

**Шостак В.В.**

*Науковий керівник: Кулішова Н.Є. к.т.н. професор*

*Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МСТ*

*м. Харків, Україна*

## **ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК ГЕЙМДИЗАЙНУ ТА ПОЛІГРАФІЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР У ЖАНРІ "ESCAPE ROOM"**

*The interconnection between game design and the printing execution of board games in the "escape room" genre is examined. The specifics of non-linear scenarios, puzzle logic, and interactive mechanics are outlined in relation to material science, structural features, and specialized printing technologies. The role of publishing preparation in creating an immersive tactile gaming experience is described.*

**Key words:** *Escape room, board games, game design, printing execution, publishing preparation, material science.*

Сучасний ринок настільних ігор швидко розвивається, пропонуючи гравцям нові інтерактивні та атмосферні формати. Особливе місце займає жанр «escape room», що переносить досвід реальних квестів у домашній формат. Успіх таких ігор залежить не лише від сюжету та логіки загадок, а й від їхнього матеріального втілення. Поліграфічне оформлення, вибір конструкцій, шрифтів і матеріалів стають інструментами геймдизайну, які керують увагою гравців, створюють ефект таємничості та забезпечують інтерактивність процесу.

Метою цієї роботи є визначення та теоретичне обґрунтування взаємозв'язку між геймдизайном настільних ігор у жанрі «escape room» та їхнім поліграфічним і конструктивним оформленням.

Геймдизайн настільних ігор у жанрі «escape room» суттєво відрізняється від класичних настолок тим, що фокусується на розповіді історії через взаємодію з матеріальними об'єктами та вирішенні послідовних або

розгалужених логічних задач. Фундаментом для створення успішного ігрового досвіду в цьому жанрі є поєднання трьох ключових компонентів: нелінійного сценарію, психології сприйняття загадок та інтерактивних механік взаємодії.

Нелінійний сценарій у настільному форматі дає гравцям свободу дій замість суворого розкладу. На початку вони мають доступ до кількох завдань одночасно, що дозволяє розподілити ролі: одні працюють із текстовими підказками, інші аналізують візуальні елементи чи шукають приховані зв'язки. Розв'язання ключової загадки відкриває нові компоненти гри - додаткові картки, конверти чи планшети, що імітують перехід до іншої кімнати та підтримують динаміку сюжету.

Логіка головоломок реалізована через прогресивну складність: від простих елементів до багатошарових конструкцій. «Відволікаючі деталі» (false leads) з поліграфічної точки зору — це надлишкова графічна інформація (хибні візуальні акценти за допомогою вибіркового лакування чи орнаментальний «шум»), що збігається з колірною гамою підказок. Точність передачі кольору (СМУК-синхронізація) дозволяє гравцю відрізнити корисний сигнал від графічного «шуму», забезпечуючи коректну роботу механік просторової уяви та асоціативного мислення.

Конструктивні особливості компонентів є інструментом геймдизайну, оскільки фізичні характеристики матеріалів задають спосіб взаємодії. Наприклад, використання паперу з низькою щільністю (60–80 г/м<sup>2</sup>) для «таємних послань» дозволяє гравцям безпосередньо впливати на матеріал (згинання, розривання, просвічування), що відповідає сценарію «деструктивного» квесту, де фізичне пошкодження компонента є актом розкриття секретної інформації. Натомість використання кашированого картону високої щільності (від 1000 г/м<sup>2</sup>) для ігрових планшетів та елементів локацій забезпечує їхню довговічність та стабільність геометрії, що критично важливо для ігор із механіками комбінування карток. Таким чином, вибір матеріалів (grammage, texture) безпосередньо корелює із задумом авторів: стійкість

картону гарантує багаторазове використання, а крихкість паперу - одноразовий «вау-ефект» від знищення компонента задля просування сюжетом.

Нестандартні вирубки, конверти з прихованими повідомленнями, фальшиве дно коробок чи багат шарові елементи перетворюють папір на інтерактивне середовище, забезпечуючи тактильний зворотний зв'язок. Матеріали визначають довговічність: одні ігри розраховані на багаторазове використання, інші - на одноразове знищення компонентів.

Спеціальні поліграфічні ефекти - УФ-фарби, кольорові фільтри, мікротекст - розширюють можливості шифрування та створюють багат шарові головоломки, які неможливо вирішити без відповідних друкарських технологій.

Аналіз показав, що успіх настільних ігор-квестів залежить від поєднання творчих і технічних складових. Нелінійні сценарії, логіка загадок та інтерактивні механіки ефективні лише у взаємодії з матеріальним втіленням. Саме поліграфічні технології, нестандартні конструкції та спеціальні матеріали перетворюють абстрактні завдання на захопливий досвід, що відтворює атмосферу справжньої кімнати-загадки.

### **Список використаної літератури**

1. Woods S. Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. McFarland: Jefferson, NC, 2012, 262 p.
2. Огляд настільної гри Квест-кімната: Головоломні Пригоди: Таємниця Вченого (Escape Room: The Game – Puzzle Adventures: Secret of The Scientist) – Правила та відгуки | Гікова Печера. *Гікова Печера*. URL: <https://geekcave.com.ua/board-games/kvest-kimnata-golovolomni-prygody-tayemnyczya-vchenogo-escape-room-the-game-puzzle-adventures-secret-of-the-scientist/> (дата звернення: 24.09.2026).