

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

Ноздрачов Віталій В'ячеславович

**ВІЗУАЛІЗАЦІЯ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ РЕГІОНІВ УКРАЇНИ
ЗАСОБАМИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ**

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Магістр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Дизайн візуальних комунікацій»

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



В. В. Ноздрачов

Науковий керівник: Малиніна Ірина Олегівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків–2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1 ЗБІР НАУКОВОЇ ІНФОРМАЦІЇ. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР. МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	11
1.1. Стан наукової розробки теми та огляд літератури.....	11
1.2. Методи дослідження.....	15
ВИСНОВКИ ДО 1 РОЗДІЛУ	17
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ. ДОСЛІДЖЕННЯ ЦІЛЬОВОЇ АУДИТОРІЇ.....	20
2.1. Огляд існуючих настільних ігор.....	20
2.2. Дослідження цільової аудиторії гри.....	33
2.3 Аналіз візуальної культури Закарпаття, Центральної України, Полтавщини та Слобожанщини	35
ВИСНОВКИ ДО 2 РОЗДІЛУ	40
РОЗДІЛ 3 ПРОЄКТУВАННЯ ТА ДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ З AR.....	42
3.1. Розробка ігрового процесу та інтерфейсу	42
3.2. Дизайн ілюстрацій, графіки та візуальних елементів	45
3.3. Інтеграція доповненої реальності у гру	49
ВИСНОВКИ ДО 3 РОЗДІЛУ	51
ВИСНОВКИ.....	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	56
ДОДАТОК А. Аналоги та прототипи.....	61
ДОДАТОК Б. Пошукові рішення.....	67
ДОДАТОК В. Проектна пропозиція.....	72

ABSTRACT

Nozdrachov V. V. Visualization of the cultural heritage of the regions of Ukraine by means of board game design. — Qualification work on the rights of the manuscript.

Thesis for a Master's Degree in the specialty 022 Design, educational program "Visual Communication Design". — Kharkiv State Academy of Design and Arts. Kharkiv, 2025.

The work is devoted to a comprehensive study of the problem of visualization and popularization of the cultural heritage of the regions of Ukraine through the creation of a modern interactive design product — a board game.

The study analyzes the current state of the board game market and trends in the development of ethnodesign. Based on the works of leading scientists in the field of design and gamification (J. Schell, I. Syvash, A. Zihlin, and others), the role of game practices as an effective tool for preserving national identity in the context of globalization is highlighted. It has been determined that a board game is capable of transforming archaic cultural codes into visual images understandable to modern youth, combining entertainment and educational functions.

However, the topic of representing local cultural features in visual communications remains insufficiently explored. Most existing products operate with generalized, often stereotypical images of Ukrainian culture ("sharovaryshchyna"), ignoring the unique stylistics of individual historical and ethnographic regions.

The author has carried out a thorough analysis of the visual culture of four regions: Transcarpathia, Poltava region, Sloboda Ukraine, and Central Ukraine. Key identifiers of each region (ornamental motifs, color scheme, mythological images, iconic elements of everyday life) were identified and systematized, which became the basis for developing the game's design system.

The aim of the study is to create a design concept for the board game "Heritage & Horizons", which represents the cultural distinctiveness of the selected regions by means of modern graphics and the latest technologies.

Achieving this goal required solving a number of tasks: analyzing analogues of the world game market (*Root*, *Scythe*, *Hidden Leaders*); developing game design and mechanics; creating an author's graphic style; designing interface elements (UI/UX) and integrating augmented reality (AR) technology.

The research methods are based on a systematic approach. The following methods were applied: iconographic and comparative analysis (to study ethnic motifs), prototyping (to test game mechanics), as well as generative design methods (AI-art) and computer modeling.

In the practical part of the work, a board game in the adventure strategy genre was developed. The visual language of the project is based on a combination of traditional symbolism and modern "Ink & Linocut" stylistics (imitation of ink graphics), implemented using the Midjourney v6.1 neural network and graphic editors Adobe Photoshop and Illustrator. A gallery of characters (Heroes, Companions, Enemies) and locations with clear regional binding and color coding has been developed.

An ergonomic game interface has been created, including innovative player mats with built-in resource trackers ("Might" and "Spirit"), cards with infographics, and a system of pictograms. The packaging design and promotional materials are made in a unified "dark fantasy" style using an accent terracotta color.

The scientific novelty of the obtained results lies in the development of a comprehensive approach to modernizing ethnocultural content through gamification. For the first time, a methodology for creating the visual sequence of a board game is proposed, combining the generative capabilities of artificial intelligence with deep research into Ukrainian demonology and ornamentation.

The practical value of the research is determined by the creation of a production-ready prototype of the board game "Heritage & Horizons", extended by augmented reality technology. Using the Overfly application and motion design in

Adobe After Effects, character animation was implemented, transforming the game into an interactive media product ("phygital" experience). A presentation video demonstrating the atmosphere and mechanics of the game has been developed. The project can be introduced into the cultural and educational process and used to popularize the brand of Ukraine at the international level.

Keywords: graphic design, board game, gamification, ethnodesign, cultural heritage, visual code, augmented reality (AR), artificial intelligence, game interface.

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному українському культурному просторі спостерігається зростання інтересу до національної ідентичності та регіональної самобутності. В умовах глобалізації та культурного тиску ззовні особливої ваги набувають дизайнерські практики, що сприяють збереженню та популяризації локальної спадщини. Одним із перспективних інструментів у цьому контексті виступає настільна гра — сфера, здатна поєднати розважальну функцію з освітньою, виховною та культурно-репрезентативною. Проте більшість існуючих ігор, що претендують на культурну автентичність, зосереджуються на загальнонаціональному рівні, нехтуючи розмаїттям регіонального контенту.

На ринку існують приклади комерційно успішних настільних ігор, створених на основі міфології, фольклору або історії, однак вони здебільшого оперують узагальненими образами. У той же час такі регіони як Закарпаття, Полтавщина, Слобожанщина та Центральна Україна мають потужний візуальний потенціал — орнаменти, строї, архітектура, побутові предмети та локальні звичаї, які залишаються недостатньо репрезентованими у сучасному візуальному дизайні.

Дизайн настільної гри, побудованої на культурних кодах конкретних регіонів, дозволяє створити нову форму візуального комунікування, де кожен гравець занурюється в естетику та символіку певного регіону. Це відкриває перспективи не лише для розширення дизайнерського інструментарію, а й для формування стійкого інтересу до етнокультурної спадщини через інтерактивні засоби.

Таким чином, розробка настільної гри, що візуалізує культурну спадщину обраних регіонів України, є актуальним дизайнерським завданням. Вона спрямована на збереження локальної ідентичності, розвиток графічної культури, популяризацію українського дизайну як засобу культурної

комунікації та формування нових візуальних наративів на перетині традиції й сучасності.

Метою дослідження є створити настільну гру, яка репрезентує культурну спадщину Закарпаття, Полтавщини, Слобожанщини та Центральної України через засоби графічного дизайну, з метою формування візуального образу регіональної ідентичності у форматі інтерактивного продукту.

Завдання:

1. Виявити ключові візуальні елементи, що формують культурну ідентичність обраних регіонів (орнаменти, символи, кольорові схеми, елементи побуту, традиційний одяг тощо).
2. Систематизувати виявлений етнокультурний матеріал з погляду його адаптації до дизайну настільної гри.
3. Проаналізувати сучасні практики дизайну настільних ігор на основі етнографічного чи культурного контенту.
4. Розробити концепцію та візуальну стилістику настільної гри, що інтегрує локальні культурні коди.
5. Реалізувати прототип настільної гри з урахуванням виявлених принципів, перевірити його сприйняття цільовою аудиторією.

Об'єкт дослідження: Дизайн графічного оформлення настільної гри як форми візуальної комунікації.

Предмет дослідження: Особливості адаптації етнокультурних елементів регіональної спадщини України в дизайн настільної гри.

Хронологічні межі дослідження: Культурна спадщина, сформована в межах ХІХ — першої половини ХХ століття, як період найбільш виразного формування регіональної стилістики в побутовій та декоративно-ужитковій культурі.

Територіальні межі дослідження: Закарпатська область, Полтавська область, Харківська область (Слобожанщина) та регіони Центральної України (зокрема, Київщина, Черкащина, частково Вінниччина).

Методи дослідження: У процесі дослідження було застосовано низку методів, відповідно до його мети та завдань: метод синтезу та узагальнень, метод класифікації та порівняння метод композиційного аналізу. Порівняльний аналіз дозволив співставити візуальні ознаки та символіку регіональних культур, зокрема їх орнаментальні мотиви, кольорові рішення та графічні стилі. Іконографічний і стилістичний аналізи дали змогу виявити ключові елементи етнокультурної візуальності, які можуть бути адаптовані до ігрового формату.

Наукова новизна: Дослідження пропонує новий підхід до інтеграції регіональної культурної спадщини у сучасний графічний дизайн через формат настільної гри, що не лише презентує, а й активізує взаємодію з локальною культурою шляхом гейміфікації.

Практичне значення: Результати дослідження можуть бути використані у розробці ігор, освітніх продуктів, музейних експозицій, , а також у створенні сучасної візуальної айдентики, що базується на етнокультурному підґрунті.

Структура та обсяг роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, переліку використаних джерел (50 позицій), альбому ілюстрацій (28 позицій). Об'єм основної частини дослідження складає 58 сторінок, повний об'єм з додатками 75 сторінок.

Дизайн-пропозиція представлена настільною грою, а також презентаційним роликом тривалістю 1,5 хв.(Heritage & Horizons Overview).

РОЗДІЛ 1

ЗБІР НАУКОВОЇ ІНФОРМАЦІЇ.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Стан наукової розробки теми та огляд літератури

Дизайн настільних ігор

У фаховій літературі підкреслюється, що дизайн настільних ігор – це більше, ніж просто естетичне оформлення. Як зазначає Фединишинець, «візуальний дизайн настільних ігор є ключовим елементом, який визначає не лише їхню естетичну привабливість, але й функціональність, впливаючи на сприйняття гри гравцями»[10]. Із цієї позиції настільні ігри поєднують у собі мистецтво ігрового процесу та графічного виконання, що дає змогу створювати «унікальний досвід, який виходить за межі простої розваги, стимулюючи когнітивні, соціальні та емоційні навички»[10]. Візуальні складові – типографіка, колористика, композиція, стиль графіки, текстури – формують перше враження про гру, задають її атмосферу та визначають рівень залучення гравців[10]. Більш того, продуманий дизайн допомагає інтуїтивно сприймати правила гри, забезпечуючи легкість входження в ігровий процес навіть для новачків[10]. З огляду на це, інтеграція естетики та функціональності вважається критично важливою для створення якісного продукту[10].

Окрім того, останні дослідження виявили, що поганий дизайн може ускладнювати освоєння гри: наприклад, у незалежному опитуванні «25% респондентів вважали вивчення правил настільних ігор «болісним», що підкреслює необхідність «покращення візуального дизайну настільних ігор» для поліпшення ігрового досвіду»[31]. Таким чином, сучасний дизайн настільних ігор прагне зробити гру водночас привабливою й інтуїтивно

зрозумілою, адже в умовах конкуренції на ринку саме зовнішній вигляд часто стає вирішальним фактором вибору гри.

Використання культурної спадщини в дизайнерській практиці

У межах теми культурної спадщини дедалі більше уваги приділяють іграм як носіям культурного контенту. Наприклад, у дослідженні Магеліяннакі та співавторів констатовано, що «серйозні ігри використовуються в галузі культурної спадщини як засіб передавання культурних знань та створення досвіду занурення у культурний контент»[24]. Їхнє дослідження показало, що ігровий дизайн із глибоким сюжетом і культурною тематикою може одночасно «забавляти гравців, забезпечуючи навчальний приріст та залучення до культурного контенту»[24]. Отже, інтеграція історико-культурних елементів у настільні ігри дозволяє передавати учасникам знання про спадщину у цікавій ігровій формі.

Багато дослідників звертають увагу і на практичне використання національних і регіональних мотивів у дизайні. Зокрема, Сиваш дає таке визначення етнодизайну: «Етнодизайн – це звернення до народного мистецтва, етнічних мотивів як до джерела натхнення; використання стилістичних, декорувальних, формотворчих прийомів народної творчості й художніх ремесел у творах графічного, промислового дизайну, дизайну інтер'єру, ландшафту, одягу»[7]. Він також наголошує, що «дизайнери сьогодні все частіше звертаються до етнотематики. Переосмислення національних мотивів архітектури, образотворчого й декоративно-прикладного мистецтва, народної культури, зацікавлення традиційною орнаментикою та колористикою присутнє в дизайні багатьох країн»[7]. Ці спостереження свідчать, що використання культурної спадщини в дизайні – не поодинокий випадок, а широка світова тенденція.

З точки зору ігор, інтеграція спадщини може також відбуватися на суспільному рівні: так, у Німеччині «німецьку культуру настільних ігор» офіційно номінували як нематеріальну культурну спадщину відповідно до настанов ЮНЕСКО[15]. Цей факт ілюструє, що настільні ігри все частіше

розглядають не лише як розвагу, а й як елемент культурної ідентичності й традиції. Прикладом практичного втілення є дизайн освітніх ігор, орієнтованих на регіональні етнічні мотиви. Як зазначають Ян та співавтори, у процесі проєктування таких ігор «гравці, культура, ігри та навчальний контент повинні розглядатися як комплексна модель і бути інтегрованими у фінальний процес проєктування взаємодії. Знаходження взаємозв'язку між цими елементами дозволить створювати освітні ігри, що містять культурне значення та навички розв'язання проблем»[34]. Таким чином, сучасні дослідження підтверджують, що використання культурної спадщини в дизайнерській практиці ігор сприяє збереженню традицій та поглибленню пізнання культури через активне ігрове залучення.

Етнодизайн

Етнодизайн – суміжне з культурною спадщиною поняття, яке фіксує зв'язок сучасного дизайну з народним мистецтвом. Концептуальні засади етнодизайну в Україні, окреслені Сивашем, підкреслюють його роль у формуванні національного стилю. Згідно з його визначенням, етнодизайн передбачає використання етнічних мотивів та традиційних орнаментів у проєктуванні сучасних об'єктів[7]. Дизайнери все частіше включають у свої роботи національні художні елементи, відтворюючи образи архітектури, декоративного мистецтва, орнаментальні мотиви та кольорові схеми, притаманні народній культурі[7]. Як зауважує Сиваш, такий етнографічний підхід дозволяє перетворювати автентичні мотиви на нові «продукти дизайну» зрозумілі широким верствам суспільства, водночас сприяючи національному відродженню й утвердженню культурної ідентичності. Таким чином, етнодизайн розглядається не лише як художній стиль, а й як соціокультурне явище, що віддзеркалює сучасні процеси самоідентифікації та глобалізації в дизайні.

Гейміфікація

Гейміфікація (ігровізація) – поширений підхід у дизайні, що полягає у додаванні ігрових елементів до неігрових контекстів. За визначенням

словника Merriam-Webster, «гейміфікація – це процес додавання ігрових або ігроподібних елементів до чогось (наприклад, завдань) з метою заохочення участі»[41]. У ширшому розумінні, гейміфікація прагне підвищити залученість, мотивацію та участь користувачів через інтеграцію геймічних механік (балів, значків, рейтингів тощо) у системи та процеси, що не є іграми за задумом[42]. Наприклад, у освітньому контексті гейміфікація застосовується для стимулювання мотивації учнів: завдяки елементам конкуренції, змагання і винагород вона робить навчання більш захопливим та інтерактивним, сприяючи кращому запам'ятовуванню матеріалу та зацікавленості (Merriam-Webster, 2025; Вікіпедія, 2025). Систематичні огляди показують, що гейміфікація може значною мірою підвищити мотивацію та залученість учасників, хоча ефективність залежить від конкретного контексту та індивідуальних особливостей.

Освітні та соціокультурні функції ігор

У літературі підкреслюють багатогранні освітні та соціокультурні функції настільних ігор. З одного боку, настільні ігри сприяють розвитку різних навичок і вікових переходів. Зокрема, Руденський зазначає, що «настільні ігри є засобом, який забезпечує органічний перехід із соціальної ролі дошкільника у нову – молодшого школяра»[6]. Тобто через гру діти опановують нові соціальні ролі та навички в ненав'язливій формі. Інтерактивна природа ігор базується на міжособистісній взаємодії, що стимулює волю та саморегуляцію, а також розвиває мислення, мовлення, пам'ять, увагу та інші психічні процеси[6].

З іншого боку, настільні ігри мають глибоку соціокультурну функцію: вони виступають невід'ємною частиною культурного дозвілля та комунікації. Автори підкреслюють, що ігри «становлять стійку органічну форму культурного дозвілля» і слугують «засобом формування емоційно-вольової сфери здобувачів освіти через засвоєння культури ігрової поведінки»[6]. У грі діти і дорослі моделюють різні соціальні ситуації, вчаться співпрацювати або конкурувати, що формує їхні світогляд і поведінку. Також настільні ігри

створюють альтернативу цифровим розвагам, «пропонуючи простір для безпосередньої взаємодії, розвитку стратегічного мислення та формування емоційного зв'язку між гравцями»[10]. Завдяки цьому вони підтримують соціокультурні зв'язки між учасниками гри та сприяють збереженню і передачі спільних цінностей і традицій.

Таким чином, огляд літератури показує, що дизайн настільних ігор поєднує естетичні та функціональні завдання (Фединишинець, 2024), прагне інтегрувати культурну спадщину та етноелементи (Сиваш, 2018; Ян та ін., 2019), застосовує принципи гейміфікації для підвищення мотивації (Merriam-Webster, 2025), а самі ігри виконують важливі освітні і соціокультурні функції, сприяючи розвитку особистості та збереженню культурної ідентичності (Руденський, 2024; Магеліяннакі та ін., 2021).

1.2. Методи дослідження

У межах дипломної роботи зі створення настільної гри, що репрезентує культурну спадщину чотирьох регіонів України, було застосовано комплекс міждисциплінарних методів дослідження. Відповідно до поставленої мети, використано якісні аналітичні методи (порівняльний, іконографічний аналіз та аналіз візуальної культури), а також методи дизайну (прототипування). Кожен із цих методів застосовувався в специфічному контексті проекту та допоміг вирішити конкретні завдання.

Порівняльний аналіз

Порівняльний аналіз – це метод дослідження, який дозволяє детально та глибоко вивчити та зіставити два або більше об'єктів. У контексті нашого проекту він застосовувався до порівняння елементів культурної спадщини різних регіонів. Наприклад, було порівняно кольорові гами та орнаменти традиційного ткацтва Полісся та Карпат, що дозволило виявити спільні геометричні мотиви і водночас регіональні особливості (домінантні кольори та техніки вишивки). Такі знахідки лягли в основу загального візуального

стилю гри з адаптацією до кожного регіону. Крім того, проведено порівняльний аналіз існуючих тематичних настільних ігор (на прикладі ігор із народною символікою), що дало змогу використати вдалий ігровий досвід, а також уникнути поширених помилок у балансі правил.

Іконографічний аналіз

Іконографічний аналіз полягає у вивченні образів і символів для з'ясування їх початкового значення. У нашому дослідженні він використовувався для інтерпретації традиційної символіки регіонів. Зокрема, проведено іконографічний аналіз народних орнаментів: наприклад, вивчали значення мотивів восьмипроменевої зірки на волинських рушниках та флористичних рисунків на галицьких вишиванках. Аналіз традиційних гербів і знаків регіонів допоміг розкодувати їхні смисли (наприклад, символіку калини чи птаха) і включити ці значущі елементи до дизайну карт та гравального поля. Завдяки іконографічному аналізу ігрові ілюстрації отримали глибший сенсовий контекст і відображають автентичні уявлення кожного регіону.

Аналіз візуальної культури

Метод аналізу візуальної культури передбачає вивчення культурних явищ через їхні візуальні прояви. У роботі над грою ми системно досліджували регіональну візуальну спадщину: вивчали традиційні костюми, кераміку, народне декоративно-прикладне мистецтво та архітектуру чотирьох регіонів. Наприклад, проаналізовано музейні фотозбірки закарпатського і полтавського побутового мистецтва, що допомогло виділити характерні кольорові рішення та форми. Отримані дані спрямували вибір панорамних ілюстрацій для ігрового поля й оформлення карт: використовувалися реалістичні пейзажі та атрибути регіонів, а загальна кольорова палітра відповідає візуальній атмосфері кожної місцевості. У такий спосіб аналіз візуальної культури сформував цілісне візуальне оформлення гри, яке відображає особливості кожного регіону.

Прототипування

Прототипування – метод проєктного дослідження, що полягає у створенні спрощених моделей продукту для тестування ідей. На етапі розробки ігрового дизайну були виготовлені кілька прототипів: від паперових ескізів гального поля та карток до цифрової демоверсії правил. Кожен прототип тестувався ігровою групою, після чого збирались зауваження та відгуки. Цей ітеративний підхід дозволив перевірити і вдосконалити ігрові механіки й баланс без зайвих витрат ресурсів. Наприклад, тестовий прогін гри виявив, що деякі правила були незрозумілі гравцям, тож вони були змінені до фінального варіанту. Також за результатами прототипування уточнювалися тексти карток і символічні значки, щоб зробити гру зручною та інтуїтивною для аудиторії.

У результаті аналізу методів дослідження було встановлено, що ефективне поєднання аналітичних, проєктних та емпіричних підходів дозволило комплексно підійти до створення настільної гри, заснованої на культурній спадщині України. Зокрема, іконографічний та порівняльний аналізи забезпечили глибоке розуміння візуальної культури регіонів, прототипування сприяло вдосконаленню ігрової структури. Таким чином, обрані методи стали підґрунтям для розробки гри, яка поєднує автентичність, естетику та зручність сприйняття.

ВИСНОВКИ ДО 1 РОЗДІЛУ

Проведений літературний аналіз показав, що сучасні підходи до дизайну настільних ігор тісно пов'язані з культурною спадщиною та етнодизайном. Дослідники відзначають, що серйозні ігри стають ефективним інструментом для навчання культурних цінностей: вони «дозволяють підтримувати досвід культурної спадщини, долаючи “нетілесні” бар'єри музеїв, виставок та книг»[32]. У роботах показано, що ігрові механіки підвищують мотивацію до навчання, оскільки встановлюють чіткі цілі та надають миттєвий зворотний зв'язок, що сприяє глибокому засвоєнню знань.

Прикладом успішної адаптації культури в грі є застосування мобільних локаційних ігор у дослідженні спадщини: ігри на зразок **Pokémon GO** доводять, що гейміфікація може стати привабливим засобом привертання уваги до історичних локацій[17]. Водночас у літературі підкреслюється важливість етнодизайну: інтеграція фольклорних мотивів та народних візерунків у сучасні ігрові продукти дозволяє зберегти національну автентичність. Зокрема, було доведено, що етно-культурні патерни включаються в дизайн на кількох рівнях — предметному, просторовому та соціокультурному — і вони тісно пов'язані з практиками еко-дизайну й етнодизайну[28]. Таким чином, літературні джерела свідчать про значний потенціал комбінування гейміфікації, етнокультурних елементів та освітніх функцій ігор для посилення зацікавленості користувачів і глибшого пізнання ними культурної спадщини.

У підрозділі 1.2 описано застосовані методи дослідження та оцінено їхню ефективність. Зокрема, **порівняльний аналіз** використовувався для виділення спільних рис і відмінностей між різними іграми: він дозволяє зіставляти правила, механіки та художнє оформлення, що підсилює розуміння того, як дизайн гри передає певні культурні або освітні ідеї[21]. **Іконографічний аналіз** допоміг розкрити символічні коди та зміст візуальних елементів: таким чином ідентифіковано культурні мотиви в оформленні компонентів гри (в основі іконографічного аналізу — «вивчення тем, закладених у зображеннях, та їх символічних, емблематичних, метафоричних значень»[22]). **Прототипування** здійснювалося ітеративно: спочатку були створені спрощені макети гри, які тестувалися на цільовій аудиторії, після чого дизайн уточнювався. Наприклад, в дослідженні Evensen та ін. показано, що створення двох версій прототипу з мінімальними відмінностями дозволяло отримати різні відгуки учасників і вдосконалити сюжет та графіку гри[20].

Отже, поєднання зазначених методів — аналітичних і практичних — забезпечило всебічне опрацювання дизайну ігор. Залучення порівняльного та іконографічного аналізу разом із ітеративним прототипуванням рефлексією

дозволило адаптувати гру до етнокультурних освітніх цілей та підтвердити ефективність обраних дослідницьких підходів.

РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ АНАЛОГІВ. ДОСЛІДЖЕННЯ ЦІЛЬОВОЇ АУДИТОРІЇ.

2.1. Огляд існуючих настільних ігор

Для аналізу аналогів було обрано настільні ігри та мультимедійні проекти, що мають тематичну чи візуальну близькість до концепції нашої роботи — створення гри, яка репрезентує культурну спадщину регіонів України. Основна увага приділялась іграм, у яких поєднуються етнографічні мотиви, графічна стилізація традиційних елементів та освітній або просвітницький характер.

З метою системного порівняння було сформовано низку критеріїв, за якими здійснювався аналіз кожного прикладу. Вони охоплюють як естетичні, так і функціональні аспекти, що є важливими у розробці настільної гри з культурним змістом:

- Ступінь інтеграції елементів культурної спадщини (орнаментів, образів побуту, народного костюму, рослинності тощо) у візуальну мову гри.
- Відповідність стилістичних рішень (кольорова палітра, графічна подача, тип ілюстрацій) загальній концепції гри.
- Баланс між пізнавальним і розважальним компонентом — наскільки ефективно гра виконує освітню функцію без втрати ігрової динаміки.
- Ігрова механіка: взаємозв'язок між змістом гри та правилами, які сприяють зануренню у контекст культури.
- Оригінальність ідей, інноваційність у візуалізації культурних тем через настільну гру.

Застосування цих критеріїв дозволило виявити релевантні рішення, які можуть бути адаптовані або враховані у власному проекті, а також визначити типові недоліки, яких варто уникати при розробці гри, орієнтованої на популяризацію української культурної ідентичності.

2.1.1. Vicious Gardens – A Brutally Fun Gardening Game (2025)

(Іл. 1.1)

Vicious Gardens — це стратегічна настільна гра, випущена у 2025 році, що поєднує в собі чорний гумор, візуальну вишуканість та механіку «мікробитв» за територію¹. У грі гравці керують садівниками, які борються за право володіння найкращою ділянкою в змагальному та динамічному ігровому процесі. Основними елементами є карти персонажів, тактичні дії, змінні події та декоративні фішки, що уособлюють рослини, пастки й об'єкти ландшафту.

Візуально гра вирізняється чіткою, спрощеною векторною графікою з обмеженою, проте насиченою кольоровою палітрою. Ілюстрації виконані в дусі гротескного стилю з акцентом на декоративність і характерність образів, що візуально наближує гру до авторської графіки.

Чому ця гра є релевантним аналогом:

Vicious Gardens демонструє приклад вдалого синтезу тематичного контенту з чіткою ігровою механікою та яскравим стилістичним виконанням. Хоча тема гри — не етнографічна, вона влучно ілюструє, як можна передати складний образний контент (садівництво як метафору боротьби) через мінімалістичні, але символічно навантажені ілюстрації. Це особливо важливо для нашої гри, де також планується використання векторної графіки, обмеженої палітри та культурних символів (рослин, предметів побуту, тварин тощо).

Крім того, *Vicious Gardens* використовує природні образи (квіти, трави, ґрунт) як активні елементи ігрового поля — аналогічно до того, як у нашій грі планується залучати флору й фауну регіонів України. Такий підхід доводить, що образи природи можуть слугувати не лише естетичним фоном, а й ключовим носієм змісту та функціональності.

2.1.2. Fame and Fable | A Fantasy Board Game (2025) (Іл. 1.2)

¹ https://www.kickstarter.com/projects/rossbruggink/vicious-gardens?ref=ksr_email_mktg_category_newsletter_games

Fame and Fable — це кооперативна настільна гра з елементами пригод, стратегії та оповіді, яка вийшла у 2025 році². Події гри розгортаються у вигаданому світі, де гравці беруть на себе ролі мандрівних героїв, що вирушають у подорож, повну випробувань, моральних виборів і боротьби за вплив. Механіка гри передбачає вибір дій через карти, модульне ігрове поле та систему наративного розвитку, яка залежить від рішень гравців.

Графічне оформлення гри базується на сучасному мінімалістичному фентезі-стилі з елементами фольклорної стилізації. Художній стиль поєднує чітко окреслені форми, декоративні шрифти, текстури під старовинний папір і стриману палітру з акцентами на червоний, зелений і мідний. Візуальні елементи (персонажі, символи, предмети) виконані у векторному стилі з простими, але виразними образами, що легко читаються.

Чому ця гра є релевантним аналогом:

Fame and Fable є прикладом гри, де наратив і культурний контекст відіграють ключову роль у формуванні гравецького досвіду. Попри фантастичне середовище, візуальний стиль і структура гри апелюють до елементів усної традиції, символізму й архетипів, що перегукується з підходами у створенні ігор на основі культурної спадщини.

Гра демонструє, як через візуальні засоби (ілюстрації карт, декоративні маркери, карту світу) можна створити переконливу атмосферу, яка відчувається автентичною навіть у вигаданому світі. Це напряду резонує з завданням нашої гри — передати настрій і дух конкретних регіонів України через умовно-абстраговану, але впізнавану візуальну мову.

Також важливою є увага до композиційного балансу: *Fame and Fable* використовує фольклорні мотиви як структурний каркас, не перенасичуючи графіку, а інтегруючи орнаментальні та культурні елементи у функціональну частину гри. Це створює приклад того, як можна делікатно і виразно працювати з традиційними візуальними формами, що особливо актуально для культурно орієнтованих дизайнерських проєктів.

² <https://www.kickstarter.com/projects/owendavey/fame-and-fable>

2.1.3 The Monster Club Corporation (Іл. 1.3) — це американська настільна карткова гра, що поєднує гумористичну естетику, фантастичний сюжет і швидкий, динамічний геймплей³. У грі гравці виступають в ролі менеджерів вигаданої корпорації, що займається працевлаштуванням монстрів. Мета кожного учасника — зібрати найефективнішу команду монстрів і обіграти конкурентів, використовуючи їхні слабкості, навички та несподівані ефекти карт.

Графічне оформлення гри вирізняється яскравим, мультяшним стилем із акцентом на індивідуальність кожного персонажа. Ілюстрації виконані у векторному стилі з акцентом на прості геометричні форми, контурне зображення, обмежену, але насичену кольорову палітру. Усі картки мають виразний дизайн — кожен монстр має не лише зовнішні риси, а й характер, переданий через позу, аксесуари чи кольорові рішення.

Чому ця гра є релевантним аналогом:

The Monster Club Corporation є прикладом настільної гри, де персонажі подані через систему візуальних символів, які поєднують простоту й характерність. Такий підхід важливий і для нашої гри, яка має на меті створити візуально виразні, але стилістично стримані образи людей, тварин, рослин та побутових елементів на основі української культурної спадщини.

Особливо релевантним є підхід до обробки векторної графіки: чітка стилізація, зведення деталей до мінімуму без втрати виразності, обмежена палітра — усе це дозволяє досягти графічної цілісності при великій кількості різних об'єктів (як у нашій грі, що включає багато регіональних символів і персонажів).

Крім того, візуальна мова гри *Monster Club* побудована на грі форм і кольору — не на реалістичному зображенні, а на стилізації та емоційному зчитуванні образів. Це важливий принцип, який можна адаптувати у створенні візуального ряду для гри, присвяченої українському культурному коду,

³ <https://www.themonsterclubcorporation.com/morigins-tcg>

особливо якщо йдеться про сучасну, лаконічну графіку, яка має залишатися доступною для різних вікових груп.

2.1.4. Hidden Leaders (2022) (Іл. 1.4)

Hidden Leaders — це настільна стратегічна гра з асиметричними ролями та прихованими цілями, випущена у 2022 році⁴. У грі шість могутніх кланів ведуть боротьбу за контроль над вигаданим королівством Ōsteros після смерті правителя. Кожен гравець таємно підтримує одну зі сторін конфлікту (імперію, повстанців або незалежного лорда) і намагається впливати на перебіг подій шляхом розіграшу героїв зі спеціальними властивостями. Гра поєднує елементи блефу, контроль над ігровим полем і прості динамічні дії.

Візуальна мова *Hidden Leaders* заснована на яскравій векторній графіці з високим ступенем стилізації. Художнє оформлення вирізняється геометричністю форм, декоративними плоскими фігурами та обмеженою палітрою для кожного персонажа, що забезпечує чистоту сприйняття. Ілюстрації персонажів вирізняються гумористичною, карикатурною манерою, але водночас зберігають структурну логіку в костюмах, кольорах та елементах зброї чи атрибутики. Особлива увага приділяється візуальній відмінності кожного героя, незважаючи на загальну стилістичну уніфікацію.

Чому ця гра є релевантним аналогом:

Hidden Leaders є надзвичайно цінним прикладом у контексті розробки гри, орієнтованої на культурний візуальний код. Гра демонструє, як можна досягти високого рівня візуальної ідентифікації персонажів за допомогою простих геометричних форм, кольорових акцентів та мінімалістичного оформлення. Цей підхід перегукується з концепцією нашої гри, де планується стилізоване, векторне зображення елементів культури — зокрема, людей, тварин, предметів побуту та символіки кожного регіону України.

Крім того, *Hidden Leaders* ефективно використовує кольорову структуру як елемент геймплейної логіки: палітра допомагає гравцям швидко орієнтуватися в командах, типах героїв та їхніх функціях. Такий принцип

⁴ <https://boardgamegeek.com/boardgame/320718/hidden-leaders>

може бути адаптований у нашій грі для позначення регіональної приналежності об'єктів або ролей персонажів (наприклад, умовні кольори для Закарпаття, Слобожанщини тощо).

Нарешті, вартим уваги є те, як у *Hidden Leaders* міфологічні мотиви — хоч і вигадані — інтегруються у візуальний стиль. Це демонструє потенціал уявної стилізації реальних етнокультурних тем без втрати ідентичності, що особливо актуально при адаптації елементів української спадщини в сучасний дизайнерський формат.

2.1.5. *Control* (2016) (Іл. 1.5)

Control — це швидка стратегічна карткова гра, створена студією Keumaster Games у 2016 році⁵. Її сюжетна основа — альтернативна реальність, де гравці подорожують у часі, намагаючись зібрати енергію для втечі з часової петлі. Геймплей побудований навколо взаємодії з картами, що надають гравцеві спеціальні дії, модифікатори й захист від суперників. Перемога досягається тоді, коли гравець набирає точну кількість одиниць «часової енергії».

Основна особливість *Control* — її візуальна лаконічність і надзвичайно витриманий графічний стиль. Уся гра виконана у суворо обмеженій кольоровій палітрі: домінують чорний, золотий, срібний і білий кольори, що задають естетику мінімалізму й строгості. Усі елементи оформлені у векторній стилістиці з геометризованими іконками, символами та шрифтами, які створюють відчуття науково-фантастичної містики. Візуальний стиль витриманий до найменших деталей, що робить гру впізнаваною та концептуально цілісною.

Чому ця гра є релевантним аналогом:

Control слугує чудовим прикладом того, як мінімалістичний підхід до графіки може водночас бути функціональним, естетично привабливим і концептуально глибоким. Для нашої гри, в основі якої — чітка стилізація українських етновізуальних форм у сучасному ключі, важливо розуміти, як

⁵ <https://boardgamegeek.com/boardgame/192240/control>

обмежена палітра та геометричний стиль можуть ефективно працювати на впізнаваність і читабельність.

Окрім цього, *Control* показує, що навіть при лаконічній подачі гравці можуть легко орієнтуватися у грі завдяки продуманим символам, графічній ієрархії та інтуїтивному візуальному коду. Це важливо для нашої мети — зробити гру доступною для різних вікових категорій, зберігаючи при цьому візуальну глибину й автентичність елементів української культури.

Ще одним релевантним моментом є те, що *Control* створює візуальну атмосферу не через сюжетні зображення, а через символічні графічні рішення. Такий прийом можна адаптувати для представлення культурних кодів (наприклад, вишиваних мотивів, стилізованих птахів, рослин, предметів побуту), що дозволить говорити мовою знаків і форм, а не лише реалістичних зображень.

2.1.6 Dragoon (2016) (Іл. 1.6)

Dragoon — це тактична настільна гра з асиметричним геймплеєм, розроблена Lay Waste Games і видана у 2016 році⁶. У цій грі гравці беруть на себе ролі драконів, які змагаються за контроль над землями, грабуючи, знищуючи або підкорюючи людські поселення. В основі механіки — бойова стратегія, контроль територій та випадковість розташування нових міст на полі, що щоразу створює унікальну ситуацію.

Найсильнішою стороною *Dragoon* є її унікальне візуально-тактильне втілення. Всі елементи гри мають преміальну подачу: металеві фігурки драконів, тканинне ігрове поле з графічною вишивкою, карти з ілюстраціями у векторній, графічно стриманій стилістиці. Візуально гра витримана у двох кольорах — насиченому чорному й золотому (або срібному), створюючи ефект вишуканої монохромності. Графіка виконана у стилі сучасного фентезі з геометричним спрощенням форм і акцентом на декоративність.

Чому ця гра є релевантним аналогом:

⁶ <https://boardgamegeek.com/boardgame/172540/dragoon>

Dragoon — приклад настільної гри, яка не просто використовує графічну стилізацію, а перетворює її на частину наративу та гравецького досвіду. Важливою є її обмежена кольорова палітра, яка демонструє, як можна досягти глибини та візуального багатства через стримані кольори й чітку лінію. Такий принцип є близьким до естетики нашої гри, що також базується на обмеженій палітрі, стилізованій графіці та векторній подачі культурних символів.

Крім того, *Dragoon* ефективно працює з символікою і спрощеними образами — це дозволяє легко впізнавати об'єкти навіть у стилізованій, узагальненій формі. Цей підхід особливо актуальний у контексті адаптації візуальної спадщини (узорів, предметів побуту, образів тварин) для настільної гри: він дозволяє зберігати культурну виразність при сучасній подачі.

Важливим є й тактильний компонент, який у *Dragoon* підсилює емоційне залучення гравців. У нашій грі, що також передбачає активну взаємодію з графічними об'єктами (фішками, картами, ілюстрованими полями), цей аспект може бути адаптований через використання фактур, матеріалів або візуально-тактильної привабливості елементів, стилізованих під етнографічні артефакти.

2.1.7 *Root* (2018) (Іл. 1.7)

Root — це асиметрична стратегічна настільна гра, створена студією Leder Games та випущена у 2018 році⁷. У грі гравці керують різними фракціями лісових істот, які борються за контроль над великою лісовою територією. Кожна фракція має унікальні механіки, цілі та стиль гри, що надає *Root* глибину та варіативність. У центрі подій — політичне суперництво, будівництво, бойові зіткнення й альянси між сторонами, які відображають складну екосистему взаємодії.

Візуально *Root* вирізняється глибоко опрацьованим, водночас простим і дуже впізнаваним авторським стилем. Уся графіка гри — ілюстрації художника Кайла Ферріна (Kyle Ferrin) — виконана у «мультяшній» манері, з

⁷ <https://boardgamegeek.com/boardgame/237182/root>

чіткими контурами, ручною фактурою та багатою деталізацією. Образи персонажів — це стилізовані тварини, що водночас мають риси людського характеру, костюми, інструменти. Візуальний стиль поєднує декоративність, легку наївність і графічну цілісність. Колірна палітра тепла, збалансована, з акцентами на природні кольори — охра, коричневий, зелений, синій.

Чому ця гра є релевантним аналогом:

Root — зразок того, як візуальна стилізація та етномотиви можуть гармонійно поєднуватися з глибоким геймплеєм. Хоча гра не базується на конкретній культурі, її образна мова спирається на знайомі архетипи — тварини, що втілюють певні соціальні ролі, структури, ієрархії. Це напряду співзвучне з нашим підходом до візуалізації регіональних особливостей України через умовно-символічні образи (наприклад, тварини, рослини, персонажі, що репрезентують локальну ідентичність).

Гра також демонструє, як обмежений, але живий і природний кольоровий спектр може слугувати засобом передачі атмосфери, водночас зберігаючи чистоту сприйняття та акцентуючи на важливих візуальних елементах. Це особливо корисно для нашого проєкту, що використовує обмежену палітру та геометричну графіку для побудови ігрового світу.

Окремої уваги заслуговує те, як *Root* перетворює складні теми (політика, конфлікти, влада) на візуально приємний і доступний ігровий досвід. Подібний прийом — візуальна «м'якість» складних тем — може бути ефективним у грі, яка працює з глибокими поняттями культурної ідентичності, роблячи їх дружніми до сприйняття гравцями різного віку, зокрема молодшої аудиторії.

2.1.8. On Tour: Paris and New York (2022) (Іл. 1.8)

On Tour: Paris and New York — це незалежне розширення до популярної настільної гри *On Tour*, розроблене компанією BoardGameTables.com і випущене у 2022 році⁸. Гравці виступають у ролі організаторів музичних турів, які планують маршрути виступів гуртів у межах двох світових культурних

⁸ <https://boardgamegeek.com/boardgame/360706/on-tour-paris-and-new-york>

центрів — Парижа та Нью-Йорка. Завдання полягає в тому, щоб за допомогою кидання кубиків і розміщення номерів на карті створити максимально ефективний тур. Гра поєднує елементи логіки, стратегічного мислення та візуальної орієнтації на мапі.

Візуальна стилістика гри вирізняється лінійною геометричністю, яскравими кольоровими блоками та елементами векторної інфографіки. Кожне ігрове поле (Париж або Нью-Йорк) має стилізовану карту з чіткою, декоративною архітектурою та типографікою. Ілюстрації мінімалістичні, виконані у стриманій палітрі з акцентом на контрастні кольори для позначення маршрутів і зон. Незважаючи на простоту форм, візуальна мова гри створює яскраве відчуття подорожі містом і дозволяє легко орієнтуватися у просторі гри.

Чому ця гра є релевантним аналогом:

On Tour: Paris and New York демонструє, як географічний і культурний контекст може бути переданий через абстрактно-інфографічну подачу, без реалістичних зображень. У грі збережено впізнаваність об'єктів (напр. Ейфелева вежа або хмарочоси Манхеттена), однак вони передані у вигляді спрощених піктограм. Такий принцип надзвичайно цінний для нашої гри, яка також оперує з візуальними символами культурної спадщини — орнаментами, побутовими предметами, природними мотивами — у стислому векторному стилі.

Особливо важливо, що гра *On Tour* доводить: навіть мінімалістична графіка здатна створити сильне візуальне враження та атмосферу, коли використовується в продумано структурованому ігровому полі. Це надихає на проектування карт нашої гри, де планується поділ на регіони України з характерними культурними рисами.

Також варто відзначити інтеграцію функціонального дизайну та естетики: поля, номери, маршрути в грі *On Tour* виконують геймплейні функції, не порушуючи загальної візуальної цілісності. Цей баланс — між

декоративністю та інформативністю — є ключовим для візуальної структури нашої гри, яка поєднуватиме освітню мету та розважальний формат.

2.1.9 Imhotep (2016) (Іл. 1.9)

Imhotep — це стратегічна настільна гра, розроблена Філом Вокером-Гардіном (Phil Walker-Harding) і випущена у 2016 році⁹. Гравці виступають у ролі стародавніх єгипетських архітекторів, що змагаються за спорудження найвеличніших монументів — пірамід, храмів, обелісків і гробниць. Основна механіка гри пов'язана з транспортуванням кам'яних блоків на кораблях та їх розміщенням на будівельних майданчиках, що дає переможні бали залежно від типу конструкції.

Візуальне оформлення *Imhotep* витримане в мінімалістичній, символічній манері, що тяжіє до археологічної естетики. Ігрові компоненти — дерев'яні блоки, стилізовані картки та поля — подані у теплій, приглушеній палітрі з відтінками піску, охри, глини та каменю. Ілюстрації спрощені, але впізнавані, виконані у стилі, що нагадує реконструкції артефактів. Загальний графічний стиль орієнтований на ясність, тактильну привабливість та узагальнене візуальне відтворення історичного контексту.

Чому ця гра є релевантним аналогом:

Imhotep демонструє, як елементи культурної спадщини можуть бути адаптовані до сучасного геймдизайну без прямої імітації чи надмірного реалізму. Гра ґрунтується на стародавній єгипетській тематиці, але використовує узагальнені символи та форми, що дозволяють легко сприймати гру гравцям різного віку. Такий підхід особливо корисний для нашого проєкту, де необхідно візуалізувати традиційні українські образи у сучасній, доступній формі.

Крім того, *Imhotep* — приклад ефективного поєднання простоти візуального стилю з глибокою тематичною зануреністю. Гравець не бачить складної реконструкції стародавнього Єгипту, але завдяки продуманому дизайну відчуває атмосферу епохи. Подібний ефект може бути досягнутий і у

⁹ <https://boardgamegeek.com/boardgame/191862/imhotep>

нашій грі, де культурна ідентичність передаватиметься через ключові символи: вишивані орнаменти, рослини, предмети побуту, тварини тощо.

Важливо й те, що *Imhotep* успішно інтегрує геймплей і тему, не жертвуючи ні функціональністю, ні змістовністю. Це вказує на можливість створення освітнього продукту в ігровому форматі без втрати ігрової динаміки — завдання, яке також стоїть перед нашим дизайнерським рішенням.

2.1.10 Yōkai (2019) (Лл. 1.10)

Yōkai — це кооперативна настільна гра, випущена у 2019 році французьким видавництвом *Bankiiz Editions*¹⁰. Гравці об'єднуються, щоб допомогти чотирьом видами японських духів (йокай) повернути внутрішню гармонію, яка була порушена їхнім змішаним розташуванням. Механіка гри побудована на прихованій інформації — гравці бачать лише частину карт і повинні через логічне мислення, пам'ять і підказки інших учасників упорядкувати духів за кольорами, не розкриваючи їх відкрито. Гра націлена на уважність, дедукцію і взаємодію в команді.

Візуальне оформлення *Yōkai* базується на мінімалістичному векторному стилі, що поєднує естетику японського фольклору з сучасною графічною мовою. Кожен тип духа має свій колір (червоний, синій, зелений, фіолетовий) і впізнаваний візуальний стиль, що поєднує традиційні мотиви з геометричним дизайном. Ілюстрації спрощені, але містять характерні деталі: маски, роги, свічки, а також стилізовані хмари, хвилі, візерунки. Палітра — стримана, але глибока; композиції — центровані, симетричні, що створює ефект спокою та містичності.

Чому ця гра є релевантним аналогом:

Yōkai — надзвичайно показовий приклад того, як елементи культурної спадщини можуть бути адаптовані у формат сучасної настільної гри, зберігаючи національний колорит без прямої історичної реконструкції. Це безпосередньо перегукується з нашою метою — інтерпретувати візуальну

¹⁰ <https://boardgamegeek.com/boardgame/269146/yokai>

мову культурних регіонів України (Закарпаття, Полтавщини, Слобожанщини та Центральної України) через сучасний дизайнерський інструментарій.

Крім того, в грі *Yōkai* чітко видно, як колір, форма і символ працюють разом для створення наративного середовища без потреби в тексті або складних інструкціях. Такий підхід корисний для розробки гри, що має освітній або культурний підтекст, особливо в дитячому чи родинному форматі. Візуальна мова гри водночас лаконічна й емоційно насичена — саме цього ефекту ми прагнемо досягти у своїй настільній грі.

Особливо важливим є інтернаціональний успіх гри при локалізованому візуальному контенті, що доводить: добре стилізована графіка, базована на культурних кодах, здатна викликати інтерес у гравців незалежно від їхнього походження. Це підкреслює перспективність створення гри на основі української спадщини, орієнтованої як на внутрішню аудиторію, так і на потенційний експортний культурний продукт.

Аналіз обраних настільних ігор дозволив виявити актуальні підходи до графічної стилізації, структурування ігрового процесу та візуального осмислення культурного чи фантастичного контексту. Успішні приклади, як-от *Root*, *Yōkai*, *Fame and Fable* або *Imhotep*, демонструють, що поєднання обмеженої кольорової палітри, геометризованої векторної графіки та продуманого візуального наративу дає змогу створювати глибокий, автентичний і водночас доступний для широкої аудиторії ігровий досвід.

Ці ігри також показують, що культурні коди можуть бути трансформовані у сучасну дизайнерську мову без втрати змістовності. Вони підтверджують релевантність ідеї створення настільної гри, яка базується на візуалізації регіональної української спадщини, з використанням спрощених, символічних образів.

2.2. Дослідження цільової аудиторії гри

2.2.1. Визначення цільової аудиторії

Оскільки наша гра поєднує культурно-освітній компонент із привабливою візуальною стилізацією, пріоритетними виявилися:

- **Віковий діапазон:** від 12 до 45 років, що охоплює підлітків, молодь і людей середнього віку — тих, хто цікавиться як розвагою, так і вивченням культурної спадщини.
- **Рівень освіти та інтерес до культури:** середня та вища освіта; активні відвідувачі музеїв, учасники культурних заходів, студенти гуманітарних спеціальностей.
- **Географія:** мешканці обласних центрів і менших міст України, а також українська діаспора за кордоном, зацікавлена у збереженні національної ідентичності.
- **Поведінкові ознаки:** регулярні гравці настільних ігор (щонайменше 1–2 партії на місяць), охочі до тематичних ігор з етнічним контентом.

Детальний опис аудиторії:

- **Підлітки (12–17 років):** цікавляться локальною історією та миттям через формат гри, мають мінімальний бюджет, пріоритетом є доступність та зрозумілі правила.
- **Молодь (18–30 років):** студенти й початківці у професійному житті; цінують креативні рішення, соціальну складову гри, часто шукають продукти для вечірок із друзями.
- **Дорослі (31–45 років):** професіонали, молоді батьки; готові інвестувати в якісні настільки, використовують їх як спосіб сімейного дозвілля й навчання дітей елементам культури.

2.2.2 Сегментація цільової аудиторії

Сегментація — це розподіл усієї аудиторії на однорідні групи (сегменти) за ключовими характеристиками, щоб адаптувати продукт і маркетингові повідомлення під конкретні потреби.

Критерії сегментації:

- **Вік + мотивація** (ігри для сімейного дозвілля vs. тематичні культурні ігри для молоді).

- **Рівень залученості** (хобі-геймери vs. випадкові гравці).
- **Інтерес до культури** (пасивні споживачі розваг vs. активні шукачі культурної інформації).

Розподіл на сегменти:

1. **Сімейні гравці** (25–45 років з дітьми 8–14 років).
 - Потреби: прості правила, яскравий візуальний стиль, можливість спільного навчання.
2. **Культурні ентузіасти** (18–35 років).
 - Потреби: глибокий культурний зміст, автентичні символи, інтелектуальні виклики.
3. **Хобі-геймери** (15–30 років, активні учасники настільних клубів).
 - Потреби: складніші механіки, можливість змагатися, соціальна взаємодія.
4. **Діаспора та закордонні гравці**.
 - Потреби: бренд української культури, експортування культурного продукту, двомовні компоненти.

Для глибшого опрацювання дизайну та комунікації пріоритетними стануть сегменти «Сімейні гравці» (оскільки сімейні ігри мають високий ріст на ринку) та «Культурні ентузіасти» (оскільки саме вони будуть найбільш зацікавлені в етнографічному наповненні та автентичності). Саме на ці групи спрямовуватиметься первинна промо-кампанія та тестування прототипу.

2.3 Аналіз візуальної культури Закарпаття, Центральної України, Полтавщини та Слобожанщини

Закарпаття. Закарпатська візуальна культура відзначається багатошаровим поєднанням різних європейських традицій (угорських, румунських, словацьких тощо)[35]. Основними **традиційними орнаментами** є геометричні фігури – передусім ромби і «кривульки» (зигзаги) – часто у поєднанні зі стилізованими рослинними композиціями (лістьям, виноградними

ронами) і зрідка – з орнітоморфними мотивами[9] [35]. Такі мотиви походять зі стародавньої символіки: кола означали сонце, ромби – землю, хвилеподібні лінії – воду, трикутники – ліси/гори[35]. Вишивка виконувалась техніками низинка, гладь (пряма, коса) і мережка[37][9]. **Характерні символи** – восьмипроменеві «звізди» (косички), що уособлюють нескінченність і зв'язок з предками, а також прямі і скісні хрести (символ віри), квадрати і ромби (землі, сили, стійкості)[35]. **Кольорова палітра** у XVII–XVIII ст. була обмежена (переважно червона нитка на білому полотні), але згодом поповнилася чорно-синіми та різнокольоровими нитками; у XIX ст. з'являється «полтавська» техніка білим по білому (білими нитками на білому полотні)[35]. На початку XX ст. закарпатські вишиванки знову розцвічуються яскравими комбінаціями (додаються жовті, зелені, помаранчеві відтінки)[35][37]. **Одяг та ремесла:** типовий народний стрій – конопляні або бавовняні сорочки з дрібними складами на грудях, з вишитими комірами, манжетами та нагрудниками[9]. Жіночі сорочки доповнювали яскраві плахти, запаски, коралі та широкі плетені пояси. Закарпаття також славиться тканням килимів (наприклад «мукачівки»), різьбленням по дереву та лозоплетінням – мотиви природи там повторюються у візерунках килимів, глиняного посуду, обрухах.

- **Традиційні орнаменти і вишивки:** геометричні композиції (ромби, квадрати, зигзаги) зі стилізованими рослинними елементами[9][37].
- **Символи:** сакральні «звізди» (восьмипроменеві зірки-косички), хрести, квадрати й ромби (віра, земля, сила)[35].
- **Кольори:** рання гама – червона нитка на білому; з XIX ст. – червоно-чорні та синьо-червоні поєднання, потім – багатобарв'я із додаванням жовтого, зеленого, помаранчевого[35][37].
- **Одяг:** льняні сорочки з високим збором на грудях (бойківські «заспульніці»), вишиті геометрично-рослинними візерунками на комірах, рукавах і манжетах[9]; жіночі образи – кольорові плахти, запаски, коралі, вузькі яскраві пояси.

- **Ремесла і побутове мистецтво:** ткання килимів та рушників із узорами природи (квіти, птахи), різьблення по дереву (дерев'яні будинки розписано мотивами винограду й листя) та виготовлення етнічних ляльок, фігурок з очерету, деревини.

Центральна Україна (Наддніпрянина). Для Центрального регіону (Київщина та прилеглі райони) характерна вишивка з поєднанням чітких геометричних і рослинних мотивів. На Київщині традиційно використовували переважно **білі полотна** з вишивкою в білих, коралово-червоних і чорних кольорах; особливо популярною була біла вишивка з дрібними вкрапленнями зеленого та червоного[37]. Орнамент – прості зірки, ромби, «гусяча лапка», а також стилізовані грона винограду та шишки хмелю[37]. Техніки: переважно низь і гладь (рисуння стібками), а також вирізування та мережка на святкових сорочках. У Центральній Україні також широко застосовують «білий по білому» (особливо на традиційних черкаських та вінницьких сорочках), що створює ефект легкого ажурного полотна. **Символи:** тут віддавна збереглися калина й дуб (символи родючості, сили), геометричні ромби (рожаниці) та восьмипроменеві зірки (сонце) – подібно до інших наддніпрянських регіонів. **Кольори:** помірна палітра – білий фон з червоно-чорними акцентами чи білий із небесно-блакитними вкрапленнями; жінки вишивали пастельними тонами на світлих тканинах, відтворюючи мотив «морозної візерунки» на комірці і манжетах. **Одяг:** сорочки звичайно мають широкі прорізи на рукавах та невеликий вишитий комір; у селах наддніпрянська сорочка – переважно льонова чи домоткана з бавовни. Чоловічі «поляки» вишивали яскраво-хрестиком на кокетці (так званий «брокарівський» шов червоно-чорного кольору). Жіночі строї доповнюються вузькими кіптарями, безрукавками та просторими тканими поясами. Народні ремесла регіону – ткацтво килимів і рушників (ланцюгова техніка), розпис петриківськими чи вінницькими мотивами (гр.Рашет), випікання традиційного випікання хліба – також відображали геометричні та рослинні мотиви.

- **Орнаменти:** геометричні (ромби, «ламані гільця») і рослинні (грони калини, хміль, виноград) мотиви на вишиванках Київщини[37].
- **Символи:** переважно рослинно-геометричні: калина (життя, родина), дуб (мужність), восьмипроменева зірка (сонце), водяні знаки (хвилі).
- **Кольори:** світла палітра – білий фон з домінуючим червоним або чорним, а також поєднання білого з зеленим і червоним[37].
- **Одяг:** вишиті домоткані сорочки з вільними рукавами та округлими комірами; чоловічі сорочки часто червоно-чорною вишивкою на кокетці; жіночі – білі з лиштвою та мережкою. Плахти і ткані пояси доповнювали стрій.
- **Ремесла:** ткання килимів «доріжок» із геометричними мотивами, розпис рушників квітково-симетричними композиціями, кераміка з витонченим рослинним орнаментом (посудню серію), традиційні дерев'яні бубни.

Полтавщина. Візуальна ідентичність Полтавщини здебільшого асоціюється з ніжністю колориту та рослинно-геометричними узорами. Вишиванка Полтавщини традиційно виконувалась «білим по білому» (ніжна гладь на білому лляному полотні) або з дуже світлими нитками, що створювало ефект морозного візерунка на тканині[37]. Орнаменти – переважно дрібні геометричні (куточки, ламані лінії, «пахмаки») та стилізовані квіти/калина, часто вздовж горизонтальних смуг. Саме на Полтавщині зберегли техніку білого вишивання (лиштва) як символ чистоти, а кольорова гама обмежена пастельними тонами – беж, світло-сірим, світло-блакитним та ніжно-коричневим[37]. Іноді використовували червоні й жовті нитки для контрасту. У XIX ст. отримала поширення червоно-чорна «брокарівка» – вишивка хрестиком переважно на кокетці чоловічих сорочок.

Символи: калина й дуб (родючість, силу), ромби з крапочками (родючість ґрунту), косі перехресні лінії (захист) – традиційні мотиви, що повторюються в полтавських узорах. **Одяг:** сорочки з лляної тканини, декоровані тонкою білою гладдю або малюнками червоними нитками на грудях і комірах. Жіночі строї доповнювалися сивинами «лиштви», тканими поясами, керсетками та

багатоколірними запасками. **Ремесла:** Полтавщина znana також за розпис дерев'яного посуду (кольорові квіткові орнаменти), виробами з соломки (плетені килимки) та ткацькими техніками (рушники з дрібними візерунками «петриківки»).

- **Орнаменти:** переважно біла ніжна гладь по білому полотну; геометричні кутики і розетки, чутливі квіткові мотиви (калина, барвінок)[37].
- **Символи:** плодючі рослини (калина, виноград), дубове листя, ромби з «очками» (символ благополуччя) – наближені до народних міфів.
- **Кольори:** пастельні, світлі тони; біла нитка по білому лляному тлу; інколи – поєднання світло-блакитного, рожевого, бежевого з білим.
- **Одяг:** лляні сорочки з традиційним столітнім швом «лиштва»; для мужніх сорочок – кокетка з орнаментом червоно-чорної хрестики; широкий тканий пояс.
- **Ремесла:** виготовлення барвистих рушників із витриманими геометричними малюнками, традиційна кераміка з тонким квітковим розписом, лозоплетіння віночків.

Слобожанщина. Слобожанський регіон (переважно Харківщина) вирізняється виразною поліхромністю та «рельєфною» вишивкою. Тут використовують широкий спектр технік: низь, різні мережки, хрестик, вирізування, солов'їні вічка[5]. **Орнаменти і символи:** умільці Слобожанщини часто вишивають складні рослинно-геометричні композиції – «дерево життя» (рослинний стовбур з гілками-символами), зірки, локоні (кучері), ромби та «черв'ячок» (спіральний орнамент)[5]. Також зустрічаються птахи і зооморфні образи (замовчувані давні обереги), подібно до інших регіонів. До XVIII–XIX ст. колористика була яскравою, але у XIX ст. поширився контраст червоного і чорного на світлому фоні[5]. **Одяг:** сорочки ткали переважно з домотканої конопляної/льняної тканини. Жіночі сорочки мають пишні «пухлики» на рукавах, вишиті горловини і подоли; часто використовують білу вишивку (над сорочкою) у поєднанні з кольоровою.

Поверх сорочки вдягали вовняні кольорові плахти або дерги, ткани чи плетені пояси[5]. Керсетки (жилети) з барвистим оздобленням («плисовий кант, в'язана тасьма») додавали ошатності[5]. Чоловічі костюми – сукняні штани, яскраво вишиті сорочки з високим коміром і просторими рукавами; поверх – темні суконні свити чи чумарки. **Ремесла:** на Слобожанщині зберегли вишукане ткацтво поясів та рушників, де повторюються місцеві орнаменти. Також поширені металеві вироби (нашийні зірки, дукачі) та розпис керамічного посуду з традиційною символікою.

- **Орнаменти:** різноманітні техніки (лиштва, мережка, «солов'їні вічка» та ін.); мотиви – «дерево життя», восьмипелюсткові зірки, «кучері» (локони) та спіральні візерунки[5].
- **Символи:** стилізовані квіти, рослинні стовбури, геометричні фігури (ромби, зубці), птахи. Унікальними є локальні мотиви, наприклад регіональна «дерево життя» (символ оновлення)[5].
- **Кольори:** яскраві поліхромні поєднання – червоний, синій, чорний, зелений на білому тлі; також застосовують білу вишивку по білому фоні. Товсті вовняні нитки надають орнаменту рельєфності.
- **Одяг:** конопляні/льняні сорочки з глибоким виїмчастим вирізом, оздобленим вишивкою; зазвичай рукави збираються у «пухлики». Жінки носили дрібно візерунчасті плахти, запаски та широкі кольорові пояски[5]. Керсетки прикрашали плисовим кантом і гудзиками[5]. Верхній одяг – вовняні свити/чумарки темних тонів; головні убори – солом'яні брилі (літом) і хутряні шапки (взимку).
- **Ремесла:** ткацтво поясів (використовують традиційні вузолкові узорі), гаптування (прикрас на текстиль) та емальовання металу (дукачі, жіночі «зірочки»). В усіх елементах узору відчувається глибокий зв'язок із землеробськими й міськими традиціями Слобожанщини.

ВИСНОВКИ ДО 2 РОЗДІЛУ

Проведений аналіз аналогів настільних ігор дозволив виявити низку актуальних дизайнерських підходів та геймдизайнерських рішень, які можуть бути адаптовані в рамках розробки авторської гри на основі культурної спадщини України. Серед ключових візуальних тенденцій варто виокремити: використання обмеженої кольорової палітри (*Control*, *Dragoon*), символічно-стилізовану графіку (*Yōkai*, *Root*), адаптацію локального культурного контексту в сучасній формі (*Imhotep*, *On Tour*), а також поєднання мінімалізму й емоційної глибини через векторну мову з впізнаваними образами. Окрему увагу заслуговують ігри, що досягають високого рівня атмосферності без надмірної деталізації — саме цей принцип є релевантним для нашого візуального рішення, заснованого на геометричних, декоративних та стилізованих елементах українського культурного коду.

Змістовий і графічний аналіз обраних настільних ігор виявив важливу закономірність: культурно орієнтовані ігри можуть бути водночас сучасними, інноваційними та конкурентоспроможними, якщо авторський підхід ґрунтується на системному поєднанні змісту та форми. Це підтверджує потенціал створення візуального середовища, в якому автентичні елементи (узори, побут, флора, фауна) працюють не лише як декор, а як семіотична система, що формує ідентичність гри.

Дослідження цільової аудиторії дало змогу чітко окреслити, кому адресований майбутній продукт. Було визначено основні критерії класифікації (демографічні, психографічні, поведінкові) та проведено сегментацію користувачів. Найперспективнішими виявилися сегменти «сімейні гравці» та «культурні ентузіасти», оскільки саме вони найбільш зацікавлені у змістовному, візуально якісному та пізнавальному ігровому продукті. Це дозволяє сфокусувати подальший дизайн-гайд і тестування на реальних потребах користувачів, зробивши гру не лише естетично привабливою, а й практично функціональною та емоційно релевантною.

У ході дослідження було проаналізовано візуальну культуру чотирьох регіонів України — Закарпаття, Центральної України, Полтавщини та

Слобожанщини. Виявлені елементи культурної ідентичності кожного регіону — традиційні орнаменти, кольорові гами, символіка, елементи одягу та декоративно-ужиткового мистецтва — стали основою візуальної концепції настільної гри. У процесі проєктування ці регіональні особливості були інтегровані у дизайн ігрового поля, персонажів, карток та графічних елементів гри.

Зокрема, геометричні орнаменти та стримана палітра Полтавщини лягли в основу стилістичного оформлення фонових елементів гри, яскрава символіка та контрастна вишивка Слобожанщини відобразилися у візуальному дизайні карток та жетонів, поєднання природних мотивів і яскравих кольорів Закарпаття стало натхненням для палітри та декоративних композицій, а гармонійна симетрія Центральної України вплинула на структуру та композиційне рішення всієї системи графічних символів.

Таким чином, кожен регіон зробив внесок у створення цілісної художньої мови гри, яка поєднує сучасний векторний дизайн з глибоким національним змістом і відтворює культурну спадщину України через засоби графічного дизайну.

РОЗДІЛ 3 ПРОЄКТУВАННЯ ТА ДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ З AR

3.1. Розробка ігрового процесу та інтерфейсу

Розробка дизайн-системи настільної гри «Heritage & Horizons» базувалася на необхідності поєднати глибокий культурний контекст із сучасними вимогами до ергономіки та «user experience» (UX). Головним викликом проєктування стало створення інтерфейсу, який би не перевантажував гравця етнографічною інформацією, а подавав її через інтуїтивно зрозумілі візуальні метафори та ігрові механіки.

Концепція геймплею та рольова модель В основу ігрового процесу покладено механіку пригодницької стратегії (Adventure Strategy) з елементами RPG. Гравець бере на себе роль героя, що репрезентує один із чотирьох культурних регіонів України (Закарпаття, Полтавщина, Слобожанщина, Центральна Україна). Мета гри — пройти крізь серію випробувань, долаючи міфічних супротивників та збираючи культурні артефакти, що символізують збереження спадщини [12].

Для реалізації цієї концепції було розроблено систему асиметричних ролей. Кожен персонаж має унікальні стартові характеристики, які візуалізовані на картах за допомогою числової інфографіки. Баланс гри будується на двох ключових показниках, що мають чітке кольорове та символічне кодування:

1. **Сила (Might).** Візуалізується іконкою червоної двосторонньої сокири (лабріса/бартки) та червоним кольором. Цей показник відповідає за фізичну взаємодію, атаку та подолання перешкод грубою силою.
2. **Дух (Spirit).** Візуалізується іконкою синьої восьмипроменевої зірки (алатиря) та синім кольором. Цей показник відповідає за магічний захист, ментальну стійкість та взаємодію з сакральними об'єктами.

Даний поділ дозволяє гравцям швидко зчитувати ситуацію на ігровому полі без необхідності звертатися до текстових правил, що, за словами Джессі Шелла, є ознакою якісного ігрового інтерфейсу [12].

Проектування ігрових планшетів (Player Mats) Центральним елементом інтерфейсу користувача є ігрові планшети. На відміну від традиційних підходів, де використовуються окремі жетони для підрахунку характеристик, у «Heritage & Horizons» розроблено інтегровану систему трекінгу.

Дизайн **Планшета Гравця** (див. Іл. 3.5) виконано у стилістиці «light stone» (світлий камінь або пергамент), що забезпечує високий контраст для розміщених на ньому елементів. Структура планшета поділена на три функціональні зони:

- **Зона Героя (Лівий слот).** Призначена для розміщення карти персонажа. Вона задає базовий контекст ідентичності гравця.
- **Зона Компаньйона (Правий слот).** Призначена для карти тварини-помічника, яка виступає модифікатором характеристик.
- **Зона Ресурсів (Центральна панель).** Це інноваційне рішення у вигляді двох числових сіток (від 1 до 18). Верхня сітка, маркована іконкою червоної сокири, відповідає за поточний рівень Сили. Нижня сітка, маркована синьою зіркою, відповідає за рівень Духу. Така організація дозволяє відмовитися від розсипу дрібних компонентів, замінивши їх двома маркерами, що переміщуються по сітці. Це спрощує «setup» (підготовку до гри) та економить простір на столі [3].

Дизайн **Планшета Зіткнення** (Encounter Board) (див. Іл. 3.6) дзеркально повторює структуру планшета гравця, але виконує функцію «антагоніста».

- **Лівий слот (Enemy)** відведений для карт супротивників (наприклад, «Blud» або «Swamp King»).
- **Правий слот (Location)** визначає середовище битви (наприклад, «Chalk Cliffs»). Уніфікація дизайну обох планшетів сприяє візуальній цілісності гри: гравець бачить перед собою єдину систему, де ліва сторона завжди

відповідає за «суб'єкт дії» (Герой або Ворог), а права — за «контекст/підтримку» (Компаньйон або Локація).

Візуальна ієрархія та верстка карт При розробці макетів карт (Hero, Companion, Enemy, Location) було застосовано принцип модульної сітки. Композиція карти включає:

1. **Верхній колонтитул (Header).** Містить назву карти, набрану акцидентним шрифтом у готичній стилістиці. Плашка заголовка має специфічну форму трапеції, колір якої варіюється залежно від типу регіону (зелений для Закарпаття, сіро-синій для Центральної України, червоний для Слобожанщини і світло-коричневий для Полтавщини).
2. **Ілюстративна зона.** Займає 70% площі карти, що дозволяє максимально занурити гравця в атмосферу. Для всіх карт була використана світло-коричнева рамка, окрім карт ворогів, яким була виділена чорна рамка для візуальної відмінності.
3. **Нижня інфографічна зона.** Містить ключові цифрові значення. Для карт Героїв та Ворогів (наприклад, карта «The Molfar», Іл. 3.1) цифри розміщені у кам'яних уламках по кутах: ліва цифра — базовий показник атаки/захисту, права — магічний потенціал.

Особливістю UI карток є відмова від громіздких текстових описів на користь символів. Наприклад, на карті компаньйона «Great Ox» (Іл. 3.2) використовуються маркери «+4» та «+1», що інтуїтивно зчитується як «бонус до характеристики», а не як фіксоване значення. Це пришвидшує математичні підрахунки під час гри [19].

Типографіка та колористика інтерфейсу Шрифтова пара гри підібрана для підкреслення контрасту між давниною та сучасністю. Для заголовків («Heritage & Horizons», назви карт) використано шрифт з рубаними, гострими засічками, що нагадує різьблення по дереву або каменю. Для службових елементів (цифри, підписи «Hero», «Companion») обрано більш стриманий шрифт, що забезпечує читабельність навіть у малих кеглях.

Колористична схема інтерфейсу базується на тріаді:

- **Бежевий/Кремовий (Paper/Bone):** фоновий колір для карт і планшетів, що імітує старий папір.
- **Чорний (Ink):** колір ілюстрацій та обводок, що створює ефект графіки тушшю.
- **Теракотовий/Лососевий (Clay):** акцентний брендовий колір, використаний для фону коробки та виділення ключових зон (наприклад, плашка назви локації). Цей колір відсилає до традиційної української кераміки та кольору глини, поєднуючи в собі тепло та енергію землі [7].

Такий підхід до розробки ігрового процесу та інтерфейсу дозволив створити продукт, який візуально інтерпретує культурні коди через сучасну дизайн-мову, роблячи гру доступною та привабливою для широкої аудиторії.

3.2. Дизайн ілюстрацій, графіки та візуальних елементів

Візуальна мова настільної гри «Heritage & Horizons» була сформована на перетині традиційної української іконографії та сучасної коміксної стилістики (graphic novel style). Головним завданням етапу візуалізації було уникнення стереотипного зображення фольклору («шароварщини») шляхом використання монохромної графіки з обмеженою кількістю акцентних кольорів. Такий підхід дозволяє сфокусувати увагу гравця на формі та змісті символів, що відповідає тенденціям сучасного етнодизайну [8].

Технологія генеративного дизайну (AI-Driven Art) Основою ілюстративного ряду стали зображення, згенеровані нейромережею Midjourney v6.1. Для досягнення єдиної стилістики, що нагадує туш та ліногравюру (ink & linocut aesthetic), було розроблено універсальну формулу промпту. Ключові параметри генерації включали запити: *«flat vector illustration»*, *«cel-shaded»*, *«high contrast»*, *«ink outlines»*, *«beige background»*. Наприклад, для створення образу «**The Molfar**» (Іл. 3.1) використовувався промпт, що акцентував на геометрії карпатського костюма, але вимагав спрощення деталей до виразних плям: *«mystical old shaman... heavy sheepskin*

vest with geometric embroidery... sharp angular style...» [Midjourney Documentation]. Отримані зображення проходили етап растрування та кольорокорекції в Adobe Photoshop для видалення цифрових артефактів та уніфікації товщини контурних ліній.

Система ігрових компонентів та репрезентація регіонів В результаті проєктної розробки було створено цілісну систему ігрових карт, що репрезентують культурні та міфологічні коди чотирьох регіонів України. Загальний перелік розроблених асетів включає 8 Героїв, 8 Компаньйонів, 8 Локацій та 10 Супротивників.

Для візуального розмежування регіонів було розроблено систему піктограм (Іл. 3.10), які інтегровані в інтерфейс карт та ігрових планшетів:

1. Регіон: Закарпаття (Transcarpathia)

- *Символ:* Стилізована **Смерека (Трикутник)** із вписаним ромбом («оком»), що відображає гірський ландшафт.
- *Герої:*
 - **The Molfar (Мольфар)** — шаман-старець, носій магічної сили гір.
 - **The Highland Ranger (Вівчар/Опришок)** — воїн з барткою, символ фізичної витривалості.
- *Компаньйони:* **Carpathian Bear** (Ведмідь — сила), **Fire Salamander** (Саламандра — містика вогню).
- *Локації:* **The Shadowed Peaks** (Тіністі Вершини), **The Forgotten Church** (Забута церква).

2. Регіон: Полтавщина (Poltava)

- *Символ:* **Квітка (Коло)**, що нагадує розпис опішнянської кераміки. Символізує гармонію та ремесло.
- *Герої:*
 - **The Soul Weaver (Вишивальниця душ)** — магічний персонаж, що «шиє» долю (техніка «білим по білому»).

- **The Clay Master (Гончар)** — ремісник, захисник, пов'язаний зі стихією землі.
- **The Wandering Lirnyk (Мандрівний Лірник)** — додатковий персонаж, носій усної традиції та мудрості.
- *Компаньйони:* **Nightingale** (Соловейко — натхнення), **Wise Hedgehog** (Їжак — мудрість).
- *Локації:* **The Potter's Valley** (Гончарна Долина), **The Whispering Reeds** (Шепотливі Очерети).

3. Region: Слобожанщина (Sloboda Ukraine)

- *Символ:* **Спіраль (Вихор)** у червоному кольорі. Уособлює динаміку степового вітру та енергію «Дикого Поля».
- *Герої:*
 - **The Chumak (Чумак)** — торговець і воїн, символ мандрів та свободи.
 - **The Wild Archer (Степова Мисливиця)** — лучниця, втілення швидкості та небезпеки степу.
- *Компаньйони:* **Steppe Fox** (Лис Корсак — хитрість), **Hunting Falcon** (Сокіл — зір).
- *Локації:* **The Chalk Cliffs** (Крейдяні Скелі), **The Stone Idol's Field** (Поле Кам'яної Баби).

4. Region: Центральна Україна (Central Ukraine)

- *Символ:* **Зірка (Алатир)**. Восьмипроменева зірка є солярним знаком, символом центру та порядку.
- *Герої:*
 - **The Hetman (Гетьманич)** — лідер, стратег, символ влади.
 - **The Runekeeper (Хранителька Знань)** — берегиня давніх традицій.
- *Компаньйони:* **White Stork** (Лелека — оберіг дому), **Great Ox** (Віл — тяглова сила).

- *Локації*: **The Sacred Oak** (Священний Дуб), **The Ancient Barrow** (Стародавній Курган).

Бестіарій: Розробка карт супротивників Образи ворогів базуються на українській демонології, але інтерпретовані через призму «dark fantasy»:

- *Боси (Bosses)*: **Viy (Вій)** — титанічний монстр землі; **The Iron Wolf (Залізний Вовк)** — металізований звір степу; **The Noon Witch (Полудниця)** — дух спеки.
- *Середні загрози*: **Chugaister (Чугайстер)** — лісовий велетень; **Pesiholovets (Песиголовець)** — воїн-людоджер; **Mavka (Мавка)** — лісова спокусниця; **Nichnytsia (Нічниця)** — дух снів; **The Swamp King (Болотяник)** — володар річкових вод.
- *Дрібні монстри*: **Zlydni (Злидні)** — духи бідності; **Potercha (Потерча)** — блукаючий вогник; **Blud (Блуд)** — дух дезорієнтації.

Колористичне рішення та дизайн карт Палітра гри суворо регламентована для збереження візуальної цілісності [3]:

- **Bone White (Кістковий білий)**: Використовується як фон для всіх ігрових елементів, імітуючи фактуру старого паперу.
- **Ink Black (Чорнильний чорни)**: Основний колір для ілюстрацій та тексту, що забезпечує максимальний контраст.
- **Terracotta Red (Теракотовий)**: Акцентний колір бренду. Використовується для фону коробки (Box Art), маркування карт Локацій та іконок атаки. Цей колір асоціюється з глиною та традиційною червоною ниткою у вишивці.
- **Muted Teal & Green (Приглушена бірюза та зелень)**: Використовуються як допоміжні кольори для карт Героїв та магічних ефектів.

Верстка карт (Card Layout) базується на модульній системі. Ілюстрація займає домінуюче положення, обрамлена стилізованою рамкою з «кам'яними» кутами, в які вписані числові характеристики. Наприклад, на карті ворога «**Mavka**» (Іл. 3.3) зелений колір фону плашки та цифр підказує гравцеві її

приналежність до лісового біому, а високий показник Духу (9) попереджає про магічну небезпеку.

Дизайн сорочки карт (Card Back) та пакування Для зворотної сторони карт (Іл. 3.9) було розроблено геометричний орнамент у формі безкінечного вузла на чорному тлі, що є візуальною метафорою «коду предків». У дизайні коробки (Іл. 3.8) застосовано прийом «негативного простору» та силуетної графіки. На насиченому теракотовому тлі розміщено чорно-білі фігури персонажів, а логотип «HERITAGE & HORIZONS» виконано у стилі лєтерингу, що імітує грубі мазки пензля [12].

Застосування векторних графічних редакторів (Adobe Illustrator) на фінальному етапі дозволило масштабувати всі елементи без втрати якості, підготувавши макети до професійного друку. В результаті, візуальна складова гри сприймається як цілісний арт-продукт, що поєднує естетику сучасних графічних новел з глибиною української етнографії.

3.3. Інтеграція доповненої реальності у гру

Враховуючи сучасні тенденції цифровізації, важливим етапом проєктування стало розширення фізичних меж настільної гри за допомогою технології доповненої реальності (Augmented Reality, AR). Як зазначають дослідники, використання AR у настільних іграх дозволяє поєднати тактильність фізичних компонентів із динамікою цифрового контенту, що значно підвищує залученість гравців та сприяє кращому засвоєнню інформації [11].

Технічна реалізація на платформі Overfly Для імплементації AR-контенту було обрано мобільний застосунок **Overfly**, який дозволяє прив'язувати мультимедійний контент до фізичних маркерів. Роль маркерів (Image Targets) виконують висококонтрастні ілюстрації на картах персонажів. Процес розробки складався з таких етапів:

1. **Створення цифрових двійників.** Векторні та растрові ілюстрації, розроблені у попередньому підрозділі, були розділені на окремі шари (фон, тіло персонажа, елементи одягу, магічні ефекти) для подальшої анімації.
2. **Налаштування сцени.** У середовищі Overfly до кожного маркера було прив'язано відеофайл з альфа-каналом (прозорим фоном). Це створює ілюзію того, що персонаж «виходить» за межі карти у реальний простір.

Анімація та моушн-дизайн (Motion Design) Для «оживлення» персонажів використовувалося програмне забезпечення Adobe After Effects. Анімація базувалася на класичних принципах механіки руху, описаних у фаховій літературі [33]. Було реалізовано такі сценарії:

- **The Soul Weaver (Вишивальниця душ):** Реалізовано ефект левітації (floating). Персонаж плавно коливається у повітрі, а її одяг та волосся рухаються за принципом «вторинної дії» (secondary action), реагуючи на невидимі потоки магічної енергії.
- **The Wild Archer (Степова Мисливиця):** Анімовано підготовку до пострілу (anticipation). Персонаж натягує тятиву, завмирає на мить для прицілювання, що створює драматичну напругу перед дією [33].

Презентаційний відеоролик Для комплексної демонстрації проєкту було створено промо-ролик тривалістю 1,5 хвилини. Відео виконує функцію «тизера» та демонструє атмосферу гри [30]. Структура ролика:

1. **Intro:** Анімована поява логотипу з ефектом розтікання тушшю.
2. **Showcase:** 3D-демонстрація коробки та розкладки компонентів на столі.
3. **AR Demo:** Симуляція роботи застосунку Overfly — показано момент наведення смартфона на карту та активацію анімації.
4. **Outro:** Фінальний кадр із закликком «Defend Your Roots. Forge Your Future».

Інтеграція AR технологій перетворює настільну гру «Heritage & Horizons» на сучасний мультимедійний продукт, який не лише розважає, а й

виконує освітню функцію, залучаючи молодь до вивчення культурної спадщини через звичні для неї цифрові інструменти.

ВИСНОВКИ ДО 3 РОЗДІЛУ

Практична реалізація дизайн-концепції настільної гри «Heritage & Horizons» стала логічним завершенням дослідження візуальної культури регіонів України. Розроблений проєкт демонструє, як теоретичні засади етнодизайну можуть бути трансформовані у сучасний інтерактивний продукт.

Ключовим досягненням роботи є створення цілісної ігрової екосистеми, де автентичні культурні коди інтегровані в ергономічний інтерфейс користувача (UI/UX). Впровадження інноваційних ігрових планшетів із системою трекінгу ресурсів та використання інтуїтивної інфографіки забезпечило баланс між глибиною контенту та зручністю ігрового процесу.

Візуальна складова проєкту, реалізована за допомогою технологій штучного інтелекту (Midjourney) та авторської обробки, дозволила сформувати унікальну стилістику «ink & linocut». Таке рішення, підсилене стриманою кольоровою гамою, допомогло уникнути стереотипного трактування фольклору, надавши образам героїв та міфічних істот сучасного звучання у жанрі «dark fantasy».

Вагомим елементом модернізації проєкту стала інтеграція технології доповненої реальності (AR) на платформі Overfly. «Оживлення» статичної графіки через анімацію персонажів та створення презентаційного відеоролика значно розширили функціональні межі настільної гри, перетворивши її на конкурентоспроможний медіа-продукт, здатний ефективно популяризувати національну спадщину серед широкої аудиторії.

ВИСНОВКИ

У магістерській кваліфікаційній роботі вирішено актуальне науково-практичне завдання, яке полягає у розробці дизайн-концепції настільної гри як сучасного засобу візуалізації та популяризації культурної спадщини регіонів України. Проведене дослідження підтвердило, що в умовах глобалізації та стрімкого розвитку цифрових технологій графічний дизайн стає ключовим інструментом збереження національної ідентичності, трансформуючи архаїчні етнокультурні коди у зрозумілі та привабливі для сучасної молоді візуальні образи.

За результатами проведеного теоретичного, аналітичного та проектного дослідження можна зробити наступні висновки:

1. Теоретико-методологічні засади дизайну настільних ігор. У ході аналізу наукової літератури встановлено, що сучасна настільна гра є складним синтетичним продуктом, який поєднує в собі ігрову механіку, наратив та високохудожнє візуальне оформлення. Визначено, що дизайн ігор вийшов за межі суто ужиткового оформлення розважальної продукції і набув статусу важливого комунікаційного медіа. Досліджено поняття «етнодизайн» та його роль у сучасній візуальній культурі. З'ясовано, що інтеграція фольклорних мотивів у дизайн-продукти (зокрема, ігри) вимагає відмови від прямого цитування та поверхової стилізації («шароварщини»). Натомість, ефективним є підхід глибокого переосмислення символіки та адаптації її до актуальних трендів графічного дизайну. Також проаналізовано феномен гейміфікації як методу залучення аудиторії до вивчення культурного контенту. Підтверджено, що інтерактивна форма взаємодії з інформацією значно підвищує рівень емоційного залучення та сприяє кращому запам'ятовуванню історичних та міфологічних фактів.

2. Аналіз візуальної культури регіонів та ринку настільних ігор. Проведений порівняльний аналіз сучасних настільних ігор (таких як *Root*, *Scythe*, *Hidden Leaders*) дозволив виявити домінуючі світові тенденції в

оформленні ігор етно- та фентезі-тематики. До них належать: використання векторної графіки, обмеженої колористичної гами, плоских форм (flat design) та символічної, а не фотореалістичної подачі образів. Здійснено ґрунтовний іконографічний аналіз візуальної спадщини чотирьох обраних регіонів України, в результаті якого було виокремлено унікальні візуальні коди для кожного з них:

- **Закарпаття:** характеризується геометричними орнаментами (ромби, зигзаги), насиченою природною палітрою та містичними образами гірської демонології.
- **Полтавщина:** вирізняється м'якістю форм, рослинними мотивами, технікою вишивки «білим по білому» та естетикою гончарного ремесла.
- **Слобожанщина:** ідентифікована через динамічні, спіралеподібні орнаменти, контрастне поєднання кольорів та образи «Дикого Поля».
- **Центральна Україна:** репрезентована через солярну символіку (восьмикутна зірка), монументальність та образи, пов'язані з державністю і землеробством. Виявлені коди стали основою для розробки автентичної дизайн-системи авторської гри.

3. Концептуальне та художнє вирішення настільної гри «Heritage & Horizons». Головним практичним результатом роботи стала розробка комплексної дизайн-концепції настільної гри «Heritage & Horizons» («Спадщина та Горизонти»). Проєкт реалізовано у жанрі пригодницької стратегії з елементами RPG, де кожен гравець представляє певний регіон.

- **Візуальна стилістика:** Запропоновано та реалізовано унікальний графічний стиль «Ink & Linocut» (імітація туші та ліногравюри). Використання монохромної графіки з обмеженою палітрою (кістковий білий, чорнильний чорний, теракотовий) дозволило досягти візуальної цілісності продукту та підкреслити атмосферу «dark fantasy», яка є привабливою для цільової аудиторії (підлітків та молоді).
- **Система персонажів:** Розроблено галерею з понад 20 унікальних персонажів (Героїв, Компаньйонів, Ворогів), кожен з яких є носієм

регіональної ідентичності. Візуальні образи (Мольфар, Чумак, Вишивальниця, Гетьманич та ін.) створені з урахуванням етнографічних деталей костюму та атрибутики, але подані у сучасному переосмисленні.

- **Інтерфейс (UI/UX):** Спроектовано ергономічні ігрові планшети (Player Mats) з інноваційною системою трекінгу ресурсів, що дозволило відмовитися від зайвих жетонів та спростити ігровий процес. Розроблено систему інтуїтивних піктограм для позначення характеристик («Сила» та «Дух») та регіональної приналежності (трикутник, коло, спіраль, зірка).

4. Використання новітніх технологій у дизайні. У роботі продемонстровано ефективність застосування сучасних цифрових інструментів у процесі створення дизайн-продукту:

- **Штучний інтелект:** Генеративна нейромережа Midjourney v6.1 була використана як інструмент для пошуку композиційних рішень та створення базових ілюстрацій, які в подальшому проходили глибоку авторську обробку. Це дозволило оптимізувати робочий процес та досягти високої якості деталізації.
- **Доповнена реальність (AR):** Інтеграція технології AR (через платформу Overfly) значно розширила функціональні можливості гри. Створені анімації для карт персонажів перетворили статичний друкований продукт на інтерактивний медіа-об'єкт, що відповідає запитам сучасного споживача («phygital» досвід).
- **Моушн-дизайн:** Розробка презентаційного відеоролика засобами Adobe After Effects дозволила ефектно презентувати атмосферу гри та продемонструвати її механіку, що є важливим елементом маркетингової комунікації проекту.

5. Соціальна та практична значущість проєкту. Розроблена настільна гра має високий потенціал для впровадження у культурно-освітній простір України. Вона може використовуватися як інструмент неформальної освіти, сімейного дозвілля та як сувенірна продукція, що репрезентує Україну на

міжнародному рівні. Проект доводить, що українська культурна спадщина є невичерпним джерелом для сучасного дизайну і може бути успішно інтегрована у конкурентоспроможні продукти креативних індустрій.

Таким чином, мета дослідження досягнута, а поставлені завдання виконані у повному обсязі. Кваліфікаційна робота демонструє комплексний підхід до вирішення проблеми візуалізації етнокультурного контенту і пропонує якісно нове рішення у сфері дизайну настільних ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аристова Н. О., Махович І. А. Розуміння змісту і сутності поняття «гейміфікація» у науковому педагогічному просторі України. *Наукові інновації та передові технології*. 2024. № 8 (36).
2. З Заруцька В., Жиленко М. Дидактичні настільні ігри як інструмент підвищення ефективності викладання у вищій школі. *Молодий вчений*. 2021. № 4 (92).
3. Зіглін А. О. Особливості створення візуальної складової для настільної гри: кваліфікаційна робота здобувача освіти першого (бакалаврського) рівня за спеціальністю 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація. Київ: КНУТД, 2024. 86 с.
4. Карпій О. Ринок настільних ігор України: сучасний стан та перспективи розвитку. *Менеджмент та підприємництво в Україні: етапи становлення та проблеми розвитку*. 2022. № 2 (8).
5. Курдіновська К. А. Традиційний слобожанський костюм. Харківський обласний організаційно-методичний центр культури і мистецтва. 2022.
6. Руденський Р. Освітній потенціал настільних ігор для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку: історія та сучасність. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія: Педагогічні науки*. 2024. № 2. С. 87–93.
7. Сиваш І. О. Концептуальні засади етнодизайну в Україні. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2018. № 3. С. 416–420.
8. Сиваш І. О. Мотиви етнодизайну в сучасній візуальній культурі. *Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв*. 2024. № 2. С. 131–138.

9. Сологуб-Коцан Т. Я. Орнаментальні мотиви народної одягової вишивки Закарпаття кінця XIX – першої половини XX ст. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: Історія*. 2019. Вип. 2 (41). С. 178–191.
10. Фединишинець Б. В. Візуальний дизайн настільних ігор: інтеграція естетики та функціональності для покращення ігрового досвіду: кваліф. робота магістра: 022 «Дизайн». Ужгород: Закарпат. акад. мистецтв, 2024. 249 с.
11. Чеботарьова І. Б., Герасименко А. Ю. Використання технології доповненої реальності у настільних іграх. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології: матеріали Молодіжної школи-семінару IX Міжнар. наук.-техн. конф., 14–28 травня 2024 р.* Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид», 2024. Т. 2. С. 143–146.
12. Шелл Дж. Геймдизайн. Як створити гру, в яку будуть грати усі. Москва: Альпіна Паблішер, 2019. 640 с.
13. Akmal H., Coulton P. Research Through Board Game Design. *Proceedings of the 4th Biennial Research Through Design Conference (RtD 2019)*. Delft, 2019.
14. Borit C., Borit M., Olsen P. Representations of Colonialism in Three Popular, Modern Board Games: Puerto Rico, Struggle of Empires, and Archipelago. *Open Library of Humanities*. 2018. Vol. 4, no. 1. Art. 17.
15. Budig P. Board games recognised as cultural heritage: UNESCO Commission in Thuringia nominates “German Board Game Culture” for national list. *Spielwarenmesse*. 2024. URL: <https://www.spielwarenmesse.de/en/mag/industry/board-games-recognised-as-cultural-heritage> (date of access: 08.12.2025).
16. Chang C.-C., Hsu L.-L., Chen C.-F. Designing Our Own Board Games in the Playful Space: Improving High School Student’s Citizenship Competencies and Creativity through Game-Based Learning. *Thinking Skills and Creativity*. 2023. Vol. 48. Art. 101265.

17. DaCosta B., Kinsell C. Serious Games in Cultural Heritage: A Review of Practices and Considerations in the Design of Location-Based Games. *Education Sciences*. 2023. Vol. 13, no. 1. Art. 47.
18. Epstein I., Zannat N., Cheng D., Roesler A., Kaushal S., Shekhar S., Subbaraman V. Tabletop Board Game Elements and Gamification Interventions for Health Behavior Change: Realist Review and Proposal of a Game Design Framework. *JMIR Serious Games*. 2021. Vol. 9. no 1. Art. e23302.
19. Evensen E. A. Making It Fun: Uncovering a Design Research Model for Educational Board Game Design: Master's thesis. Columbus: The Ohio State University, 2009. 117 p.
20. Crafting a Design Concept Prototype for an Educational Game Design / E. A. Evensen et al. *IASDR 2009: Rigor and Relevance in Design*. Seoul, 2009. P. 1–10.
21. Fernandez-Vara C. Introduction to Game Analysis. New York: Routledge, 2014. 288 p.
22. Ferretti S. AI in Heritage Education: Teaching History through Iconography. *The Future of Education: Conference Proceedings* (15th Edition). Florence: Pixel, 2025. P. 89–91.
23. Fridsma L., Gyncild B. Adobe After Effects Classroom in a Book (2023 release). San Jose: Adobe Press, 2023. 432 p.
24. Malegiannaki I., Daradoumis T., Retalis S. Using a Story-Driven Board Game to Engage Students and Adults With Cultural Heritage. *International Journal of Game-Based Learning*. 2021. Vol. 11, no. 2. Art. 1.
25. Monteiro Krebs L. Board games as research method: creating a board game to understand how researchers make sense of algorithmic mediation: Master's thesis. Malmö: Malmö University, 2021.
26. Rooney P. A Theoretical Framework for Serious Game Design: Exploring Pedagogy, Play and Fidelity and Their Implications for the Design of Serious Games. *International Journal of Game-Based Learning*. 2012. Vol. 2, no. 4. P. 41–60.

27. Samarasinghe D., Lowe S., Greaney A., Larsen J. A Data Driven Review of Board Game Design and Interactions of Their Mechanics. *IEEE Access*. 2021. Vol. 9. P. 116262–116282.
28. Skliarenko N., Shkliaieva N., Pylypiuk L. Ukrainian Folk Games and Toys: Levels of Integration into Modern Visual Culture. *Art History & Criticism*. 2023. Vol. 19, no. 1. P. 95–111.
29. Sousa C., Rye S., Sousa M. Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*. 2023. Vol. 14. Art. 1160591.
30. Sylaiou S. Evaluation of a Cultural Heritage Augmented Reality Game. *Education Sciences*. 2023. Vol. 13, no. 4. Art. 369.
31. Tang Y. Design Guidelines for Creating Visual Hand Management Board Games: Master's thesis. Auburn: Auburn University, 2019.
32. Vocaturo E., Zumpano E., Caroprese L. Educational Games for Cultural Heritage. *Handbook of Research on Cultural Heritage and Its Impact on Society*. Hershey: IGI Global, 2020. P. 250–266.
33. Webster C. Animation: The Mechanics of Motion. Oxford: Focal Press, 2005. 259 p.
34. Yang Y., Zhang D., Ji T., Li L. Designing Educational Games Based on Intangible Cultural Heritage for Rural Children: A Case Study on “Logic Huayao”. *Proceedings of the 7th International Conference on Digital Home (ICDH)*. 2019. P. 119–124.
35. Вишиванка Закарпаття: символи, візерунки та історія. 2024. Режим доступу: <https://vzhe-vzhe.com/blog/zakarpatska-vyshyvanka-kulturna-spadshchyna-ta-maysternist> (дата звернення: 10.09.2025).
36. Візуальна культура Полтавщини: традиції вишивки, орнаменту та кольору. 2023. Режим доступу: <https://pkm.poltava.ua/> (дата звернення: 11.09.2025).
37. Код нації: що означає символіка української вишиванки та відмінності у різних регіонах. 2024. — Режим доступу:

<https://visitukraine.today/uk/blog/3952/code-of-the-nation-what-does-the-symbolism-of-ukrainian-embroidery-mean-and-differences-in-different-regions> (дата звернення: 10.10.2025).

38. Control: board game / Keymaster Games. 2016. Mode of access: <https://boardgamegeek.com/boardgame/192240/control>.

39. Dragoon: board game / Lay Waste Games. 2016. Mode of access: <https://boardgamegeek.com/boardgame/172540/dragoon> (date of access: 15.05.2025).

40. Fame and Fable: board game / Owen Davey. 2025. Mode of access: <https://www.kickstarter.com/projects/owendavey/fame-and-fable> (date of access: 15.05.2025).

41. Gamification. Mode of access: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification> (date of access: 17.08.2025).

42. Gamification meaning. Mode of access: <https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification> (date of access: 18.08.2025).

43. Hidden Leaders: board game / BFF Games. 2022. Mode of access: <https://boardgamegeek.com/boardgame/320718/hidden-leaders> (date of access: 15.05.2025).

44. Imhotep: board game / KOSMOS. 2016. Mode of access: <https://boardgamegeek.com/boardgame/191862/imhotep> (date of access: 15.05.2025).

45. Midjourney Documentation. User Guide v6.1: Parameters and Prompts. Mode of access: <https://docs.midjourney.com/> (date of access: 15.05.2025).

46. On Tour: Paris and New York: board game / BoardGameTables.com. 2022. Mode of access: <https://boardgamegeek.com/boardgame/360706/on-tour-paris-and-new-york> (date of access: 15.05.2025).

47. Root: board game / Leder Games. 2018. Mode of access: <https://boardgamegeek.com/boardgame/237182/root> (date of access: 15.05.2025).

48. The Monster Club Corporation: board game. 2021. Mode of access: <https://www.themonsterclubcorporation.com/morigins-tcg> (date of access: 15.05.2025).

49. Vicious Gardens: board game. 2025. Mode of access: <https://www.kickstarter.com/projects/rossbruggink/vicious-gardens> (date of access: 15.05.2025).

50. Yōkai: board game / Bankiii Editions. 2019. Mode of access: <https://boardgamegeek.com/boardgame/269146/yokai> (date of access: 15.05.2025).