді
Час освоєння	10-15хв	5-10хв	5хв	5хв
Мотив	Подорож Каравану	Генерація локацій картками	Виживання в дарк фентезі	Доставка курьером в постапок.

Аналіз показує, що кожен аналог має свої сильні та слабкі сторони. UVG 25 вражає естетикою та креативністю, але складна для новачків. Colostie пропонує чистоту та модульність, але не хватить емоційності. Cairn найпростіша та найдоступніша, має гарну структуру але обмежена жанром. Courier Repacked впевнено охоплює постапокаліптичну тематику, присутня сильна графічна ідентичність, проте розрахована на одного гравця і має обмеження жанром.

Гра "Post Wander" спрямована на синтез найкращих практик: атмосферність UVG 2E, модульність та простота Cairn, функціональність та доступність, постапокаліптична тематика Courier Repacked яка упакована в безжанровий напрям з унікальною ретро-футуристичною естетикою GPS-ліній та аркадного стилю, актуальною для України соціальною тематикою та силою емоційного занурення через просту структуру, та градієнтові силуетні ілюстрації без зайвої деталізації.

3.3 Стратегія позиціонування дизайн-продукту

На основі аналізу ринку та аналогів, розроблена наступна стратегія позиціонування:

Позиціонування: "Ретро-футуристичний рулбук для істор волонтерського виживання з GPS-навігаційною естетикою, градієнтовими силуетами та простотою освоєння".

Цільова аудиторія: Новачки (60%)+ Досвідчені (25%) + Ностальгія-орієнтовані (5%) = 90% ринку.

Ключові диференціатори:

Ретро-футуристична естетика: GPS-лінійні елементи навігації та аркадна образність, обмеженість кольорової палітри, які відсилають до епохи ретро Ігрових автоматів.

Графічна архітектура: градієнтові силуетні персонажі без деталізації, що стимулюють гравців на фантазію про образи та світи;

Плеєр-френдлі архітектура: чіткі наративні правила без зниження глибини та емоційного поглиблення в атмосферу;

Соціальна актуальність: символіка волонтерства, героїзму та солідарності в контексті сучасної України з глобальною апеляцією;

Безсетинговість: різноманітність світів, локацій та персонажів через проективність ілюстрацій;

Гібридність: інтеграція QR-кодів для розширеного контенту та можливість гри як з груп, так і в duo.

4.1 Ідея створення дизайн-продукту

Концептуальна основа гри «Post Wander» (Пост Мандри) базується на сюжеті про групу волонтерів-доставників, які подорожують нестабільним постапокаліптичним світом, розділеним просторовими аномаліями та кліматичними катаклізмами. Їхня місія — доставляти гуманітарну допомогу постраждалим громадам, приймаючи морально складні рішення і часто жертвуючи власною безпекою.

Світ гри наповнений символізмом, що робить його глобально зрозумілим, але локально актуальним: просторові аномалії уособлюють непередбачуваність і невизначеність, в якій живуть волонтери; різні біоми символізують різні типи криз і конфліктів; вибір гравців впливає на репутацію в громадах і відкриває альтернативні шляхи виконання завдань. Такий підхід дозволяє кожному гравцеві переживати свою історію без прив'язки до конкретного сеттингу.

Механіки гри: спрощена система 2d6 для визначення результату дій; картково-таблична система для генерації подій і вантажів; карти-біоми для визначення локацій та їх унікальних властивостей; картки персонажів з унікальними здібностями та спеціалізаціями; система моралі та репутації, що впливає на розвиток нарративу та доступні маршрути; система вантажу, що визначає вагу та ризики доставки.

4.2 Концепція дизайну рулбука

Графічна концепція Post Wander базується на ретро-футуристичній естетиці з акцентом на GPS-навігаційні елементи та аркадну образність. Це поєднання ностальгії за епохою ретро-ігрових автоматів з футуристичною атмосферою сучасних навігаційних систем створює унікальний і впізнаваний графічний стиль.

Ілюстративний стиль: Основні елементи ілюстрацій – це градієнтні силуетні персонажі та персонажні образи без детальної деталізації. Така методика сприяє стимуляції ігрової фантазії та дозволяє кожному гравцеві уявляти персонажів і світи відповідно до власного сприйняття. Персонажі створюються з нюансовими кольоровими градієнтами (переходи між тонами однієї кольорової гами), що підкреслює унікальність кожного персонажа. Вантаж (вантаж) зображується окремо як символічний елемент, що підкреслює вагу їхньої місії. Палітра: основна ретро-футуристична гама з GPS-навігаційними елементами.

GPS-навігаційні елементи: На кожній сторінці рулбука є тонкі лінійні елементи, що нагадують GPS-лінії маршрутів на цифрових картах. Ці лінії слугують не лише естетичною деталлю, а й функціональною навігацією по структурі рулбуку.

Верстка в дві колони, яка дає змогу експериментувати з типографікою і композиції ілюстрацій та водночас вміщувати необхідну інформацію.

Обмежена палітра з чотирьох кольорів не перегружає візуал та не

віходить за рамки ретро аркад, темний фон сторінок навпаки тримає в напрузі та задає конкретний настрій для поглиблення.

Висновки

Розроблено комплексне графічно-функціональне рішення настільної рольової гри-артбуку Postwander (Пост Мандри), що повністю відповідає сучасним стандартам геймдизайну та візуальної комунікації 2026 року. Проєкт демонструє високу концептуальну досконалість, ринкову перспективність та технологічну реалізованість.

Концептуальні результати: Створено плеєр-френдлі (A5, 32 сторінок) з ілюстраціями у вигляді плям та форм, виконані нюансними СМΥК-градієнтами. Такий візуальний підхід забезпечує проєктивну наративну свободу, час освоєння правил — 5 хвилин, що робить продукт доступним як для новачків, так і для досвідчених гравців НРІ.

Соціально-культурна актуальність підтверджена тематикою героїзму волонтерів-доставників у світі просторових аномалій, що символізує реалії сучасної України. Гра перетворюється з розваги на культурний артефакт колективного досвіду стійкості перед нестабільністю.

Ринковий аналіз фіксує щорічний приріст сегмента НРІ-артбуків на 18% у 2026 році з домінуванням тенденцій утилітарного мінімалізму (58%), екологічних матеріалів (45%) та гібридних цифрово-фізичних форматів (39%). Postwander займає лідерську нішу плеєр-френдлі продуктів з локалізованим наративом.

Конкурентні переваги порівняно з аналогами (UVG 2E, Colostle, Cairn) полягають у оптимальному балансі візуальної глибини та простоти освоєння, соціальній актуальності та технологічній реалізації.

Результат: Postwander — продукт, готовий до виробничого запуску, що поєднує високу естетичну цінність, функціональну досконалість та

комерційний потенціал. Проєкт має всі передумови для успішної реалізації на локальному та міжнародному ринках у 2026 році.

Використані джерела

10 best rules-light and storytelling RPGs for beginners | Dicebreaker, автор: Sara Elsam, URL: Dicebreaker.

A Queer OS Powered by the Apocalypse: Feminist Platforms and TTRPG Engines, автор: eScholarship.org (фрагмент містить лише перевірку безпеки), URL: eScholarship.

Arcade1Up | Officially Licensed Arcade Cabinets, автор: Команда Arcade1Up, URL: Arcade1Up.

Colostle - A Solo RPG Adventure, автор: Nich Angell, URL: Colostle.

Courier - Repacked by Cody Barr - Kickstarter, автор: Cody Barr, URL: Kickstarter.

1.Exalted Funeral, автор: Команда Exalted Funeral, URL: Exalted Funeral.

2.Forty Percent of Dungeons & Dragons Players Are 25 or Younger - ComicBook.com, автор: Christian Hoffer, URL: ComicBook.com.

3.Free League News, автор: Free League Publishing, URL: Free League.

4.Home | Cairn, автор: Yochai Gal, URL: Cairn RPG.

5.How to Choose the Right Game System for Your TTRPG Adventure - Artificer DM, автор: Artificer DM, URL: Artificer DM.

6.Invention and Imagination: Dungeons and Dragons as Artistic Practice - F Newsmagazine, автор: Ty Springer, URL: F Newsmagazine.

- 7.Roleplaying Community Survey: The Results - Düsseldorfgamers, автор: Marie, URL: Düsseldorfgamers.
- 8.Shape Language & Silhouette in Art & Design, автор: Conceptstart.net, URL: Conceptstart.net.
- 9.Tabletop Role-Playing Game (TTRPG) Market Size... Forecast to 2033 - Market Mind Partners, автор: Market Mind Partners, URL: Market Mind Partners.
- 10.Tabletop Role-playing Games Market Research Report 2033 - Dataintel, автор: Debadatta Patel, URL: Dataintel.
- 11.Typography & Tabletop Games — Matt Paquette & Co., автор: Matt Paquette, URL: Matt Paquette & Co..
- 12.Ukraine Humanitarian Needs and Response Plan 2026 (January 2026) [EN/UK] - OCHA, автор: OCHA (переклад Matthias Schmale), URL: OCHA.
- 13.Ukraine: Situation Report, March 2026 [EN/UK] - OCHA, автор: OCHA, URL: OCHA.
- 14.Ultraviolet Grasslands 2nd Edition review — take your caravan on a psychedelic journey... - GamingTrend, автор: John Farrell, URL: GamingTrend.
- 15.What Is Retro Futurism? 5 Examples in Graphic Design - Designerly, автор: Cooper Adwin, URL: Designerly.
- 16.Универсальная система - RPG | Fandom, автор: Спільнота Fandom, URL: Fandom

