



УДК: 766.05

ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «МАФІЯ»

ПОДЛЕВСЬКИЙ Святослав, КОВПИНЕЦЬ Любова
Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна
podlevskiy.sv@knutd.edu.ua
kovpenetslovev@gmail.com

Представлено результати розгляду ключових аспектів та важливих елементів розробки дизайну настільної гри «Мафія». Метою роботи є аналіз сучасних тенденцій, методів створення та основних елементів настільних ігор, включаючи «Мафію», з використанням концептуального, стратегічного та візуального підходів.

Ключові слова: дизайн, настільна гра, розробка, аналіз, гра.

ВСТУП

Завдання графічного оформлення настільної гри «Мафія» – сприйняти споживача зблизька. Викликати емоції, близькі до культури, на якій базується світогляд гравця. Дати можливість привернути увагу людини, зацікавити його візуальним сприйняттям. Більшість підлітків все частіше у світ технологій і його казок, імітаційного життя, відриваються від реальності і стають ще однією людиною з нереальними або перебільшеними можливостями. І, звичайно, це має статися в нашому світі, але ми бачимо багато інших переваг у настільних іграх: вони використовують ті ж вимоги, що й у ситуації з технологіями, але справляють зовсім інші враження. Сьогодні кожен може поділитися своєю грою зі світом. Головне – ідея. Важливо закласти міцний фундамент для створення хорошої настільної гри. Для цього вам потрібно придумати захоплюючу механіку для конкретної цікавої широкої аудиторії та створити брендовий дизайн. Для створення актуального продукту достатньо якісної ідеї. Не менш важливою частиною є графічне оформлення гри, втілене в реальність.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Основною метою даної роботи було оволодіння знаннями механіки та її принципів у сфері настільних ігор для якісної розробки фірмового дизайну настільної карткової гри з урахуванням усіх правил та нюансів. Використовуючи професійні навички вдалося створити унікальну конструкцію завдяки якій гравець може тренувати свої розумові здібності, посидючість та уважність за рахунок комфортного використання та цікавої подачі інформації. Розвивати такі позитивні якості, як вміння працювати в команді, правильно доносити свою думку до оточуючих і багато інших аспектів соціалізації, які людина згодом несвідомо використовує в реальному житті. Вивчивши історію дизайну, який користувався попитом у старшого і молодшого покоління споживачів, вдалося створити дизайн, який зацікавить широку аудиторію своїм універсальним стилем.



РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Найвідомішим ім'ям серед дослідників настільних ігор є Девід Парлетт, британський історик, дослідник настільних ігор, розробник настільних ігор і засновник Journal of Board Game Research, який повністю присвячений цій темі; автор кількох книг про настільні автори книг про історія та методи створення. Згідно з його термінологією, до настільних ігор належать лише ті ігри, в яких основним елементом гри є ігрове поле (поле). В українському науковому середовищі найбільше тем настільних ігор розкривають психологи та соціологи. Наприклад, І. В. Палько класифікує гравців за ступенем співпраці: поодинці, команда проти команди, альянс (існують також «кооперативні ігри», тобто гравці грають разом один проти одного) [1].

Незважаючи на нерозробленість даного питання українською науковою спільнотою, позитивною тенденцією є те, що в Україні збільшується кількість компаній і персоналій, які створюють унікальні продукти. Серед них «Мандрівка Україною» (Юрій Смертига), «Важниця» (ГО «Експертиза реформ»), «Містеріум» та «Пірати Семи Морів» («IGAMES»), «LeoCity» та «Парниковий ефект» («Edugames»). Розробку ігрової механіки зарубіжні дослідники відносять до «інтеракційного дизайну» – напряду, який в Україні поки що малорозвинений і більше пов'язаний із розробкою цифрових інтерфейсів. Як влучно зазначає український розробник Олександр Тараненко, цією складовою розробки ігор є дизайн.

Розглянемо основні аспекти графічного дизайну в одній з популярних ігор «Мафія» та її вплив на свідомість гравця. Мафія – динамічна, частково інформаційна, групова гра. У Мафії меншість гравців (Мафія) приховує важливу частину інформації (Мафія знає особи своїх товаришів), тоді як більшість гравців (Громадяни) намагаються знайти цих гравців. У цьому сенсі гра «Мафія» моделює конфлікт між інформованою меншістю та неінформованою більшістю, тим самим створюючи інформаційну асиметрію в уявному сетингу (Місто). Ігровий процес повинен не тільки збагатити знання гравців, а й дати можливість проявити їхні справжні таланти та відчутти майже реальні реалії життя. Де реальна жива аудиторія, рейтингова система відповідальних за творчий рівень і яскраві враження від азарту гри [3].

Принцип гри: Карткова гра містить психологію, співпрацю, обман, спілкування, спостереження, вираження, емоції, здатність судження, математичне та логічне мислення. *Цільова група:* Гра орієнтована на широку аудиторію віком від чотирнадцяти років. *Вид механіки:* Гра: карткова гра, рольова гра. *Мотивація:* Гра пропонує гравцеві можливість стати більш впевненим завдяки власним знанням. Отримуйте нові та вдосконалюйте набуті. Щоб виграти, гравець повинен повірити в себе і стати більш розслабленим перед натовпом. *Кольорові та шрифтові вирішення у створенні дизайні настільної гри:* Колір відноситься до властивостей предметів матеріального світу і сприймається як свідоме зорове відчуття. Частина інформації, яку люди отримують через зір, становить 87% від загальної кількості, і 80% з них включає інформацію про колір [6].

Перший шар фону сорочок гральних карт білий, тому гравець сприймає карту як досить просторий предмет без рамок і навантажень. Проблемою



естетичного ефекту кольору митці займаються багато століть. У цій галузі було проведено багато серйозних досліджень, але їх результати демонструють дивовижний ступінь консенсусу в думках різних людей про колір. Переглядаючи зразки окремих кольорів на нейтрально-сірому фоні, люди, як правило, віддають перевагу відтінкам синього від блакитного до пурпурового. Менше іншим подобаються зеленувато-жовті кольори. Незалежно від кольору, перевага віддається світлим тонам.

Сучасні дизайнери часто використовують у своїх композиціях ретро стилістику, яка втілюється за допомогою кольору яким можна передати настрій того чи іншого часу. Зв'язок із шістдесятими здійснюється за допомогою яскравих психоделічних кольорів. Основний нейтральний колір - сірий з блакитним відтінком [2].



Рис.1.Візуалізація та дизайн гри «Мафія» [8]

Працюючи з дослідницькими замальовками та їх мотивами, важливо з'ясувати, які стилі найбільш цікаві для вікової групи сучасного суспільства. Якщо це творчі здібності для людей старше чотирнадцяти років, то завдяки яскравості кольорів і лаконічним лініям векторної графіки, однозначно логічно зробити акцент на мінімалізм. Було б помилкою орієнтуватися лише на молодь. А це означає врахування таких стилів, як «графіті», «кібер-панк», і обов'язково яскравих, сміливих і контурних ілюстрацій. Така укладання не приверне увагу старшого покоління [4].

Якщо ще й акцентувати увагу на стилях, які були основою успіху 50 років, то така вистава не приверне увагу молоді. Тому вибір середнього варіанту – між інтересом вікового мінімалізму з необхідною яскравістю кольорів для привернення уваги молоді та лаконічним стилем векторних портретів і символів різних напрямків творчості. Щоб краще зрозуміти передісторію настільної гри, потрібно в неї заглибитися.

Основні принципи композиційної будови: принцип доцільної стислості; принцип комбінування комплексу; принцип домінування (наявність найважливішого, провідного початку); принцип підрядності частин як цілого; принцип динамічності (рух основа життя і мистецтва); принцип рівноваги частин цілого. Виходячи з практичності, можна сказати, що принцип кожної кортової карти - це постійний шаблон, який змінюється лише в залежності від ігрової



механіки та її окремих елементів. Крім того, на кожній стороні картки є область для розміщення тексту та фактичного заголовка. Заголовки не виходять за межі текстової області, як і основний текст завдань. Це додасть композиції лаконічності і її єдності. Сорочка кожної карти також має візерунок і символ назви гри трохи нижче центру. Коли споживач бачить сорочку картки в колоді, де ім'я розташовано по центру вертикально, акцентне зображення тягнеться вниз, викликаючи бажання перевернути картку. Це робить ігровий процес більш цікавим. Усі елементи, які є в алгоритмі послідовності, мають інтервали достатньо вільного характеру. Таким чином, візуальне сприйняття пропонує можливість зручного перегляду кожного з графічних елементів у поступовій послідовності.

ВИСНОВКИ

Настільна гра «Мафія» досить складна за своєю механікою і орієнтована на суспільство людей, тісно пов'язаних з культурою мовлення. Однак це не робить його менш затребуваним на ринку. Оскільки цей проект має вікову категорію від 14 років і старше, було вирішено з'ясувати, який дизайн і яка культура його елементів ближче як старшому, так і молодшому поколінню. Для цього нам вдалося зазирнути в минуле і розділити людей на два покоління, які найкраще підходять для споживчої актуальності в 2023 році. А це означає, що це Melinials і Zoomers.

ЛІТЕРАТУРА

1. Емброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова. К.: ArtHuss. 2019. 192 с.
2. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей. К.: ArtHuss. 2019. 192 с.
3. Куленко М. Основи графічного дизайну. Кондор 2008. 210 с.
4. Куленко М.Я. Графічний дизайн. Навч. посібник. К.: КНУБА. 2003. 156 с.
5. Синепупова Наталія Композиція: Тотальний контроль. К.: ArtHuss. 2019. 240 с.
6. The Best Four Days in Gaming™. Indianapolis, 2018. August 2–5. (2018). Gen Con. URL: <https://www.gencon.com/>
7. USShA — spravzhnii bum v industrii nastilnykh ihor [In the USA — a real boom in the industry of board games]. (2017, April 29). Holos Ameryku. URL: <https://ukrainian.voanews.com/a/nastinlni-igry/3831110.html>
8. The Art and Process of The Lounge: A Mafia Game. URL: <https://boardgamegeek.com/thread/1233287/art-and-process-lounge-mafia-game>

PODLEVSKY S., KOVPYNETS L. DEVELOPMENT OF THE BOARD GAME "MAFIA" DESIGN

The results of consideration of the key aspects and important elements of the development of the design of the board game "Mafia" are presented. The purpose of the work was the analysis of modern trends and methods of creating the game "Mafia", through a successful conceptual, strategic and visual approach. The main design elements of board games are analyzed.

Key words: design, board game, development, analysis, game.