МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Ноздрачов Віталій В’ячеславович

АНІМАЦІЙНА НАСТІЛЬНА ГРА «MYTHICAL LEGACY»

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

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

Керівник: Мироненко Надія Григорівна
кандидат мистецтвознавства, старший викладач

Харків–2024

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 6

1.1. Настільна гра «The Monster Club Corporation» 6

1.2. Настільна гра «Epic Spell Wars of Battle Wizards» 7

1.3. Настільна гра «Waking Shards: Card Game» 7

1.4. Настільна гра «Hidden Leaders» 8

1.5 Настільна гра «Dungeon Mayhem» 9

1.6 Комп'ютерна настільна гра «Inscription» 10

1.7. Комп'ютерна настільна гра «Hearthstone» 10

1.8. Комп'ютерна настільна гра «Legends of Runeterra» 11

1.9 Настільна гра «Passengers» 11

1.10 Настільна гра «Radlands» 12

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ 14

2.1. Концепція роботи 14

2.2. Стилістична концепція/напрямок 14

2.3. Технічні характеристики та особливості 15

2.4. Звукове рішення 15

ВИСНОВКИ 17

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 19

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ 20

ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ 26

ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ 33

ВСТУП

Міфи — вічні історії, що переживають час, переплітаючись зі справжнім життям, надихаючи, викликаючи інтерес та захоплюючи уяву. Вони створюють нові світи, в яких зустрічаються герої та створіння, які захоплюють й вражають покоління за поколінням.

Україна, зі своєю багатошаровою культурою та історією, володіє власним багатством міфів і легенд, які пронизують суспільство та мистецтво. У цьому контексті народилася ідея створення настільної гри, яка відображає багатство міфології, а також пропонує ігровий простір для дослідження й відчуття цього унікального світу.

Обрана тема — це не лише створення настільної гри, а й перенесення унікальної української міфології до сучасного контексту, адаптація та інтерпретація міфів для нового покоління. «Mythic(al) Legacy» — є спробою зберегти та відновити спадщину нашої культури через призму ігрової механіки та візуального мистецтва. Гра пропонує учасникам зануритися в світ міфів, де кожен хід і кожне рішення відбивається на подальшому розвитку історії.

У світі сучасної культури настільні ігри стають все більш популярними серед різних вікових груп. Вони не лише сприяють відпочинку та розвагам, а стають потужним інструментом для навчання, розвитку стратегічного мислення та спілкування. Настільні ігри поєднують у собі елементи розваги, інтерактивності та соціальної взаємодії, створюючи унікальний простір для спільного відпочинку та навчання.

Сучасне суспільство шукає способи збереження та реінтерпретації своєї культурної та історичної спадщини, зокрема через нові технології та форми мистецтва. Українська міфологія стає ключовим елементом цього процесу.

Українська міфологія, як складова частина національної культури, має величезний потенціал для використання в ігрових форматах. Вона насичена

різноманітними легендами, міфами, героями та створіннями, які не тільки цікаві з історичної точки зору, але й мають глибокий символічний зміст. Використання української міфології у настільних іграх дає можливість відновити та закарбувати важливі аспекти національної спадщини, розширити їхнє розуміння через взаємодію гравців з міфічним світом під час гри, збагатити світовий культурний діалог.

В контексті сучасного глобалізованого світу, де культурна різноманітність зазнає тиску стандартизації, важливо зберегти та відновити унікальні культурні ідентичності[1].

З огляду на популярність настільних ігор, зростаючий інтерес до міфологічних тем, національної ідентичності, культурних традицій та історії України, потребі в збереженні та просуванні культурної спадщини, **актуальність** нашого проєкту не викликає сумніву.

Мета дипломної роботи – розробити авторську гру «Mythic Legacy», що базується на українській міфології та відповідає потребі сучасного суспільства в нових формах сприйняття, вивчення історії та культурних цінностей[2].

Наша гра ставить за мету не лише розважити гравців, а й сприяти їхньому культурному освітленню. «Mythic Legacy» пропонує занурення у світ міфів, стимулює інтерес до вивчення міфології, її символіки та значення.

Новизна проєкту «Mythic Legacy» полягає в абсолютно новому погляді на українську міфологію, через призму сучасного ігрового формату. Гра комбінує в собі яскраву сучасну графіку та інноваційні ігрові механіки.

---

[1] Культурна ідентичність — це сукупність уявлень, цінностей, традицій, мови, звичаїв та інших аспектів, які визначають особистість або групу людей і відрізняють їх від інших груп. Це те, що робить кожну культуру унікальною. Культурна ідентичність може бути формована різними факторами, такими як історія, географія, релігія, етнічна приналежність та багато іншого.

[2] Націона́льна іденти́чність — це персональна ідентичність або відчуття належності до певної держави чи нації. Це сенс «нації як цілісного цілого, представленої самобутніми традиціями, культурою та мовою». Національна ідентичність може означати суб'єктивне відчуття, яке людина поділяє з групою людей про націю, незалежно від законного статусу громадянства.

Кожен аспект гри — від дизайну карток до правил — пронизаний духом української культури, що робить «Mythic Legacy» унікальним явищем як у світі настільних ігор, так і в контексті вивчення міфології.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Для аналізу аналогів були обрані ігри та інші твори, що мають схожість у концепції, геймплеї, а також візуальному стилі. Зосереджуючись на ключових аспектах, таких як графічне виконання та авторський художній стиль, ми приступили до створення критеріїв, які сприяли аналізу та оцінці подібності та відмінностей:

- Оригінальність концепції та унікальність підходу до представлення міфологічних аспектів.

- Стилістичні рішення та їх відповідність загальній атмосфері гри.

- Емоційна глибина та атмосферність відтворення міфологічних аспектів.

- Візуальна привабливість та якість графіки.

- Ігрові механіки та їх взаємозв'язок з міфологічною тематикою.

- Унікальність та інноваційність у розкритті міфологічних ідей та сюжетних ліній.

1.1. Настільна гра «The Monster Club Corporation» (Іл. 1.1) стратегічна гра, в якій гравці беруть на себе роль власників агенції, яка займається керуванням монстрів3. Гравці мають намір збільшити свій бізнес та стати найпрестижнішою агенцією, ведучи монстрів у битви, співпрацюючи з клієнтами та розробляючи стратегії для досягнення успіху.

Стилістика гри «The Monster Club Corporation» переносить гравців у світ фантастичних монстрів та незвичайних персонажів. Гра оформлена в яскравих кольорах з карикатурними образами монстрів та гумористичними елементами. Ця атмосфера створює відчуття веселощів та розваги для гравців.

«The Monster Club Corporation» взята нами як аналог через деякі схожості за тематикою та атмосферою. У ній, як і в нашій грі, гравці

[3] https://www.themonsterclubcorporation.com/

переносяться у світи фантазії, де вони можуть взаємодіяти з унікальними персонажами та вирішувати незвичайні завдання.

1.2. Настільна гра «Epic Spell Wars of Battle Wizards» (Іл. 1.2) завойовує серця гравців своєю комічною та ексцентричною атмосферою[4]. Учасники виступають у ролі могутніх чарівників, які зіштовхуються у безжалісних боях, складаючи потужні магічні заклинання.

Головною метою гравців є виживання та отримання титулу найсильнішого чарівника. Для досягнення цієї мети вони збирають карти зі складовими заклинань, які можуть бути комбіновані для створення потужних ефектів. Карти містять різноманітні заклинання, включаючи магічні атаки, захисти та ефекти, що дозволяють гравцям впливати на ігрове поле та змагатися зі своїми суперниками.

Одним з головних аспектів гри є її стилістика та візуальне оформлення. Гра прикрашена яскравими та динамічними ілюстраціями, які відображають магію, елементи фентезі та різноманітних чарівників. Гумористичний підхід до теми магії та битв чарівників створює веселий та розважливий настрій, що приваблює гравців різного віку та досвіду.

«Epic Spell Wars of Battle Wizards» відзначається динамічним та захоплюючим геймплеєм, який надає гравцям можливість відчути себе справжніми чарівниками, здатними викликати потужні магічні ефекти та вести боротьбу за перемогу.

Ця гра обрана аналогом до «Mythic Legacy» за схожим візуальним стилем. Обидві ігри вражають яскравими та фантастичними образами, які миттєво привертають увагу користувачів. При цьому вони насичені елементами магії та фантазії, що робить їх особливо привабливими для шанувальників фентезі та пригод.

1.3. Настільна гра «Waking Shards: Card Game» (Іл. 1.3) стратегічна гра, яка занурює гравців у захопливий світ магії та пригод[5]. У цій грі кожен

[4] https://cryptozoic.com/collections/epic-spell-wars
[5] https://boardgamegeek.com/boardgame/368905/waking-shards

учасник виступає в ролі мага, який змагається за контроль над магічними кришталевими об'єктами, відомими як «Shards». Гравці складають свої колоди карт, обираючи їх з різноманітними магічними заклинаннями та ефектами, і використовують їх для здобуття переваги в битвах.

Гра має динамічну структуру, що складається зі серій раундів, які включають в себе тактичні рішення та стратегічне планування. Гравці вибирають, які картки зі своїх колод використовувати для атак та захисту, щоб здобути перевагу над супротивниками.

Структура гри робить кожен раунд захоплюючим і непередбачуваним, адже результати боїв можуть змінюватися від раунду до раунду в залежності від рішень учасників та їхніх стратегій.

Стилістика гри «Waking Shards: Card Game» охоплює магічність та загадковість. Ілюстрації карт та компонентів гри вражають своєю деталізацією та естетикою, відображаючи магічні кристали, ефекти заклинань та унікальних магів. Атмосфера гри є напруженою та захопливою, що підсилює відчуття магічного світу та інтриги битви за контроль над «Shards».

Ця гра стала корисною для нашого проєкту через схожу тематику у використанні магічних сил і відображенні фантастичних елементів. Обидві ігри відкривають гравцям можливість досліджувати та експериментувати з надприродними силами, використовуючи різноманітні закляття та стратегії.

1.4. Настільна гра «Hidden Leaders» (Іл. 1.4) стратегічна гра, яка вимагає від гравців критичне мислення, винахідливість та здатність читати думки інших[6]. Учасники відображають різні фракції або силу, які змагаються за владу над містом. Протягом гри вони використовують різні стратегії, аби отримати підтримку від союзників, підірвати позиції супротивників та виявити себе як справжніх лідерів.

Головна особливість «Hidden Leaders» полягає в тому, що справжній лідер кожної фракції залишається прихованим від інших гравців.

[6] https://www.bff-games.com/

Структура гри робить кожен хід інтригуючим та непередбачуваним, оскільки гравці намагаються розкрити ідентичність справжніх лідерів фракцій, використовуючи різні стратегії та обмежені ресурси.

Щодо стилістики, «Hidden Leaders» відрізняється мінімалістичним, але елегантним дизайном. Графіка та компоненти гри створені у стриманому стилі, що дозволяє гравцям зосередитися на стратегічних аспектах гри та взаємодії з іншими учасниками.

Цю гру ми розглядаємо в якості аналога для «Mythic Legacy» через спільність тематики стратегічних інтриг та складних взаємовідносин між різними силами або фракціями. Обидві гри вимагають від учасників аналізу та стратегічного мислення, а також взаємодії з іншими гравцями для досягнення перемоги.

1.5 Настільна гра «Dungeon Mayhem» (Іл. 1.5) швидка та весела гра, розроблена компанією Wizards of the Coast, яка також відома роботою над «Magic: The Gathering» та «Dungeons & Dragons». Гравці відображають різних персонажів, наприклад, воїнів та чарівників, і змагаються між собою за перемогу у битві[7].

Основна мета у «Dungeon Mayhem» — знищити життя інших персонажів і залишитися останнім на полі бою. Гра швидка та динамічна, а кожний персонаж має свої унікальні здібності та заклинання, які можна використовувати для досягнення перемоги.

Стилістика гри «Dungeon Mayhem» вражає своєю комічною та карикатурною атмосферою. Графічний дизайн карт та ігрового інтерфейсу має яскраві кольори та забавні зображення персонажів, що створює легку та розважальну атмосферу для гравців.

Гра «Dungeon Mayhem» привабила нас схожістю тематики фантастичних пригод та битв. Обидві гри мають легкий та доступний геймплей, надають можливість учасникам відображати різних персонажів та

[7] https://boardgamegeek.com/boardgame/260300/dungeon-mayhem

змагатися за перемогу у бойових сценаріях. Крім того, як «Dungeon Mayhem», так і «Mythic Legacy», - ідеальний вибор для початківців.

1.6 Комп’ютерна настільна гра «Inscription» (Іл. 1.6) розроблена Лукеем Сперрі, поєднує в собі елементи настільних ігор, колекціонування карт та розв'язування головоломок, представляє собою унікальне поєднання стратегії, таємниць та магії[8].

У «Inscription» гравцям потрібно буде збирати власні колоди карт та грати ними, щоб перемогти супротивників, використовуючи власні стратегії та особливості своїх карт.

Стилістика гри «Inscription» досить темна та атмосферна. Гра оформлена у стилі готичного фентезі з використанням темних тонів, загадкових символів та незвичайних образів. Ця атмосфера створює враження таємничості та напруженості, що додає грі додаткової привабливості.

Як «Inscription», так і «Mythic Legacy» походять тематикою та атмосферою. Обидві ігри запрошують гравців відчути всю глибину фантастичних пригод та взаємодії з магічними створіннями, що дарують незабутні враження.

1.7. Комп’ютерна настільна гра «Hearthstone» (Іл. 1.7) гра в жанрі колекційних карточних ігор, розроблена і видана компанією Blizzard Entertainment[9]. Гравці виступають у ролі магів, які змагаються один з одним, використовуючи магічні карти з різними заклинаннями, істотами та іншими ефектами.

Основна мета учасників у «Hearthstone» — знищити всі карти противника та добитися перемоги. Вони складають власні колоди з карт, які можна отримати через покупки або виконання завдань, і використовують їх у боях проти інших гравців або комп'ютерного противника (ШІ).

[8] https://store.steampowered.com/app/1092790/Inscryption/?l=ukrainian
[9] https://hearthstone.blizzard.com/

Стилістика гри «Hearthstone» вражає своєю кольоровістю, яскравістю та гумором. Графічний дизайн карт та ігрового інтерфейсу має карикатурну та комічну атмосферу, що додає грі легкості та розважливості.

«Hearthstone» та «Mythic Legacy» подібні за жанром колекційних карточних ігор. Обидві гри запрошують гравців поринути у світ віртуозного стратегічного мислення та магічних пригод, досягаючи перемоги.

1.8. Комп'ютерна настільна гра «Legends of Runeterra» (Іл. 1.8) гра в жанрі колекційних карточних ігор, розроблена Riot Games, базується на улюбленому багатьма всесвіті «League of Legends»[10]. Учасники складають власну колоду карт з персонажами та заклинаннями зі світу «Runeterra» і змагаються один з одним у стратегічних битвах.

Основною метою гравців у «Legends of Runeterra» є знищення життя противника, використовуючи різноманітних персонажів, заклинання та стратегії. Учасники мають можливість вдосконалювати свої навички, вибираючи кращі карти для власної колоди, а також розвивати стратегії для перемоги у битвах.

Стилістика гри «Legends of Runeterra» відображає фентезійну атмосферу всесвіту «League of Legends». Інтерфейс та карти гри мають яскравий та деталізований дизайн, анімація ефектів та атак додає їй динамічності та експресивності.

Як «Legends of Runeterra», так і «Mythic Legacy» втілюють в собі тематику фантастичного світу та азарт колекційних карт. Гравці поринають в світ чарівництва та пригод, використовуючи різних персонажів та стратегії, щоб вибороти перемогу.

1.9 Настільна гра «Passengers» (2023) (Іл. 1.9) відтворює атмосферу пригодницького походу через невідому територію[11]. Гравці представляють групу подорожуючих, яка вирушає у пригоду через небезпечні та загадкові місцевості.

[10] https://playruneterra.com/
[11] https://boardgamegeek.com/boardgame/338902/passengers

Основною метою гравців у «Passengers» є виживання та досягнення кінцевої точки маршруту. Під час подорожі вони потрапляють у небезпечні ситуації та зустрічаються з міфічними створіннями чи дивовижними об'єктами.

Стилістика гри вражає своєю пригодницькою та містичною атмосферою, де кожен крок може бути сповнений небезпеки або загадки. Ігрові компоненти, такі як карти, фігурки та ілюстрації, допомагають поглибити імерсію в гру.

Цю гру ми розглядали як аналог для «Mythic Legacy» через спільність тематики. Обидві гри пропонують учасникам зануритися у світ фантастичних пригод та досліджень, де кожен хід може мати вирішальне значення для успішного просування. Крім того, як «Passengers», так і «Mythic Legac» створюють атмосферу таємниці та небезпеки, що стимулює гравців до спільних зусиль для досягнення своїх цілей.

1.10 Настільна гра «Radlands» (2021) (Іл. 1.10) - це гра, що поєднує в собі елементи стратегії та виживання в постапокаліптичному світі[12]. Гравці керують групами вижившх, які борються за ресурси та захищають свої табори від ворогів.

Основною метою учасників у «Radlands» є управління обмеженими ресурсами та розгром ворогів, за допомогою карт та спеціальних здібностей персонажів. Гра відрізняється високою тактичністю та варіативністю, що робить кожен ігровий сеанс унікальним.

Стилістика гри вражає своїм яскравим, барвистим та дещо неоновим художнім оформленням, яке добре передає атмосферу жорстокого та безжального світу після катастрофи. Ілюстрації на картах та компоненти гри створюють відчуття динамічного та напруженого геймплею.

«Radlands» ми обради аналогом для «Mythic Legacy» через декілька ключових аспектів. Обидві гри мають яскравий та виразний художній стиль, що привертає увагу гравців, включають елементи стратегії та використання

[12] https://boardgamegeek.com/boardgame/329082/radlands

спеціальних здібностей персонажів, що додає глибини та тактичної різноманітності у геймплей. Хоча тематично вони різні, схожість у підході до графічного виконання та стратегічних елементів, робить «Radlands» гарним аналогом для «Mythic Legacy».

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУ

2.1. Концепція роботи

Настільна гра «Mythic Legacy» є інноваційним проектом, який поєднує у собі елементи української міфології та сучасної настільної ігрової культури. Концепція гри полягає у створенні ігрового середовища, що інтерпретує та передає міфи та легенди українського культурного надбання через призму різноманітних геймплейних механік[13] та стратегій.

Головна ідея гри — надати гравцям можливість відчути себе часткою українського міфологічного світу, відтворити його та взаємодіяти з його героями та створіннями. Гра пропонує різноманітні завдання, завдяки яким гравці можуть досліджувати та вивчати міфічний світ.

Концепція роботи полягає не лише у створенні цікавої гри, але й у тому, щоб вона стала платформою для вивчення української культури та історії через ігровий процес. Гра поєднує в собі розвагу та навчання, сприяючи розвитку креативності, стратегічного мислення та культурного освічення гравців. Ця концепція відповідає потребам сучасної аудиторії, що цінує якісні розваги та зацікавлена у поглибленні знань про міфологію.

2.2. Стилістична концепція/напрямок

Створюючи настільну гру «Mythic Legacy», основною метою було передати унікальну атмосферу української міфології через візуальний та арт-стилістичний підхід, який відзначається яскравістю, динамікою та магічністю. Авторський художній стиль гри базується на сучасних трендах в графічному дизайні, з фокусом на виразному використанні неонових кольорів та абстрактних форм.

Напрямок графічного оформлення гри орієнтується на створення вражаючих образів міфічних створінь, предметів та символів, які відображаються у вигляді яскравих та футуристичних ілюстрацій. Через

[13] Геймплейна механіка – ігрова механіка, правила.

використання неонових кольорів, які символізують магію та енергію, гра набуває атмосфери незвичайності та таємничості.

Кожен елемент гри, від карток персонажів до правил, доповнений витонченими деталями та символами. Такий підхід допомагає створити унікальну атмосферу гри, яка захоплює гравців та переносить їх у захоплюючий світ українських міфів та легенд.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Гра «Mythic Legacy» розроблена з використанням сучасних технологій та програмного забезпечення з метою забезпечення високої якості геймплею та візуального враження. Нижче наведені основні технічні характеристики та особливості гри:

1. Графічний дизайн: Більша частина графічного контенту, включаючи ілюстрації карток та компоненти, створені з використанням програми Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Це дозволяє досягти високої якості та деталізації візуального оформлення гри.

2. Неонові кольори: Стилістична особливість гри полягає в яскравому використанні неонових кольорів, які додають ефекту магії та футуристичності. Вони створюють неповторну атмосферу та допомагають залучити увагу гравців.

3. Інтерактивні компоненти: Гра містить інтерактивні елементи, які дозволяють гравцям взаємодіяти з ігровим середовищем та змінювати розвиток подій відповідно до їхніх дій та виборів.

Ці технічні особливості допомагають створити неповторний ігровий досвід для гравців та забезпечують високий рівень якості візуального та технічного виконання гри.

2.4. Звукове рішення

У контексті настільної гри «Mythic Legacy», звукове рішення відіграє важливу роль у привертанні уваги гравців та передачі атмосфери гри, особливо у відео-презентації. Трейлер-відео виступає як ключовий засіб

привернення уваги до гри та створення першого враження від її концепції та атмосфери.

Звукове оформлення відео-презентації включає в себе різноманітні звукові ефекти та музичний супровід, що допомагають передати емоційний стан гри та підкреслити її ключові моменти. У трейлері-відео для настільної гри «Mythic Legacy» використовуються звукові ефекти та музичний супровід, що підкреслюють магічну та загадкову атмосферу української міфології.

Звукове рішення у відео-презентації гри є ключовим елементом, що допомагає створити запам'ятовувальний та емоційно насичений досвід для глядачів і сприяє ефективному просуванню та популяризації гри на ринку настільних ігор.

ВИСНОВКИ

Міфи є невід'ємною частиною культурної спадщини, відображаючи вірування, цінності та історії народів. Існують різні методи їх вивчення, зокрема книги, фільми та настільні ігри, які дозволяють зануритися у світ легенд та переказів. Настільні ігри, зокрема, пропонують інтерактивний спосіб пізнання міфології, поєднуючи розвагу та освіту.

Як показало наше дослідження, інтерес до настільних ігор постійно зростає. Крім того, настільні ігри є важливим засобом передачі культурної спадщини, способом розваги й навчання, відіграють значну роль у вихованні та розвитку суспільства. З огляду на це, обрана нами тема є актуальною.

Ретельне дослідження літературних джерел дозволило отримати важливі висновки щодо значення ігор у сучасному суспільстві, їхнього впливу на розвиток креативності та інтелектуальних здібностей гравців, а також роль настільних ігор у популяризації культурної спадщини.

Під час розробки настільної гри «Mythic Legacy», було проведено глибоке дослідження як теоретичних аспектів існуючих настільних ігор та української міфології, так і практичних аспектів створення авторської настільної гри. Аналіз аналогів показав, що подібної до «Mythic Legacy» гри не існує. Тому наш проект є унікальним.

Робота над створенням авторської настільної гри «Mythic Legacy» показала, що використання сучасних програмних засобів дозволяє досягти високої якості графічного оформлення та забезпечити комфортне підґрунтя для ігрового процесу. Акцент на неонових кольорах та виразній графіці сприяє створенню неповторної атмосфери та привертає увагу аудиторії. Отже, наш проєкт свідчить про високу релевантність [14] та актуальність обраної теми.

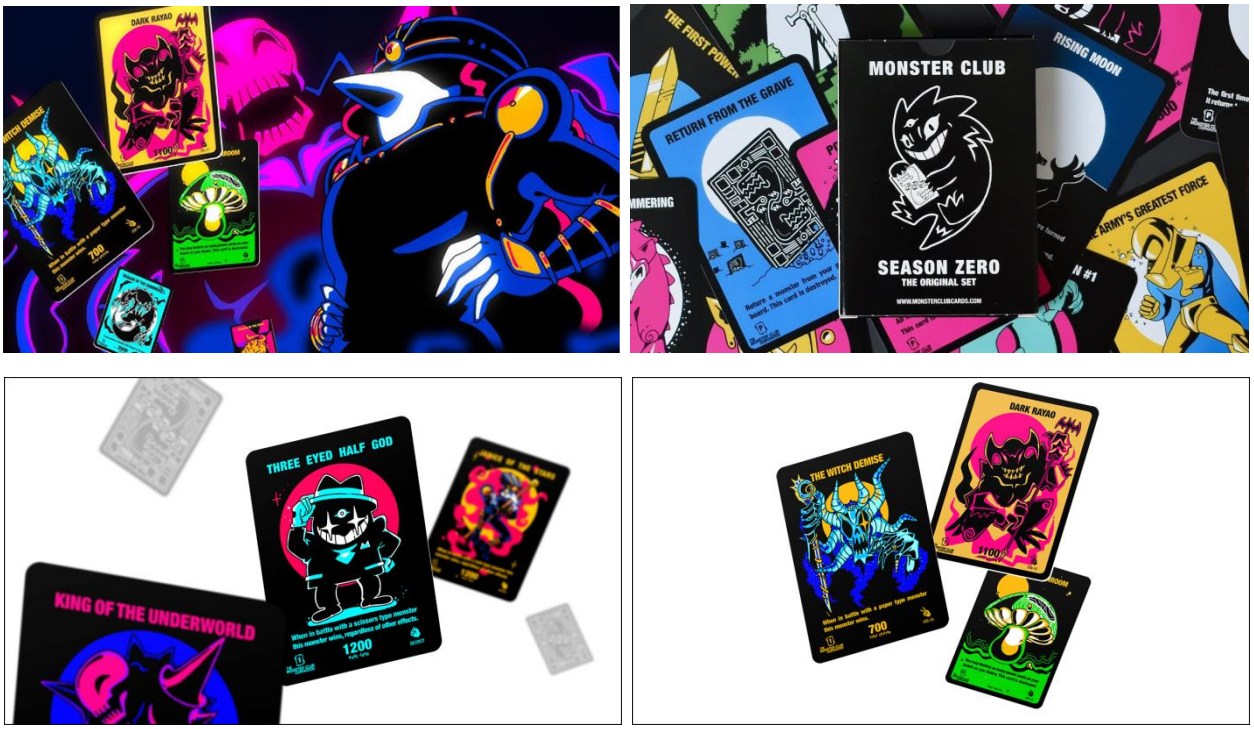
[14] Релева́нтність (англ. relevance) — міра відповідності отримуваного результату бажаному.

Практична значимість роботи полягає в можливості створення новаторських ігрових продуктів, які не лише розважають, а й сприяють пізнанню та освоєнню культурно-історичного контексту. «Mythic Legacy» сприяє популяризації ігор українського походження та української міфології серед різних шарів суспільства, а також відкриває нові горизонти для розвитку настільних ігор у майбутньому.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. The Monster Club Corporation: веб-сайт. URL: https://www.themonsterclubcorporation.com/ (Дата звернення 30.04.2024).
2. Epic Spell Wars of Battle Wizards: веб-сайт. URL: https://cryptozoic.com/collections/epic-spell-wars (Дата звернення 30.04.2024
3. Waking Shards: Card Game: веб-сайт. URL: https://boardgamegeek.com/boardgame/368905/waking-shards (Дата звернення 30.04.2024).
4. Hidden Leaders: веб-сайт. URL: https://www.bff-games.com/ (Дата звернення 30.04.2024).
5. Dungeon Mayhem: веб-сайт. URL https://boardgamegeek.com/boardgame/260300/dungeon-mayhem (Дата звернення 30.04.2024).
6. Inscription: веб-сайт. URL https://store.steampowered.com/app/1092790/Inscryption/?l=ukrainian (Дата звернення 30.04.2024).
7. Hearthstone: веб-сайт. URL https://hearthstone.blizzard.com/ (Дата звернення 30.04.2024).
8. Legends of Runeterra: веб-сайт. URL https://playruneterra.com/ (Дата звернення 30.04.2024).
9. Passengers: веб-сайт. URL https://boardgamegeek.com/boardgame/338902/passengers (Дата звернення 30.04.2024).
10. Radlands: веб-сайт. URL https://boardgamegeek.com/boardgame/329082/radlands (Дата звернення 30.04.2024).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Настільна гра «The Monster Club Corporation», 2021 р.



Іл. 1.2. Настільна гра «Epic Spell Wars of Battle Wizards», 2016 р.



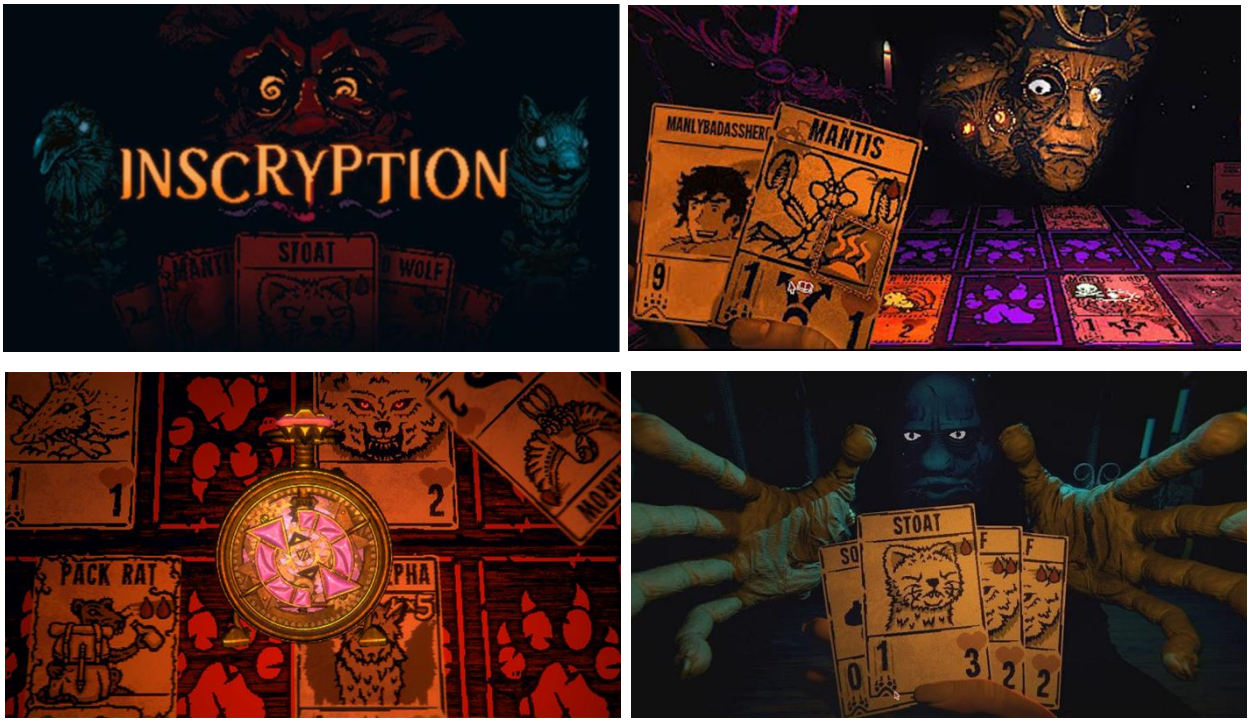
Іл. 1.3. Настільна гра «Waking Shards: Card Game», 2022 р.



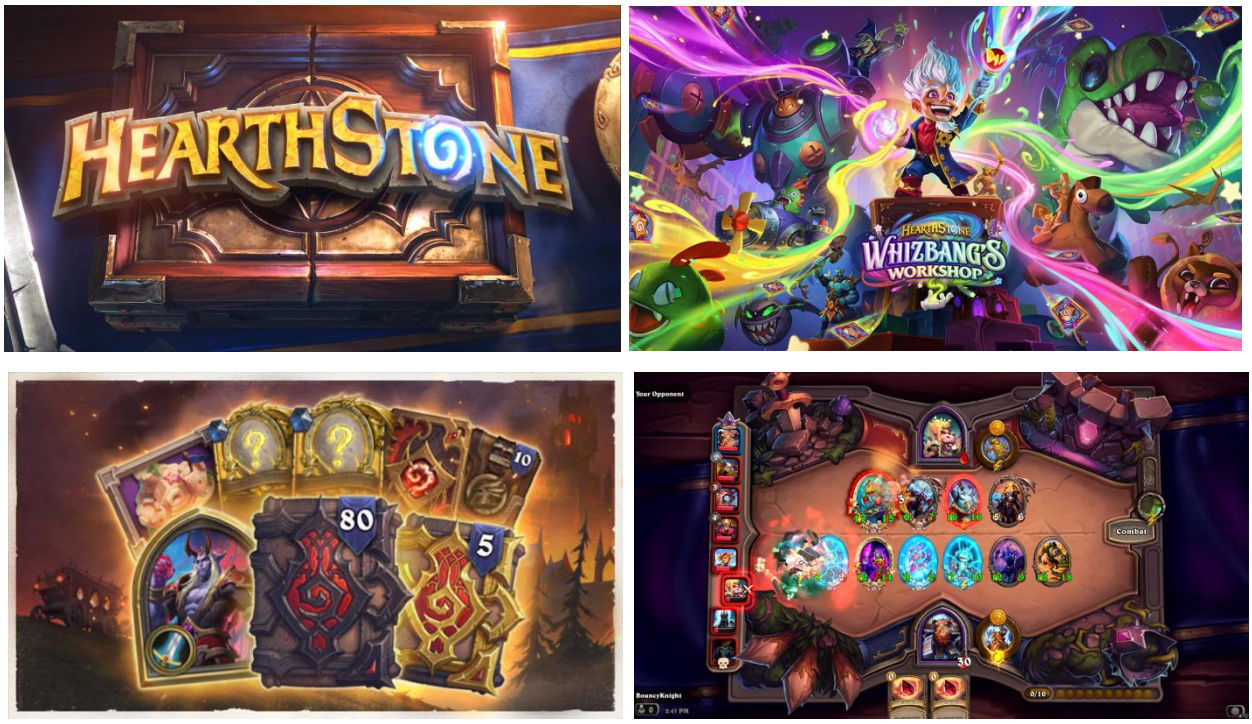
Іл. 1.4. Настільна гра «Hidden Leaders», 2022 р.



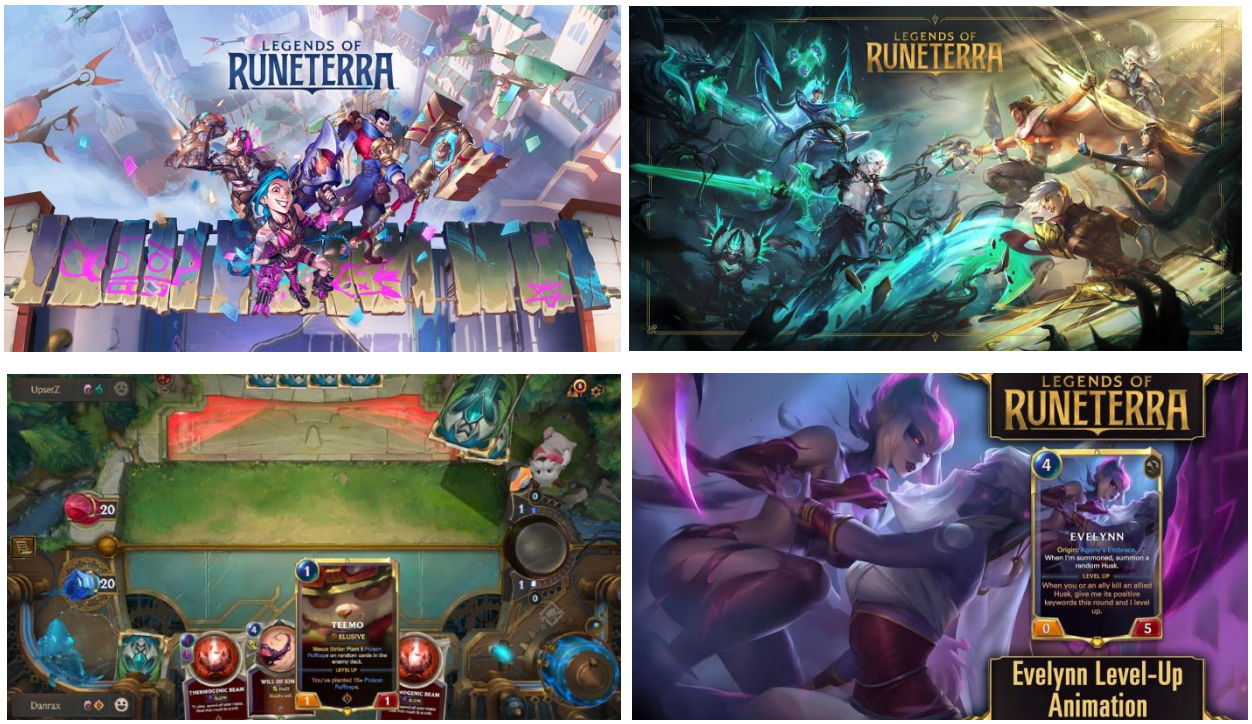
Іл. 1.5. Настільна гра «Dungeon Mayhem», 2018 р.



Іл. 1.6. Комп’ютерна настільна гра «Inscription», 2021 р.



Іл. 1.7. Комп’ютерна настільна гра «Hearthstone», 2014 р.



Іл. 1.8. Комп’ютерна настільна гра «Legends of Runeterra», 2020 р.



Іл. 1.9. Настільна гра «Passengers», 2023 р.



Іл. 1.10. Настільна гра «Radlands», 2021 р.

ДОДАТОК ІІ. ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ

ПРАВИЛА ГРИ "MYTHIC LEGACY"

Гравці: 2-5.

Перший ходить найстарший.

Гравці ходять по часовій стрілці.
На початку роздається 2 карти на руки.
Кількість карт на руці необмежена.

ХІД ГРИ

Тягнеться 1 карта з колоди + вгадується стихія карти у іншого гравця (наприклад: гравець Вероніка питає гравця Альону чи є в неї карта Вогняної стихії), якщо вгадав – забирається 1 карта даної стихії у гравця, як ні - нічого не відбувається.

Питати можна у будь якого гравця.

Для перемоги гравець має зібрати 2х Створінь:

- 1 Створіння = 2 Предмети стихій, вказаних на карті Створіння.
- 1 Предмет = 3 Інгредієнти 1 стихії, вказаної на карті Предмету.

Після обміну карти скидаються. Якщо карти основної колоди скінчилися - перетосуйте скид та покладіть як нову колоду.

На початку гри на стіл викладається 3 колоди карт: Інгредієнти, Предмети та Створіння. Біля колод Предметів та Створінь викладається Міфічний магазин: 4 та 3 карти горілиць відповідно. У свій хід гравець має право обмінятися зібрані карти на руці на карти з магазину, після чого магазин поповнюється верхніми картами з колод.

Гравець також має право використовувати в свій хід:

- **Інгредієнт-Джокер:** використати цю карту замість 1 карти Інгредієнту для покупки Предмету. Наприклад: у Вас є 2 «Лісові» Інгредієнти і 1 карта Джокер, ці 3 карти можна використати для придбання «Лісового» Предмету з Міфічного магазину.
- **Карта Заміни:** замінити будь яку кількість своїх з руки карт на верхні карти з колоди відповідно.
- **Карта Блоку:** покладіть цю карту на обране Створіння в Міфічному магазині. Щоб зібрати це створіння, гравцю буде потрібно зібрати 3 предмет, зі стихією, що вказана на карті блоку.
- **Карта Пропуску ходу:** використайте цю карту для того, щоб наступний гравець пропустив свій хід.

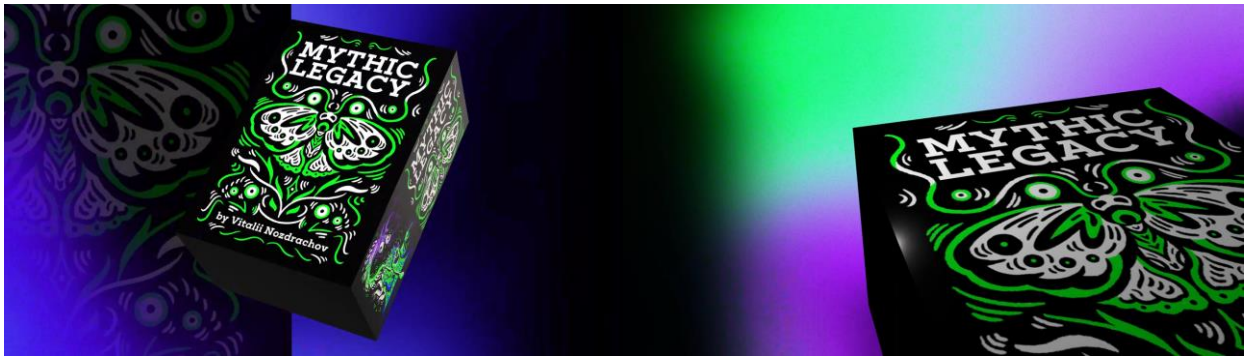
СТИХІЇ ТА МІФІЧНИЙ МАГАЗИН

Лісові | Вогняні | Повітряні | Магічні | Водяні

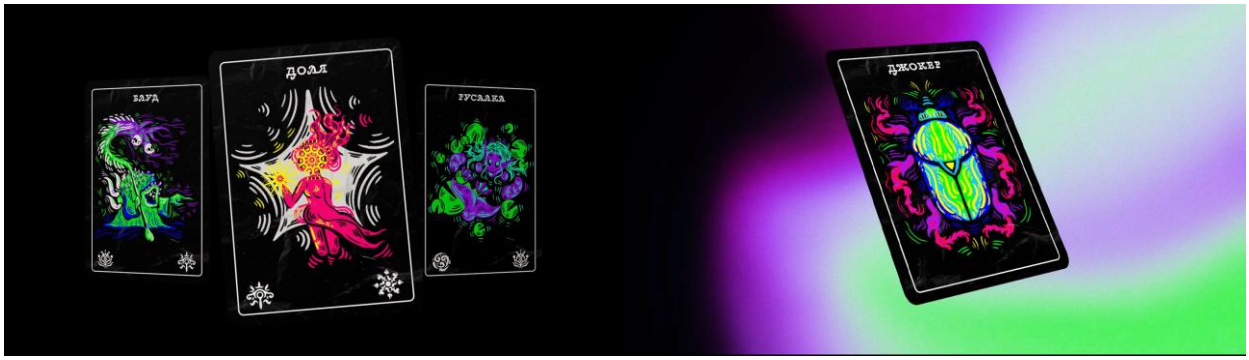






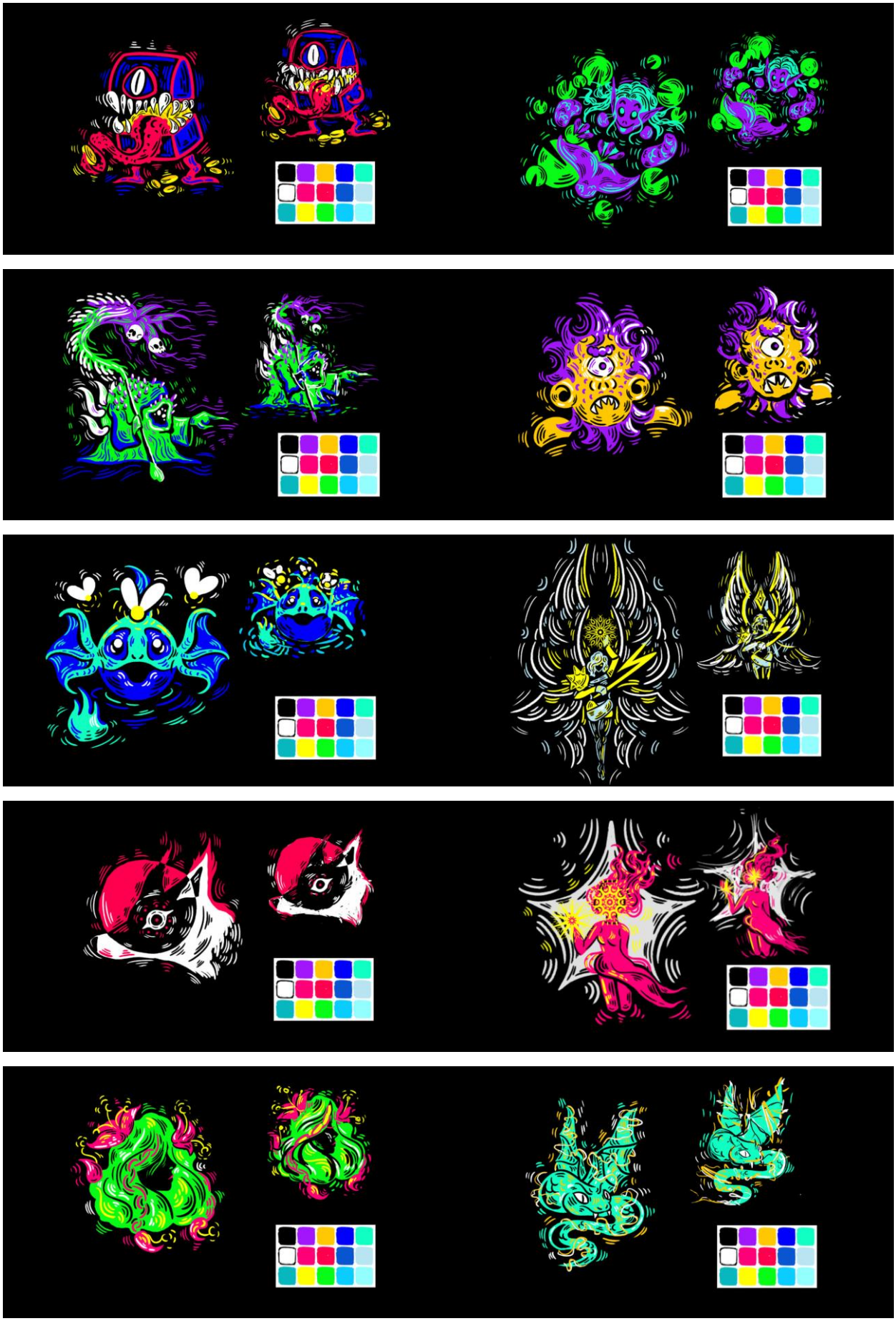

MYTHIC LEGACY
by Vitalii Nozdrachov
MYTHIC LEGACY

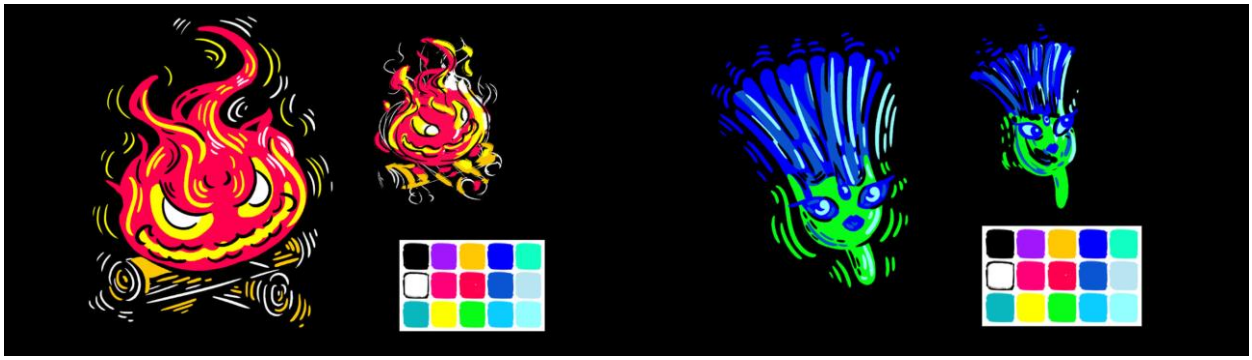

ВОРКУЛАКА

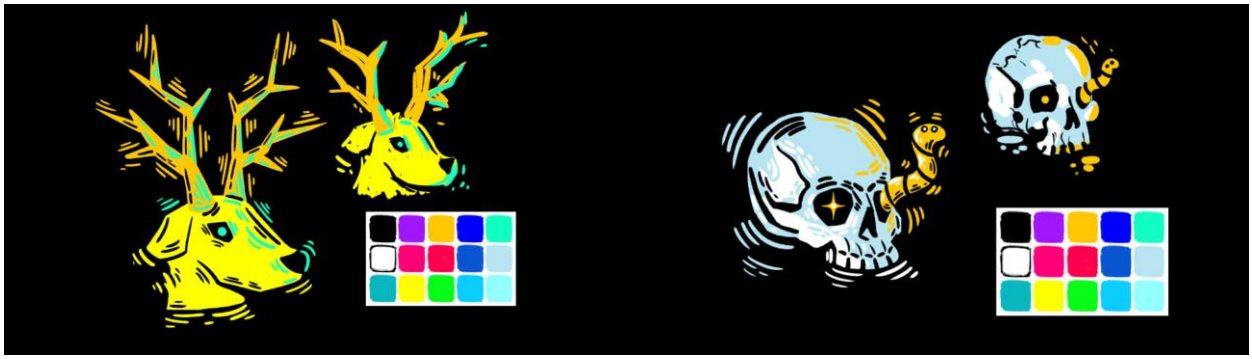

ЗАУД
ДОЛЯ
РУСАЛКА
ДЖОКЕР


БУЛАВА

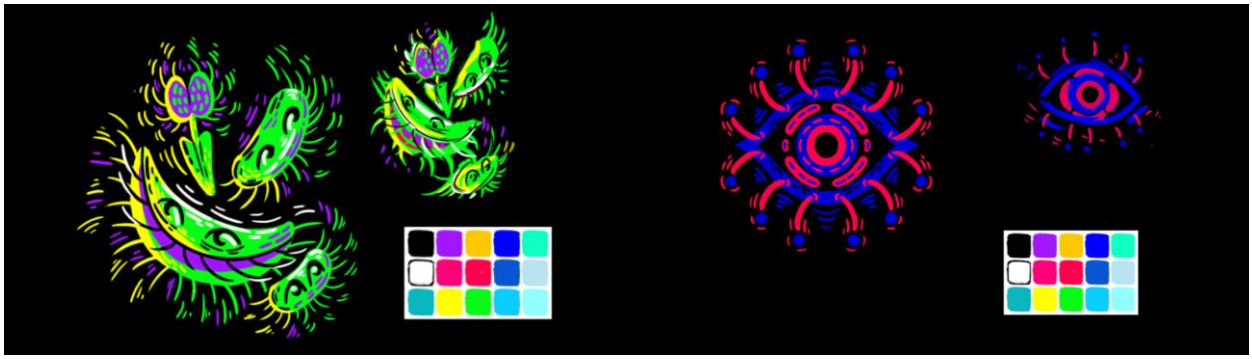

ПРОПУСК



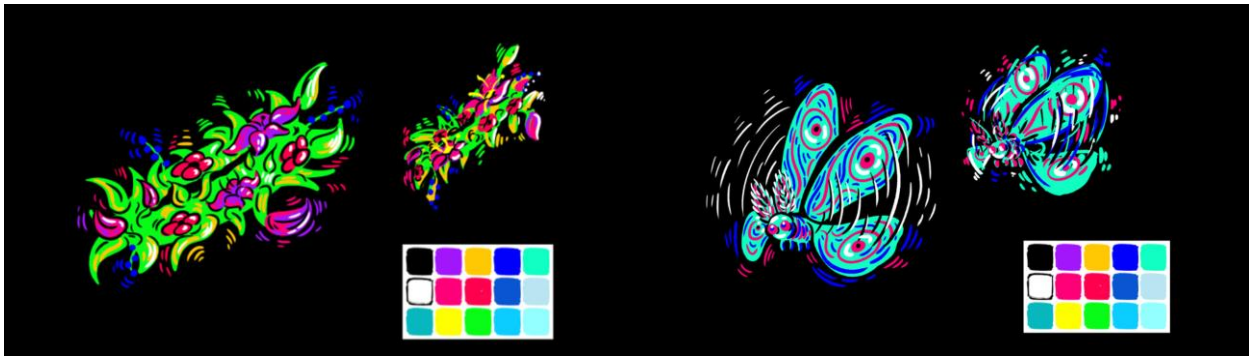


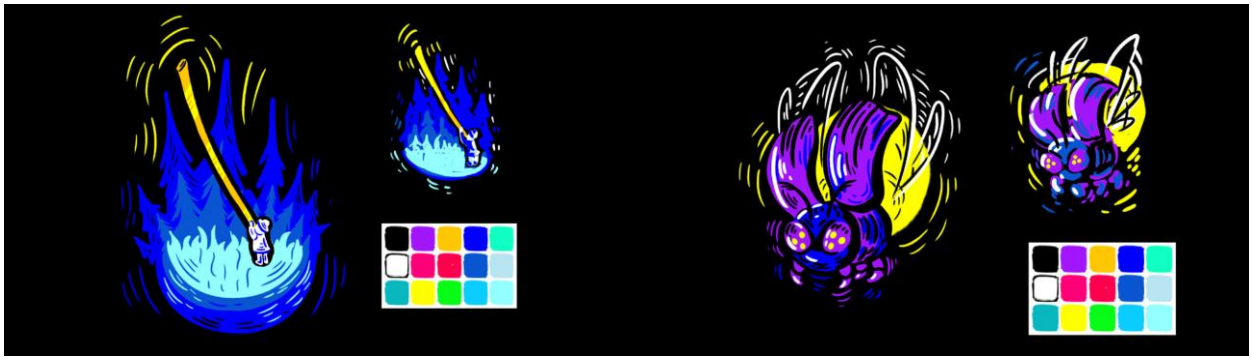


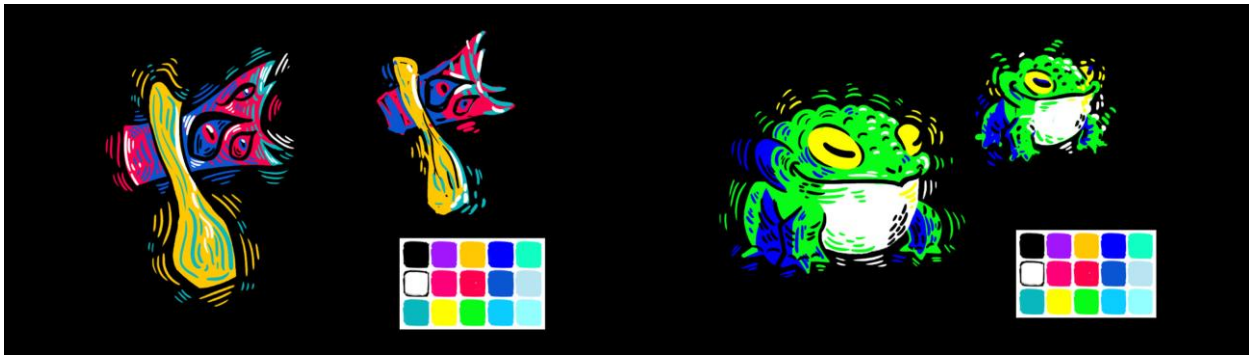


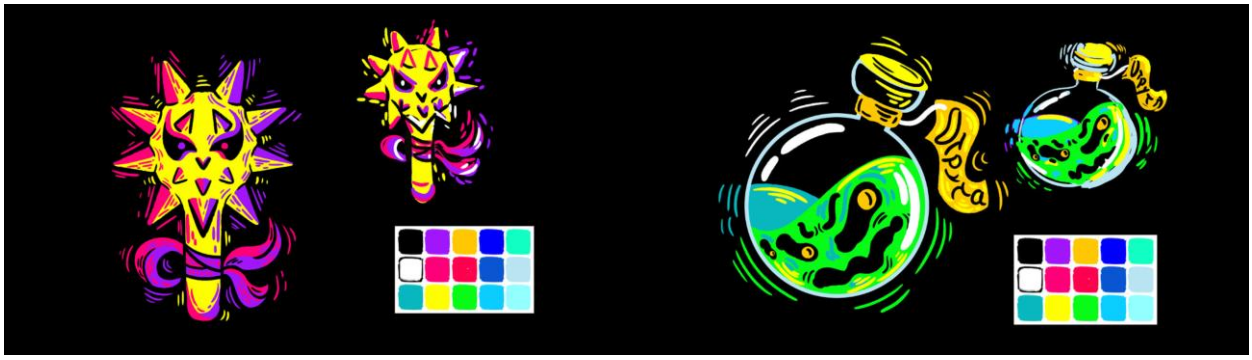


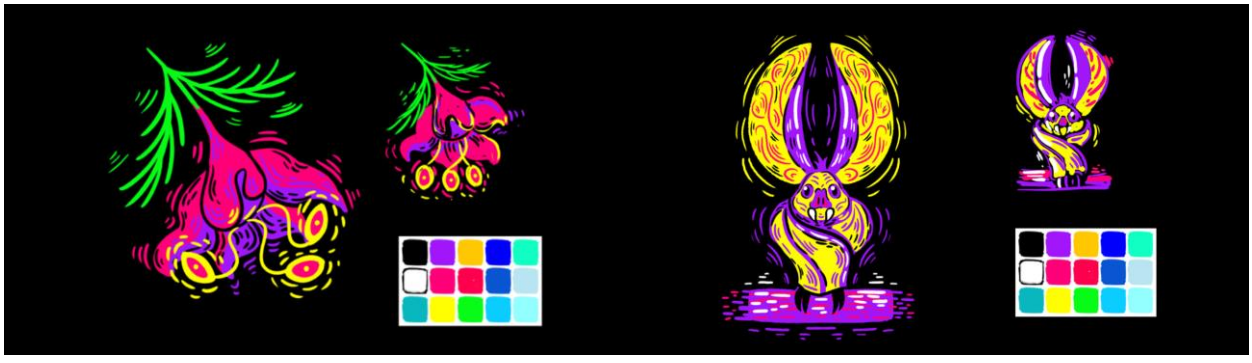




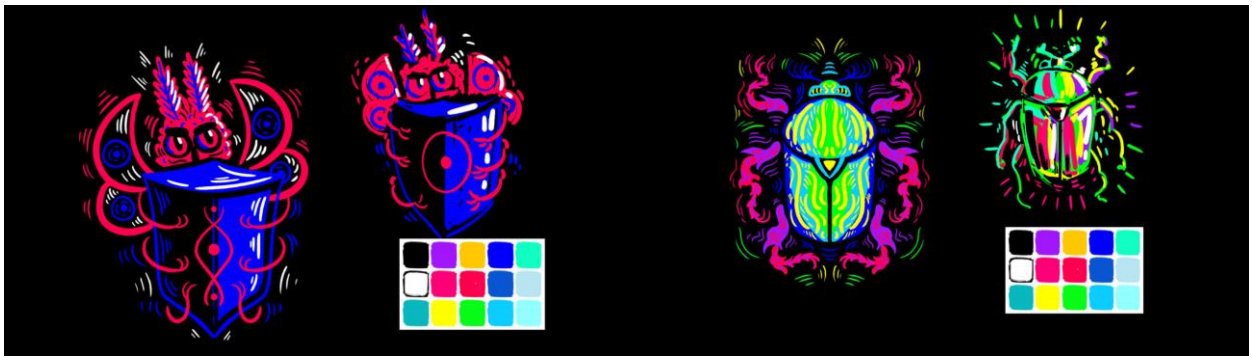













MYTHIC
LEGACY









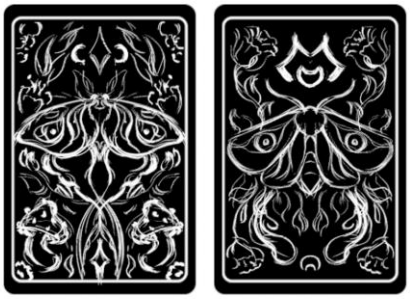


ДОДАТОК ІІІ. ПОШУКОВІ ЕСКІЗИ

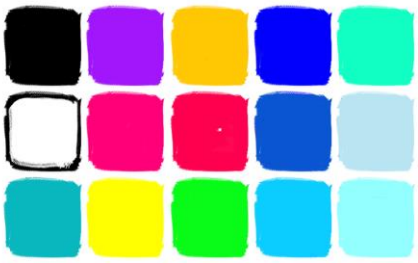






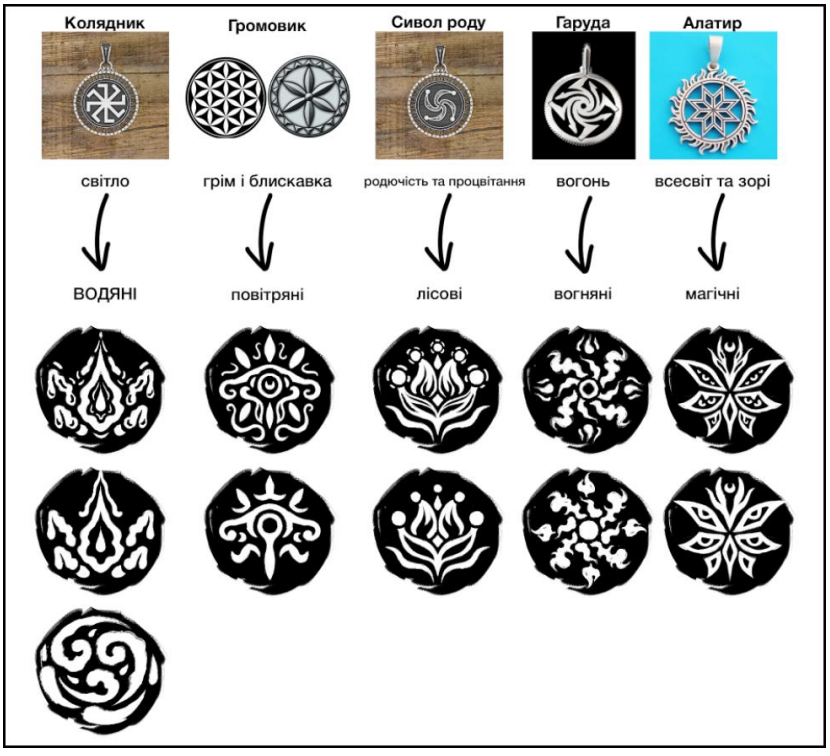


Кольорові рішення



Пошук шрифту






БАГАТТЯ
МУХОЛОВКА
ОКО
ЧЕРЕП
ТІНЬ

