

Хмельницький національний університет  
Факультет технологій і дизайну  
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА  
перший (бакалаврський)  
Освітній рівень

**РЕДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «МАФІЯ»**

Галузь знань 02 Культура і мистецтво  
Шифр і назва галузі знань

Спеціальність 022 Дизайн  
Шифр і назва спеціальності

Шифр ДРДЗ. 2021078.03.17.ПЗ

Виконав: студентка 4 курсу, група ДЗН-21-3 Влада РУДЮК

Керівник: старший викладач

 Павло ГОРНИЙ

Нормоконтролер: старший викладач

 Павло ГОРНИЙ

До захисту допускаю:  
Зав. кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК

13 червня 2025 р.

Хмельницький, 2025

Хмельницький національний університет  
(повне найменування навчального закладу)  
Факультет \_\_\_\_\_ технологій і дизайну  
Кафедра \_\_\_\_\_ дизайну  
Освітній рівень \_\_\_\_\_ перший (бакалаврський)  
Галузь знань \_\_\_\_\_ 02 Культура і мистецтво \_\_\_\_\_  
(шифр і назва)  
Спеціальність \_\_\_\_\_ 022 Дизайн  
(шифр і назва)  
Освітня програма \_\_\_\_\_ Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ  
Завідувачка кафедри \_\_\_\_\_ дизайну  
*Ельвіра БАЗИЛЮК*  
Ельвіра БАЗИЛЮК  
\_\_\_\_\_ 2025 року

### ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Рудюк Влада Сергіївна  
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи: «Редизайн настільної гри «Мафія»»

Керівник роботи \_\_\_\_\_ Горний Павло Володимирович, старший викладач  
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «7» лютого 2025 р., № 23

2. Строк подання студентом закінченої роботи \_\_\_\_\_ 19 червня 2025 р.

3. Вихідні дані до роботи: Редизайн настільної гри, ілюстрування карток та брендинг  
додаткових складових гри. Розробка інструкції, блокноту та коробки.

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Вступ.

Обґрунтування вихідних даних для проектування редизайну настільної гри.

Ретроспектива теми.

Творча розробка дизайну настільної гри.

Висновки.

Перелік джерел посилань.

Додатки.

Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

1. Банер з художнім проектом (розмір 1500x2000мм).

2. Карти 11 штук (розмір 60x90 мм).

3. Коробка та додаткова комплектація (блокнот, ручка, маски, пісочний годинник).

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



## АНОТАЦІЯ

до дипломної роботи першого бакалаврського освітнього рівня на тему:

«Редизайн настільної гри «Мафія»»

студентки групи ДЗН-21-3 Рудюк В.С.

старший викладач Горний П.В.

Обсяг пояснювальної записки – 57 с., 40 ілюстрацій, 1 додаток, 24 джерела.

РЕДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ, ДОДАТКОВА КОМПЛЕКТАЦІЯ, АВТОРСЬКІ ІЛЮСТРАЦІЇ, АНАЛІЗ АУДИТОРІЇ, ОБРАЗНІСТЬ, СИМВОЛІЗМ.

У дипломній роботі розроблено проєкт редизайну настільної гри «Мафія». На практичному досвіді та відгуках гравців, виявлено проблеми що найчастіше виникають під час гри та псують процес, опираючись на ці данні були виявлені пробіли в комплектації гри. Створено концепцію гри з урахуванням сучасних тенденцій та специфіки сюжету гри, за для підтримання та полегшення ігрового процесу. В результаті пошуку стилю було обрано ескіз картки, відповідно якому були створені 11 гральних карток, логотип, блокнот, дизайн коробки та додаткових складових грального набору. Кінцевий результат у вигляді повністю розробленого редизайну гри представлено фізичним прототипом набору гри.

11.06  
(дата)

  
(підпис розробника)

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
1. ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ.....	7
1.1 Характеристика настільної гри як об'єкту дизайну.....	7
1.2 Аналітичне дослідження цільвої аудиторії настільної гри «Мафія».....	15
1.3 Аналітичне дослідження вимог до дизайну настільних ігор на прикладі настільної гри «Мафія».....	20
2. РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ.....	24
2.1 Історія настільних ігор.....	24
2.2 Сучасні тенденції в дизайні настільних карткових .....	32
3. ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «МАФІЯ».....	39
3.1 Вибір та обґрунтування концепції настільної гри «Мафія».....	39
3.2 Розробка варіантів творчих ідей.....	42
3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну настільної гри «Мафія».....	46
ВИСНОВКИ.....	52
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ.....	54
ДОДАТОК А Комплектація гри.....	57

## ВСТУП

У сучасному суспільстві та інформаційному просторі друковані настільні ігри завжди були та залишаються важливою частиною комунікації та соціалізації в суспільному житті. Вони роблять значний вклад у розвиток аналітичних та інтелектуальних здібностей, полегшують засвоєння навчальних матеріалів, допомагають у формуванні комунікативних навичок та сприяють адаптації в соціум, починаючи з дитинства та до більш поважного віку. Проте їх актуальність не обмежується лише дитячою аудиторією — настільні ігри стали повноцінною та популярною варіацією дозвілля серед дорослих, об'єднуючи друзів, родини та робочі колективи.

Незважаючи на стрімкий розвиток цифрових розваг, зокрема відео та мобільних ігор, ринок друкованих настільних ігор продовжує активно розповсюджуватись та зростати. В Україні спостерігається стрімке зростання: з'являються нові видавництва та видавці, адаптуються класичні ігри до сучасних потреб, створюються продукти для різних вікових груп та соціальних аудиторій. Все частіше настільні ігри використовуються у ролі корпоративних подарунків або ексклюзивної продукції, будучи розробленими за індивідуальними запитами. Крім того, зростає попит та цікавість аудиторії у самостійному створенні авторських настільних ігор.

Розробка настільної гри вимагає не лише глибокого розуміння потреб та тенденцій уподобань цільової аудиторії та сценарних механік, а й дотримання норм, стандартів і технологічних вимог, які забезпечують зручність, естетику та функціональність кінцевого продукту.

Метою дипломної роботи є дослідження сучасних підходів до оформлення основних елементів друкованих настільних ігор та створення прототипу гри, який би поєднував актуальні дизайнерські рішення, враховував потреби користувачів і відповідав вимогам ринку. Також розробку набору гри з урахуванням потреб гравців, за для спрощення ігрового процесу. Це передбачає додавання не стандартної комплектації нових предметних складових.

Також кінцевий продукт повинен бути конкурентним на полиці магазину, залишаючись комерційно вигідним для виробника. Отже важливий баланс між якісною сировиною з якої виготовлена гра, виразним дизайном та собівартістю гри від якої в подальшому буде залежати ціна набору для покупців.

Для досягнення мети поставлено такі завдання:

- проаналізувати різновиди та специфіку друкованих настільних ігор;
- ознайомитися з історичними аспектами розвитку настільних ігор;
- вивчити потреби цільової аудиторії;
- розробити концепцію гри, яка ляже в основу її дизайну;
- сформувати дизайн основних складових гри відповідно до сучасних вимог.

У процесі розробки було використано графічні редактори Krita, Adobe InDesign та Adobe Illustrator.

Дипломна робота складається з пояснювальної записки, графічної частини (Банер з художнім проектом розміром 1500x2000мм) та фізичного прототипу настільної гри.

Пояснювальна записка містить 57 сторінок тексту, ілюстрована 40 рисунками, доповнена 1 додатком та переліком використаних джерел, що налічує 24 найменувань.

# 1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

## 1.1 Характеристика настільної гри як об'єкту дизайну

Настільні ігри становлять важливий сегмент культурного дозвілля, що поєднує розважальну, пізнавальну та комунікативну функції. Зазвичай вони є набором ігрових компонентів (ігрове поле, фішки, кубики, картки, жетони, тощо), що використовуються згідно з визначеними правилами гри, та не порушуються щоб не псувати ігровий процес. Такі ігри розраховані, як правило, на декілька учасників, тому мають потенціал для розвитку соціальної взаємодії, побудови командної динаміки та укріплення міжособистісних зв'язків. Назва «настільна» безпосередньо вказує на умови їх проведення, а саме за столом.

На сучасному ринку настільні ігри вирізняються широким тематичним і віковим розмаїттям, що дає можливість для їх класифікації за функціональними ознаками [10]. Основні категорії настільних ігор включають:

1. Інтелектуальні ігри — цей тип ігор орієнтований на розвиток мислення, пам'яті, логіки, ерудиції (рис. 1.1). Вони не лише розважають, а й виконують пізнавальну функцію, тренуючи когнітивні навички в розважальній атмосфері. Основні характеристики: розвиток когнітивних навичок, пізнавальна спрямованість, комунікативна взаємодія, відсутність елементів випадковості, освітній потенціал, універсальність, візуальна простота та інформативність. До цієї групи належать ігри-вікторини, словесні ігри, логічні головоломки, серед яких:

- «Scrabble».
- «Rummikub».
- «Ticket to Ride».
- «Codenames».
- «Timeline».



Рисунок 1.1 — Інтелектуальні настільні ігри

2. Ігри типу «ходилка» — переважно сімейні та дитячі ігри з ігровим полем, де учасники переміщуються фішками відповідно до випадкового результату (кубика) (рис. 1.2). Розважальні ходилки можуть бути засновані на сюжеті популярних мультфільмів, казок, дозволяють сім'ям приміряти на себе роль відважних мандрівників, улюблених анімаційних героїв. Сприяють розвитку дрібної моторики, уваги, а також сімейному дозвіллю. Мета — дістатися фінішу або виконати певне завдання на шляху. Основні характеристики: Простота правил, доступність навіть для дошкільнят, візуально яскраве оформлення поля з ілюстраціями, часто мають сюжетну основу (казки, пригоди, мультфільми, розвивають увагу, терплячість, координацію рухів. Приклади:

- «Хто перший дійде до фінішу».
- «Весела подорож».
- «Пригода у лісі».
- «Фортунчик».



Рисунок 1.2 — Ігри типу «ходилка»

3. Логічні настільні ігри — розраховані як на індивідуальну, так і на групову участь, часто виконують роль тренажера логіки в домашніх умовах (рис. 1.3). Виробники щорічно презентують сотні нових логічних настолок, це можуть бути як абсолютно нові ігри, так і оригінальні інтерпретації класики. Наприклад, у продажу можна зустріти безліч видів легендарних «шахи», «нарди», «кубик рубика». Основні характеристики: розвиток критичного мислення, просторового та стратегічного мислення, варіативність рішень та підходів. Приклади:

- «Шахи».
- «Нарди».
- «Кубик Рубика».
- «IQ Puzzle».
- «ThinkFun».
- «Katamino».
- «Blokus».
- «Azul».

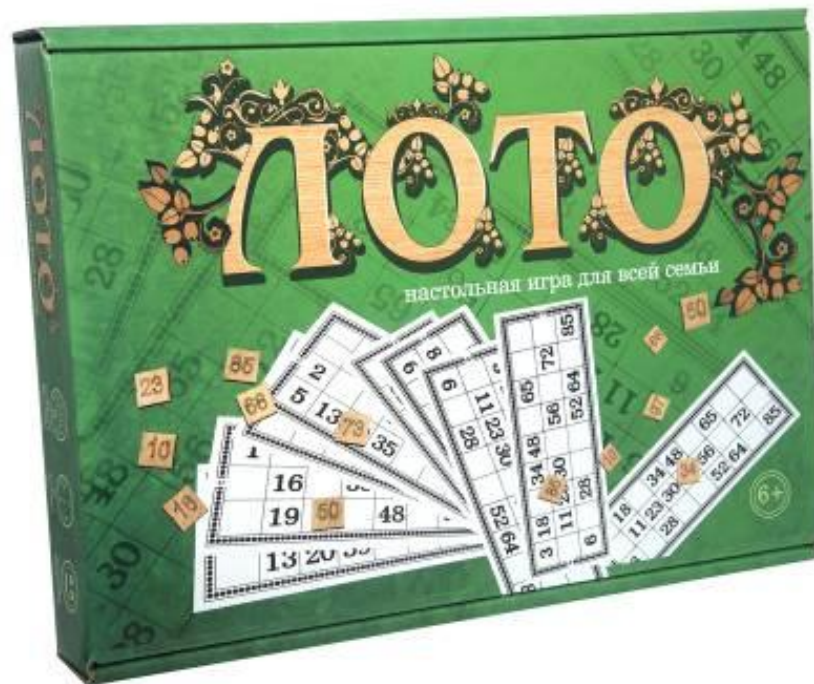


Рисунок 1.3 — Логічні настільні ігри

4. Азартні ігри — ці ігри активізують емоції, збуджують дух суперництва та змагальності, але при цьому залишаються безпечною формою азарту (рис. 1.4). Найпоширенішими є карткові ігри та «лото» у різних інтерпретаціях, що, окрім розваги, також тренують увагу та логіку. Базуються на елементах випадковості, ризику та змагального духу. Хоча багато з них мають гральне походження, у форматі настільної гри вони адаптовані для сімейного дозвілля без елементів ставок чи фінансових ризиків. Основні характеристики: використання гральних карт та фішок, активізація уваги, прийняття швидких рішень, викликають емоційне збудження, включають комбінації логіки та вдачі. Приклади:

- «Лото».
- «Uno».
- «Alias Party».
- «Poker Set».
- «Dobble».



Рисунок 1.4 — Азартні настільні ігри

5. Психологічні настільні ігри. Прикладом є всесвітньо відома гра «Мафія», яка передбачає рольову взаємодію, блеф, командну гру та аналіз поведінки інших гравців та своєї власної (рис. 1.5). Класика психологічних ігор з кримінальним сюжетом, яка кілька десятиліть виходить в лідери продажів в різних країнах. Також до цієї категорії належать ігри, що орієнтовані на вивчення психологічних реакцій та емоційного інтелекту. Вони моделюють соціальні ситуації, в яких гравці виконують ролі, приховують або розкривають інформацію, взаємодіють на рівні інтуїції, блефу, спостереження та аналізу поведінки. Основні характеристики: орієнтовані на розвиток емоційного інтелекту, вимагають уважності до невербальних сигналів, часто використовують приховані ролі та обман. Приклади:

- «Мафія».
- «Клуедо».
- «Imaginarium».
- «ЕГО».
- «Secret Hitler».
- «Avalon».



Рисунок 1.5 — Психологічні настільні ігри

6. Економічні ігри розвивають навички планування, управління ресурсами, фінансової грамотності (рис. 1.6). В ігровій формі демонструють основи економічного мислення. Настільні ігри, що симулюють економічні процеси, пов'язані з управлінням ресурсами, торгівлею, інвестуванням або розподілом капіталу. Вони можуть бути як освітніми, так і стратегічними. Подібні ігри можуть розкрити вашу підприємницьку жилку. Основні характеристики: формують навички планування та стратегічного мислення, розвивають розуміння економічних понять, орієнтовані на підлітків та дорослих. Приклади:

- «Монополія».
- «Cashflow, Менеджер».
- «Супер Фермер».
- «Power Grid».
- «Catan».
- «Бізнес на селі».



Рисунок 1.6 — Економічні настільні ігри

7. Розвивальні настільні ігри для дітей — призначені для наймолодшої аудиторії. Мають на меті розвиток дрібної моторики, просторового мислення, координації, кольорового сприйняття та пам'яті (рис. 1.7). Розвивальні ігри для дітей спеціально адаптовані до вікових особливостей. Основні характеристики: відповідають психофізіологічним особливостям дітей 3–7 років, побудовані за принципом гра-навчання, мають прості правила, велику кількість візуальних стимулів. Приклади:

- Форми і кольори.
- Рахунок у грі.
- Мозаїка з гудзиками.
- Розумне доміно.
- Весела арифметика.



Рисунок 1.7 — . Розвивальні настільні ігри для дітей

8. Спортивні настільні ігри — це симуляційні ігри, які поєднують фізичну активність з настільним форматом. (рис. 1.8) Часто використовуються для розваг на природі, в офісі, вдома або в дитячих гуртках. Основні характеристики: поєднання елементів спорту і гри, часто мають реалістичну або спрощену механіку реального виду спорту, орієнтовані на рухову активність та змагальність. Приклади:

- «Настільний футбол».
- «Настільний теніс».
- «Аерохокей».
- «Міні-баскетбол».
- «Гольф на столі».



Рисунок 1.8 — Спортивні настільні ігри

## 1.2 Аналітичне дослідження цільвої аудиторії настільної гри «Мафія»

Настільні ігри, як вид дозвілля, мають широку аудиторію, охоплюючи різні вікові, соціальні та професійні групи. Розуміння цільвої аудиторії є критично важливим для формування вдалого дизайну, механіки та маркетингової стратегії продукту. Загалом гравців настільних ігор можна поділити за кількома критеріями:

- вік — діти (3–12 років), підлітки (13–17), молодь (18–25), дорослі (26–45), 45+.
- компанія для гри — сім'я, друзі, професійні турніри, колеги.
- ціль гри — Освіта, розвага, розвиток логіки, комунікація, змагання, психологічне розвантаження.
- регулярність — Повсякденні гравці, ентузіасти, колекціонери, випадкові користувачі.

Гра «Мафія» — це рольова психологічна гра з соціальною взаємодією, яка набула широкої популярності у різних аудиторій завдяки простим правилам, напрузі та інтерактивності. Вона відома у понад 40 країнах, активно використовується у школах, університетах, корпоративах, таборах, клубах тощо. Має універсальну й водночас гнучку аудиторію. Її цінують як за соціально-психологічну глибину, так і за розважальну легкість. Адаптація гри під конкретний сегмент (наприклад, підлітки, офісні працівники, геймери) вимагає врахування мотивації гравців, рівня складності, візуального стилю та атмосфери. Це відкриває широкі можливості для дизайнерських ігрових рішень, зокрема редизайну гри як друкованого продукту.

Гравці є серед всіх віковий сегментів. Підлітки (13–17 років) особливо активна аудиторія, яку приваблює можливість зіграти роль, приховати правду, логічно мислити [1]. Користь від гри для них розвинення емоційного інтелекту і здатності вести діалог [2]. Молодь (18–25 років) студенти, учасники клубів, учасники ігрових вечорів. Вони цінують динаміку, соціальну взаємодію, гумор, іноді театралізованість. Дорослі (26–40 років) часто грають у «Мафію» в неформальних

офісних командах, на тимблдингах або в компаніях друзів. Їх Цікавить аналіз поведінки, блеф, стратегія, контроль емоцій. Старші групи (40+) у них нажаль гра менш поширена, але іноді використовується як соціальний тренінг або форма дозвілля у клубах чи родинних зустрічах. Враховуючи гнучкість аудиторії розглянемо декілька прикладів редизайну «Мафії» що підійдуть для різних вікових груп.

Існуючі адаптації гри «Мафія» для дітей зазнали змін, насамперед у контексті візуального оформлення та сюжетного оточення. Зокрема, в дитячих версіях персонажі традиційної гри були замінені на образи лісових тварин — як хижих, так і травоядних. Незважаючи на спрощення образів та зміну вікової категорії гравців, ігрова механіка здебільшого залишилася без істотних змін. Єдине суттєве уточнення — рекомендація, щоби роль ведучого виконував гравець старшого віку. Таким чином, основні модифікації стосуються лише стилістичного оформлення та місця подій, а не структури самої гри (рис. 1.9).

Варто зазначити, що на момент підготовки цієї роботи українська локалізація дитячої версії «Мафії» відсутня. Тим не менш, іноземні виробники активно використовують графічні інструменти для адаптації гри до молодшої аудиторії. Основні засоби візуального впливу в таких версіях включають:

- використання персонажів, стилізованих під анімаційних героїв.
- доброзичливу візуальну стилістику: великі очі, м'які форми, насичені або пастельні кольори.
- відсутність агресивних образів, фокус на комічних чи милих персонажах.
- правила гри подані спрощеною, зрозумілою для дітей мовою, часто з елементами гумору.
- мовленнєві конструкції персонажів містять ігрові елементи: звуконаслідування, римування, асоціації.
- акцент зроблено на рольовій грі, перевтіленні, інтонаційному озвученні та створенні простих історій.
- повна відмова від темного або тривожного антуражу.



Рисунок 1.9 — Адаптації гри «Мафія» для дітей

Підлітки та молодь сприймають гру інакше: у випадку з підлітками особливу роль відіграє нестандартний та естетично привабливий дизайн. Наприклад, такі версії, як «Остання ніч: Перевертні» (рис. 1.10) чи «Кровна помста», (рис. 1.11) вирізняються сюжетною адаптацією, новими ролями, та високим рівнем візуального опрацювання. Їхній успіх зумовлений низкою дизайнерських рішень:

- візуальний стиль гри темний, проте не лякаючий, а радше атмосферний та загадковий.
- ролі персонажів легко розрізняються за кольором, формою та символікою.
- великі піктограми, контрастні шрифти й мінімальний обсяг тексту на картках спрощують сприйняття.
- іконографіка забезпечує швидке запам'ятовування функціоналу ролей.
- художнє оформлення поєднує стилізацію під анімаційний комікс та графічний роман.
- використовуються драматичні світлотіні (ефект «місячного» або «свічкового» освітлення), нестандартні ракурси (наприклад, погляд знизу).
- багато персонажів зображено так, ніби вони «дивляться» прямо на гравця, що створює емоційний контакт.
- за фігурами часто розміщені символи або фонові елементи, які підсилюють візуальний наратив.

Завдяки такому підходу гра залишається привабливою як для підліткових компаній, так і для сімейного дозвілля чи тимблдингу.

Завдяки такому підходу гра залишається привабливою як для підліткових компаній, так і для сімейного дозвілля чи тимблдингу.



Рисунок 1.10 — «Остання ніч: Перевертні»



Рисунок 1.11 — «Кровава помста»

У той час як підлітки тяжіють до експериментального та «модного» оформлення, доросла аудиторія, навпаки, схильна до класичної стилістики гри. Класичний дизайн гри «Мафія» вирізняється функціональністю, лаконічністю та візуальною нейтральністю, що дозволяє зосередитись на ігровому процесі (рис. 1.12).

Характерні риси класичної мафії включають:

- обмежену палітру (чорний, білий, червоний).
- мінімалістичні, символічні зображення (маски, силуети, обличчя без деталізації).
- відсутність складного фону, що допомагає уникати зайвої візуальної «перевантаженості».
- стилістичні елементи у дусі нуару чи газетних ілюстрацій 1920–30-х років.



Рисунок 1.12 — Класична «Мафія»

### 1.3 Аналітичне дослідження вимог до дизайну настільних ігор на прикладі настільної гри «Мафія»

Перший контакт потенційного гравця з настільною грою зазвичай відбувається через її зовнішнє оформлення, зокрема дизайн упаковки та візуальні елементи ігрових компонентів. Саме дизайн виступає початковим комунікативним засобом, який має не лише естетичну функцію, а й відіграє важливу роль у просуванні продукту на ринку. В умовах високої конкуренції у сфері настільних ігор, візуальна привабливість здатна стати вирішальним чинником при ухваленні рішення про покупку.

Успішні дизайнерські рішення допомагають створити цілісний образ гри, який формує первинне враження ще до ознайомлення з її змістом або правилами. Кожен елемент — від палітри кольорів до графічного стилю і типографіки — виконує стратегічну функцію: привабити, зацікавити, утримати увагу. Візуальні складові настільної гри — ілюстрації, оформлення карток, фішок, жетонів, ігрового поля — мають потенціал створювати глибоку атмосферу, яка безпосередньо впливає на емоційне сприйняття гри. Ілюстрації часто виконують не лише декоративну, а й наративну функцію, сприяючи створенню відчуття участі у подіях, які розгортаються під час гри.

Важливо зазначити, що візуальне рішення впливає не лише на атмосферу, а й на ігрову динаміку: кольорове кодування ролей, інтуїтивно зрозуміла іконографіка, акценти на ключових елементах — усе це допомагає гравцеві швидко зорієнтуватися в ігровій ситуації та приймати рішення з мінімальними затримками. Це особливо актуально для новачків: добре продумана візуальна структура полегшує опанування правил, зменшує кількість помилок у процесі гри та підвищує загальне задоволення від участі.

Окрему увагу слід приділити ролі дизайну у формуванні бренду гри. Впізнаваний стиль, унікальне графічне рішення та гармонійна візуальна концепція підсилюють ідентичність ігрового продукту, допомагаючи йому вирізнитися на тлі конкурентів [3]. Яскравим прикладом є гра «Dixit», яка здобула популярність

зокрема завдяки виразним, сюрреалістичним ілюстраціям, що стали візуальним символом гри та посприяли її впізнаваності на глобальному ринку (рис. 1.13).



Рисунок 1.13 — Гра «Dixit»

«Мафія» базується на конфлікті між поінформованою меншістю (мафією) та неінформованою більшістю (мирними жителями), де одна сторона приховує істину, а інша намагається її з'ясувати. Цей конфлікт закладений не лише в механіці гри, а й у візуальному оформленні, яке активно впливає на сприйняття гравців. Гра вирізняється динамічністю, високою інтерактивністю та інформаційною асиметрією, що підсилюється засобами графічного дизайну. У процесі занурення в гру важливу роль відіграє візуальна атмосфера, яка допомагає швидше адаптуватися до ролі, відчувати настрій гри та взаємодіяти з іншими гравцями в межах заданого сценарію.

Сучасні дизайнери при оформленні гри нерідко вдаються до ретро-естетики та нуарної стилістики, яка передає дух міжвоєнного періоду або мафіозних структур 20–30-х років ХХ століття. Атмосфера створюється через палітру кольорів, шрифти та символічні образи. У «Мафія» частіше застосовується темна кольорова гама з

приглушеними відтінками сірого та синього, що викликає асоціації з тінню, ніччю, напругою. Основні графічні прийоми, що використовуються у дизайні гри:

- Темна кольорова палітра (чорний, сірий, червоний) — виконує функцію посилення відчуття небезпеки та кримінального антуражу.
- Символіка — у дизайні активно використовуються образи зброї, поліцейських жетонів, медичних атрибутів, що підсилюють асоціативний зв'язок із роллю персонажа.
- Техніки стилізації — часто застосовуються пласкі силуети, імітація газетних вирізок або кадрів з чорно-білого фільму.

Варто зазначити, що сам факт використання усталених графічних шаблонів не є проблемою, адже вони формують впізнаваність гри. Проте важливим залишається питання оригінальності подачі та інтерпретації цих візуальних кодів з урахуванням цільової аудиторії та сучасного стилю. Більшість доступних у продажу варіантів гри «Мафія» мають мінімальну комплектацію — картки з ролями та інструкцію (рис. 1.14). Такий базовий набір хоч і зручний для масового виробництва, однак не враховує потенціал повного занурення гравців у сюжетно-рольовий простір.



Рисунок 1.14 — Мінімальна комплектація «Мафія»

Існують також розширені версії гри, які передбачають значно глибший підхід до оформлення (рис. 1.15). Приклад складових в розширеній версії:

- більша кількість унікальних персонажів із власними діями.
- докладна інструкція з варіантами сценаріїв.
- маски для гравців як елемент інтриги.
- літературна передісторія гри для створення атмосфери.

Такі елементи підсилюють занурення в гру, створюють стилістичну цілісність та сприяють емоційному включенню гравців у процес. Вони також роблять продукт більш конкурентоспроможним у візуальному середовищі, де дизайн є вирішальним чинником вибору серед аналогічних ігор.



Рисунок 1.15 — Розширена комплектація гри «Мафія»

## 2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

### 2.1 Історія настільних ігор

Настільні ігри мають глибоке історичне коріння та супроводжують людство впродовж тисячоліть. Їхня поява пов'язана не лише з розвагою, а й із релігійними обрядами, філософськими практиками, освітніми та соціальними функціями. Від найдавніших цивілізацій до сучасного світу настільні ігри трансформувалися від сакральних символічних дій до інструментів культурної комунікації та соціалізації. Однією з найдавніших ігор вважається «Сенет», що існував у Давньому Єгипті понад 5 тисяч років тому (рис. 2.1). Його ігровий процес був пов'язаний із релігійними уявленнями про загробне життя, а переміщення фігур на полі трактувалося як алегорія переходу душі через випробування потойбічного світу. Гра, таким чином, виконувала роль посередника між світом живих і божественним простором [4].



Рисунок 2.1 — Древня настільна гра «Сенет»

У Давній Індії з'явилася гра «Чатуранга», яка стала попередницею сучасних шахів (рис. 2.2). Вона не лише відображала стратегічне мислення, а й уособлювала соціальну структуру тогочасного суспільства, представляючи чотири основні касты: брахманів, кшатріїв, вайш'їв і шудр. Кожна фігура на полі відповідала певному соціальному прошарку, а динаміка гри ілюструвала взаємодію та баланс між ними.



Рисунок 2.2 — Древня настільна гра «Чатуранга»

У Китаї важливе місце займала гра «Го», що втілювала філософські принципи гармонії та дуалізму буття (рис. 2.3). Чорні й білі камені, які поступово розміщуються на ігровій дошці, символізували рівновагу між протилежними силами. Гра вимагала високого рівня концентрації та стратегічного передбачення, перетворюючись на справжнє мистецтво мислення.



Рисунок 2.3 — Древня настільна гра «Го»

Більш пізні ігри, такі як шашки, доміно, кістки, з'явилися у регіонах Межиріччя та Єгипту. Вони часто використовувалися як символічні дари, дипломатичні знаки уваги та предмети розкоші. Фігурки виготовлялися з коштовних матеріалів: слонової кістки, фарфору, мармуру, декорувалися інкрустацією та служили маркером статусу їхніх власників.

«Кістки», які у сучасному світі є звичним ігровим елементом, у давнину виконували магічну та ритуальну функцію (рис. 2.4). Вони виготовлялися з кісток тварин, насіння, дерева, а для представників аристократії — із дорогоцінних матеріалів, включно з металами та камінням. Археологічні знахідки таких кісток зафіксовані як у Єгипті, так і в Китаї.



Рисунок 2.4 — Древня гра в кістки

Однією з найстаріших настільних ігор вважаються нарди, яким понад 7 тисяч років. Попри відсутність однозначної думки щодо країни походження, історичні згадки про цю гру зустрічаються у багатьох культурах. Цікаво, що один із найдавніших комплектів для гри в нарди був знайдений у гробниці фараона Тутанхамона.

Інша відома гра — «Шашки» у сучасному вигляді є поєднанням шахових принципів і мавританських ігор (рис. 2.5). Вона почала поширюватися у Франції в XII столітті, згодом здобула популярність в Італії, а з XVI століття — у всій Європі.



Рисунок 2.5 — Один з перших дизайнів «Шашок»

«Доміно», на відміну від багатьох древніх ігор, дозволяло брати участь одночасно декільком гравцям. Його популярність зросла у XII столітті, а назва гри пов'язана з аналогією з чорним зимовим вбранням католицьких священнослужителів. Перші комплекти виготовлялися зі слонової кістки та дерева (рис. 2.6).



Рисунок 2.6 — «Доміно» з дерева та кістки

Значну трансформацію настільні ігри зазнали в період індустріальної революції. Завдяки здешевленню виробництва паперу та картону ігри стали доступними для масового споживача. Якщо раніше вони були привілеєм еліт, то з ХІХ століття настільні ігри почали виконувати також освітню функцію. Тематика охоплювала географію, історію, літературу, математику. З'являлися нові формати, орієнтовані на навчання та розвиток [5].

У ХХ столітті настільні ігри еволюціонували від простих розваг до складних стратегічних систем. Вони почали охоплювати широку аудиторію, не обмежуючись дітьми. Такі ігри, як «Scrabble», «Бридж», «Покер», «UNO» [13], «Мафія», стали знаковими для своєї епохи. Особливу роль у 1970-х роках відіграла поява рольових ігор (RPG), зокрема «Dungeons & Dragons» [12], які вперше запропонували гравцям повну свободу у створенні персонажів та сюжетів (рис. 2.7).



Рисунок 2.7 — Приклад набору для «Dungeons & Dragons»

Наприкінці століття починають з'являтися кооперативні ігри, у яких основний акцент робиться не на суперництві, а на командній роботі. Паралельно почалося впровадження цифрових технологій у настільний ігровий процес.

Сучасна епоха характеризується надзвичайною різноманітністю ігрових механік та жанрів [11]. Настільні ігри перетворилися на засіб соціалізації, пізнання світу, самовираження. Особливої популярності набувають ігри з історичною та національною тематикою, що відображає культурні та патріотичні тенденції в суспільстві (рис. 2.8). Зокрема, українські історичні настільні ігри стають потужним інструментом неформальної освіти [6]. Вони сприяють:

- популяризації історії України серед молоді та дорослих
- формуванню національної ідентичності.
- розвитку історичного мислення та аналітичних навичок.
- інтерактивному навчанню через гру, що стимулює запам'ятовування фактів та подій.
- створенню дружньої атмосфери спілкування, що об'єднує людей навколо спільного інтересу.

Таким чином, історичний розвиток настільних ігор демонструє їхню універсальність, культурну гнучкість і здатність до трансформації, що дозволяє їм залишатися актуальними і в наш час.



Рисунок 2.8 — Приклад гри з історичною тематикою

Історичне походження гри «Мафія». Гру було створено навесні 1986 року студентом факультету психології МДУ Дмитром Давидовим. Спочатку вона функціонувала як соціально-психологічний експеримент та розважальна активність у гуртожитках, аудиторіях і неформальному середовищі МДУ. Ширшого розповсюдження «Мафія» набула завдяки студентським таборам, де нею зацікавились студенти інших університетів, що сприяло поширенню гри. Після завершення навчання автор гри залишився викладати психологію для іноземних студентів, переважно з країн соціалістичного табору. Завдяки цим контактам «Мафія» поступово поширилася за межі СРСР — спочатку в Словаччині, Чехії, Угорщині, Польщі, Румунії, а також Бельгії, Норвегії та Великобританії. Перше задокументоване використання гри у США датується 1989 роком у літньому таборі в Пенсильванії [7].

За словами Дмитра Давидова, концепція гри базувалась на культурно-історичній теорії Льва Виготського — одного з провідних психологів ХХ століття, який розглядав гру як форму соціального навчання. Ймовірним прототипом «Мафії» вважається європейська гра «Вбивця», що побутувала в середині ХХ століття. У цій грі учасники прагнули розкрити одного злочинця (маніяка), тоді як у «Мафії» — необхідно ідентифікувати цілу групу змовників. Таким чином, гра «Мафія» містить складнішу логічну та соціальну структуру взаємодії між гравцями. Популяризації гри у 1990-х роках також сприяв італійський серіал «Спрут», у якому головний герой — комісар Корадо Катані — протистоїть мафіозним угрупованням. Сюжетні елементи серіалу надихнули на використання імен і мотивів у перших версіях гри. Наприклад, у Норвегії «Мафія» стала відомою під назвою *Kasar Khatani*, що є похідною від імені комісара серіалу.

Цікаво, що «Мафія» не лише використовується як форма дозвілля, а й як інструмент психотерапії та соціальної адаптації. У Китаї гру застосовують для подолання ігрової залежності, а в США — у християнських молодіжних таборах для виховної роботи з підлітками. У Японії «Мафія» виконує функцію підготовки старшокласників до виконання ролей присяжних у судових процесах.

Перші спроби діджиталізації гри «Мафія» були зафіксовані у 1996 році — з розміщенням сторінки на сайті угорського відділення Mensa, міжнародної організації людей з високим IQ. У 1999 році з'явився перший сервер для гри у форматі електронної пошти (PvE), створений студентом МДУ Олексієм Тарасовим. Ця версія базувалась на іншій популярній мережевій грі — Galaxy+. Під час періодів активного користування на сервері одночасно могли перебувати до 500 гравців. Проте з часом проект зіткнувся з організаційними труднощами та припинив своє існування у 2003 році. Його наступником став сайт mafiaonline.net, а пізніше — портал E-mafia (2005).

Паралельно розвивалися й форумні версії гри, зокрема на порталах Absolute Games і Kamrad, де функціонують спільноти ентузіастів до сьогодні. Активною залишалася і блогосфера, де у LiveJournal з'явилися спільноти Game\_Mafia (від 2005) та Play\_Mafia (від 2006).

З 2001 року гра набула широкої популярності у текстових чатах (IRC). Сервіс mafia-chat.krovatka.com став майданчиком для перших публічних змагань, а згодом текстові версії зазнали глибокої комерціалізації. Механіка гри була адаптована для мобільних платформ, що дозволило телекомунікаційним компаніям впроваджувати SMS-гру в комерційний обіг. Найвідоміші онлайн-проекти:

- maflands.com.ua.
- mafia.vizheneo.com (від 2009).
- Mafia Genius (від 2010).

Із 1998 року у великих містах України, Білорусі, Казахстану, Вірменії, Азербайджану та Китаю почали відкриватися спеціалізовані клуби та салони, присвячені грі в «Мафію» (рис. 2.9). Часто вони організують міжвузівські турніри, корпоративні події, а також клубні ігри з ведучими. Проте тенденція до самопризначення статусів на кшталт «єдиний офіційний клуб» чи «єдиний ліцензований салон» у певному місті чи країні не підтверджується об'єктивно та викликає сумніви щодо легітимності таких заяв.



Рисунок 2.9 — Салон присвячений грі в «Мафія»

Гра «Мафія» неодноразово використовувалась як сюжетна основа у кінофільмах, зокрема в стрічках «Вовк-одинак» (2005) та «Гра у вбивство» (2006), що ще раз підкреслює її популярність і впізнаваність у сучасній культурі.

У 2010 році «Мафія» була включена до списку 50 найважливіших культурно значущих ігор, що з'явилися після 1800 року, що підтверджує її не лише розважальну, але й соціальну цінність.

## 2.2 Сучасні тенденції в дизайні настільних карткових ігор

На сучасному етапі розвитку ігрової індустрії графічний дизайн настільних ігор перетворився на повноцінний інструмент комунікації між продуктом і гравцем. Він не лише виконує естетичну функцію, але й безпосередньо впливає на глибину залучення до ігрового процесу, розуміння механік, а також сприяє формуванню

брендового образу [9]. Вже на етапі ознайомлення із зовнішнім виглядом упаковки потенційний користувач отримує емоційний імпульс, що спонукає до гри.

Станом на 2024–2025 роки можна виокремити кілька провідних візуальних напрямів у дизайні настільних ігор:

1. Функціональний мінімалізм (рис. 2.10). У дизайні дедалі частіше простежується відхід від візуальної перевантаженості на користь структурованості, чіткості форм та обмеженої кольорової палітри. Перевага надається пастельним або глибоким монохромним відтінкам. Такий підхід не відволікає гравця від суті гри, а навпаки – підкреслює логіку механік та сприяє швидкому засвоєнню ігрових принципів.



Рисунок 2.10 — Приклад функціонального мінімалізму

2. Локалізація та культурна автентичність (рис. 2.11). Зростає інтерес до ігор, оформлених із використанням національних орнаментів, фольклорних мотивів, міфологічних сюжетів і локальних мовних особливостей. Це не лише забезпечує візуальну різноманітність, а й створює ефект «етнографічної експедиції», де гравець занурюється у специфічне культурне середовище.



Рисунок 2.11 — Приклад гри з культурною автентичністю

3. Гумористичний стиль (рис. 2.12). Ігри, орієнтовані на сатиру та іронію, активно використовують елементи карикатури, колажу, гротеску, а також сюжетні теми, близькі до повсякденності або соціальних реалій [8]. Гумористичний дизайн часто виступає носієм критичних ідей або культурних алюзій, що надає грі додаткову смислову глибину.



Рисунок 2.12 — Приклад гри в гумористичному стилі

4. Атмосферний ілюстративний стиль («театр на картці») (рис. 2.13). У жанрах на кшталт «Мафії», детективів, RPG простежується тенденція до використання ілюстрацій, що максимально передають характер персонажа, його емоційний стан, пластичність рухів та особливості фону. Це сприяє акторському перевтіленню гравців та значно підсилює занурення у світ гри.

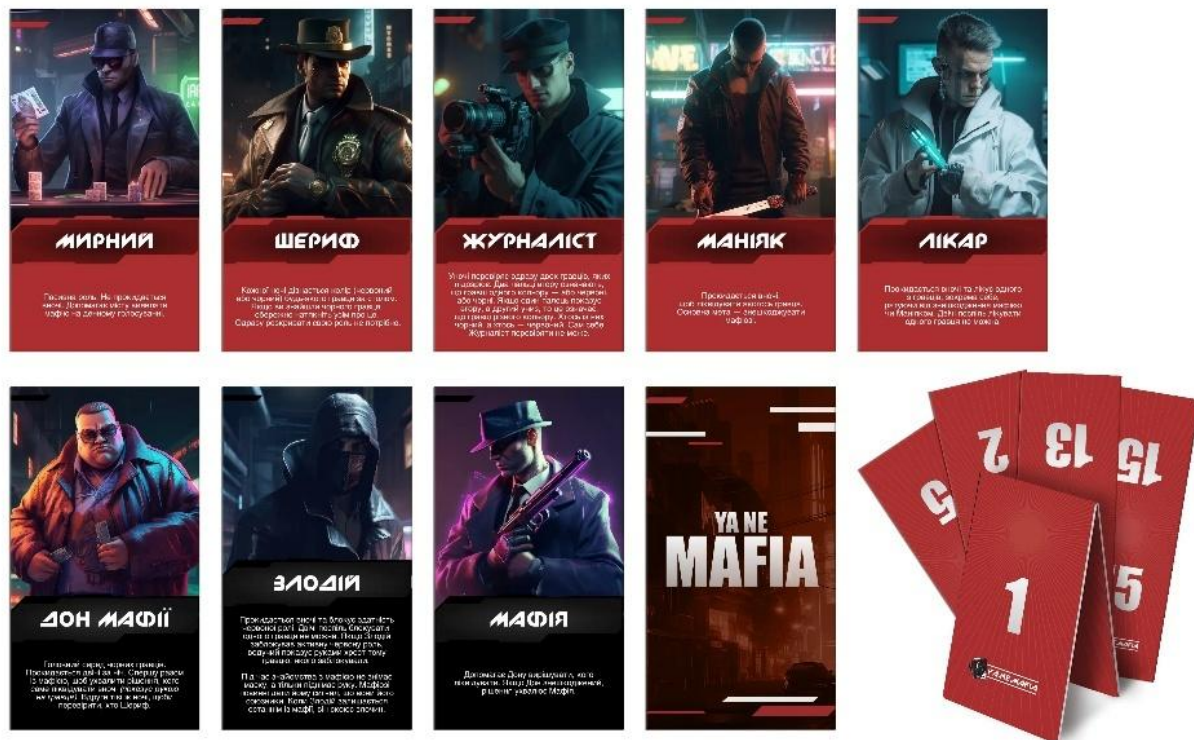


Рисунок 2.13 — Приклад гри з атмосферним стилем

Дизайн карткових ігор сьогодні демонструє безпрецедентну розмаїтість – від стилізацій під популярні франшизи («Star Wars», «Game of Thrones») до монохромних естетик, стилізованих портретів політиків або навіть використання реальних фотографій популярних діячів. Деякі художники експериментують і з матеріалами виготовлення, серед яких відбитки транспортних квитків, куленепробивний кевлар, деревина з текстурою тощо.

У світі ігрового дизайну важливу роль відіграють митці, які задають вектор розвитку естетики, технік та матеріалів. Серед них вирізняються наступні особистості:

1. Ренді Баттерфілд — один із найпродуктивніших дизайнерів гральних карт сучасності. Працює під брендом Midnight Cards, поєднуючи щоденну роботу дизайнером упаковки з нічною творчістю. Його перша відома серія — Ornate [18] (2012) (рис. 2.14), а також Draconian, з унікальним спіралеподібним патерном на звороті карт, стали культовими серед колекціонерів. Ренді також створив серії для Penguin Magic (Honeybee), JP Playing Cards (LUXX) та колоди на тему Стародавнього Риму, що відзначаються високим рівнем деталізації та стилістичним розмаїттям [16].



Рисунок 2.14 — Картки «Ornate»

Пол Карпентер — здобув визнання завдяки дизайну колоди Tendril, яка встановила рекорд за фінансуванням на платформі Kickstarter у 2012 році. Його стиль відзначається люмінесцентною палітрою, плавними лініями та атмосферністю. Пол не є серійним краудфандером: він створює високоякісні колекційні колоди у малих тиражах, зберігаючи ексклюзивність. Під брендом

Encarded були видані серії Aurum [19], Deco, Zenith, Chancellor, Celestial, які стали предметом інтересу численних колекціонерів (рис. 2.15).



Рисунок 2.15 — Картки «Aurum»

Олександр Чін — один із найбільш визнаних дизайнерів у сфері візуальних комунікацій та інтерактивного дизайну упаковки [17]. Його дебютна серія Seasons Playing Cards стала справжнім художнім проєктом, у якому кожна колода символізує окрему пору року. У подальших серіях, таких як Apothecary [20] та Magna Carta, Чін поєднав інтерактивні елементи (реакція на тепло, змінні кольори), що зробило його підхід унікальним (рис. 2.16). Його роботи регулярно номінуються на дизайнерські нагороди у категоріях «Колода року» та «Артист року».



Рисунок 2.16 — Картки «Apothecary»

Таким чином, сучасний дизайн настільних ігор вийшов далеко за межі графічного оформлення та став поєднанням інформативності, емоційності, комунікаційної ефективності та брендингової стратегії. Тенденції мінімалізму, культурного занурення, гумористичної інтерпретації та атмосферної ілюстрації формують нову якість взаємодії з грою. Водночас постаті дизайнерів, таких як Ренді Баттерфілд, Пол Карпентер та Олександр Чін, визначають художній рівень індустрії, просуваючи її межі в бік інновацій, колекціонування й мистецької експресії.

### 3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «МАФІЯ»

#### 3.1 Вибір та обґрунтування концепції настільної гри «Мафія»

Дизайн-концепція виступає центральним елементом у структурі дизайн-проекту комплексного об'єкта. Вона не лише визначає загальну орієнтацію діяльності дизайнера в межах конкретної проектної ситуації, але й виводить процес проектування в ширший соціокультурний контекст, дозволяючи усвідомити проблему як частину глобальнішої системи взаємозв'язків.

Якщо розглядати проблему як змістове ядро, що визначає головний напрямок розвитку проекту, то концепція у цьому разі слугує інструментом аргументації та обґрунтування системного підходу до аналізу й вирішення поставленого завдання. Вона задає принципову методологічну рамку, в якій здійснюється формулювання ключових рішень та способів реалізації.

Формування концепції починається з аналізу проблем вже існуючих аналогів та їх причин, наслідків та контекстів. У ході цього процесу не лише визначаються основні цілі та завдання, але й прогнозуються результати, які мають бути досягнуті в результаті створення дизайн-продукту [15].

Концепція, як інтелектуальна структура, передбачає розроблення плану вирішення проблеми, яка охоплює всі взаємопов'язані аспекти конкретної ситуації: від аналізу потреб суспільства та ринку до пошуку ефективних шляхів досягнення поставлених цілей. Вона забезпечує цілісність та логічну узгодженість всіх етапів проектування, виступаючи методологічним підґрунтям реалізації комплексного дизайн-рішення.

Класичний варіант настільної гри «Мафія» являє собою соціально-психологічну рольову взаємодію, у якій основна увага зосереджена не стільки на ігровому реквізиті, скільки на комунікації між учасниками. Незважаючи на цей акцент, візуальне оформлення відіграє вагомий роль — воно формує відповідну атмосферу, структурує гру та полегшує залучення гравців до процесу. У класичному виконанні дизайн вирізняється мінімалізмом і візуальною стриманістю. Картки мають просте графічне наповнення:

- назва ролі ( мафія, мирний житель, шериф).
- силуетне зображення (людина в капелюсі, поліцейський значок тощо).
- Без емоцій, без міміки – нейтральність для того, щоб не навіювати гравцям характер персонажа та його поведінку.

Відсутність емоційності в зображеннях дозволяє не нав'язувати гравцеві психологічні характеристики персонажа, забезпечуючи відкритість для інтерпретації. Кольорова палітра традиційно обмежується трьома основними кольорами: чорним, білим та червоним. Червоний виконує роль акцентного кольору, що символізує напруження, загрозу, нічний час або можливість насильства. Така схема залишається актуальною і сьогодні, оскільки не перевантажує візуальний простір та дозволяє сконцентрувати увагу на грі.

У базовій версії гри передбачено мінімальний набір ролей: мафія, шериф, мирний житель. Ці ролі мають чітко визначені функції, без занурення в сюжетні чи поведінкові характеристики. У розширених варіантах додаються додаткові персонажі: лікар, маніяк, повія, кілер тощо. Варто зазначити, що ведучий є незамінним учасником кожної партії, однак часто не включається до складу карток, що потенційно спричиняє конфлікти при розподілі ролей. Саме тому у власному дизайні доцільно додати окрему картку ведучого, а також інші атрибути, що сприяють організації процесу [24]. Класичний набір найчастіше включає:

- картки з ролями.
- інструкцію з базовими правилами.
- упаковку (у вигляді коробки або мішечка).

Інструкція традиційно коротка, написана офіційно-нейтральною мовою і містить:

- послідовність фаз гри (ніч/день).
- Варіанти для різної кількості гравців.
- схему розподілу ролей.

Тривалість гри зазвичай коливається від 15 до 60 хвилин і залежить як від кількості учасників, так і від інтенсивності дискусій. Структура ігрового процесу передбачає динамічну еволюцію від підозри до конфлікту, що підвищує ступінь

занурення гравців у процес. Упаковка в класичному варіанті виконує функціональну роль — проста, компактна, зручна для транспортування. Зазвичай вона містить логотип гри, затемнений фон та стилізоване зображення (силует мафіозі або символічний об'єкт). Дизайн не перевантажений декоративними елементами, що відповідає загальній мінімалістичній концепції.

Попри збереження класичної естетики, вирішено розширити функціонального наповнення гри, що передбачає:

- включення додаткових ролей (лікар, повія, ведучий).
- атрибути для поліпшення ігрового досвіду: пісочний годинник для контролю часу обговорень, маски для очей — задля створення атмосфери та уникнення шахрайства, блокнота для ведучого — задля зручного ведення записів. Даний підхід знижує рівень конфліктності під час гри та зменшує потребу у використанні сторонніх пристроїв, зокрема смартфонів, що можуть порушити атмосферу.

У межах проекту було вирішено зберегти стриманий графічний стиль та доповнити класичну палітру фіолетовим кольором як альтернативою червоному. Фіолетовий асоціюється з таємничістю та містичністю — якраз тими емоціями, що підтримують атмосферу гри. Персонажі зображуються як випадкові персонажі, а не узагальнені типажі, без персоніфікованих сюжетів, що дозволяє кожному гравцеві самостійно інтерпретувати роль.

Класичний дизайн гри «Мафія» демонструє ефективність візуального мінімалізму, функціональності та гнучкої структури, що дозволяє адаптувати продукт до різних форматів — від шкільних заходів до корпоративних ігор. Проте у сучасних умовах споживання, коли атмосферність, зручність та глибина занурення набувають ключового значення, розширення комплектації та візуальне оновлення є обґрунтованим кроком, що відповідає запитам цільової аудиторії та ринковим тенденціям.

### 3.2 Розробка варіантів творчих ідей

Визначення та роль ескізу в дизайн-процесі. Ескіз — це попередній художній нарис або графічна замальовка, що слугує засобом фіксації авторського задуму майбутнього візуального об'єкта або окремих його елементів. У контексті розробки настільної гри ескізи виступають основним інструментом первинного проектування, що дозволяє дослідити можливі стилістичні рішення, виявити сильні та слабкі сторони композиції, перевірити колористичну гаму й загальну ідею візуального втілення. Ескіз може функціонувати як підготовчий етап перед фінальною візуалізацією, а в окремих випадках — як самостійний дизайн-продукт, якщо його виразність і завершеність відповідають концепції.

На етапі первинного проектування було створено кілька концептуальних ескізів, що свідомо відрізнялися між собою за стилістикою, форматом зображення та виразними засобами (рис. 3.1). Такий підхід дозволив порівняльним шляхом визначити найефективніший напрямок візуального розвитку гри та обґрунтувати вибір стилю для основних елементів дизайну.



Рисунок 3.1 — Ескізи карток

Серед цих ескізів розглядалися перший, четвертий та шостий. Перший ескіз викликав асоціативне перенасичення через надмірну деталізацію характеру персонажа, що обмежувало інтерпретацію ролі гравцем. Через це варіант було відхилено.

Шостий варіант, навпаки, виявився надто нейтральним і не передавав загальної атмосфери гри, залишаючи гравця без емоційної опори.

Четвертий ескіз був визнаний оптимальним: він поєднував символізм і портретне зображення, демонстрував баланс між естетикою, атмосферою та функціональністю. Саме цей варіант був обраний для подальшого доопрацювання.

У процесі розвитку візуального стилю було переглянуто ідею використання акцентної плями червоного кольору. З метою унікалізації візуального ряду та відходу від типових рішень (червоний = кров), було прийнято рішення про зміну колористики. В якості альтернативи обрано фіолетовий колір, що асоціюється з таємничістю, глибиною, психологізмом — рисами, які гармонійно співвідносяться з атмосферою гри [23]. Особливу увагу було приділено формі плями, яка мала нести сенсове та декоративне навантаження. Було розглянуто кілька варіантів об'ємна пляма та імітація фарби. Враховуючи обрану стилістику портретів, ефект фарби було визнано доцільнішим: він забезпечує візуальну легкість і підсилює художню виразність композиції. Після вибору загальної стилістики та кольорової концепції було розпочато створення фінальних ескізів для всіх персонажів гри. Запропонована кольорова гама складається з (рис. 1.2):

- білого (нейтральний фон),
- чорного (основний графічний контур),
- фіолетового (акцентний).



Рисунок 3.2 — Кольорова гама

Такий підхід дозволяє досягти стилістичної цілісності та водночас виділяти візуально значущі елементи.

Також було створено варіанти логотипу гри, з експериментами у шрифтах (рис. 3.3) та композиційному розміщенні декоративного елемента — відбитка пальця (рис. 3.4), який слугує символом персоніфікації, слідства, індивідуальності та є відомим атрибутом детективних історій.



Рисунок 3.3 — Пошук шрифтра



Рисунок 3.4. — Пошук розміщення декоративного елемента

Також були створені варіанти сорочок карток, що були опрацьовані в кількох стилістичних варіаціях для подальшого узгодження з загальним візуальним рядом гри (рис. 3.5). За основу був взятий логотип гри та різні варіації використання його цілком, або ж лише деяких елементів. Проте найкращим варіантом було обрано використання відбитку пальця та назви гри на чорному тлі з фіолетовими плямами щоб урізноманітнити зображення.



Рисунок 3.5 — Варіанти сорочок карт

Таким чином, етап розробки ескізів дозволив не лише визначити основний візуально-композиційний підхід, але й виявити функціональні, символічним та емоційні параметри графічного оформлення. В результаті були закладені основи для створення цілісного та візуально впізнаваного образу гри, що підсилює занурення користувача в ігровий процес та сприяє формуванню стійкої візуальної ідентичності продукту.

### 3.3 Обґрунтування розробки головної ідеї дизайну настільної гри «Мафія»

Після завершення етапу опрацювання ключових візуальних елементів настільної гри можна констатувати, що кожен компонент дизайну було обрано на основі чіткої логіки, символізму та функціональної доцільності. Візуальна мова гри побудована так, щоб не лише забезпечити комфортну навігацію для гравців,

але й занурити їх у відповідну атмосферу — напруги, недовіри, психологічного протистояння.

Рішення замінити традиційний червоний колір на глибокий фіолетовий було зумовлене необхідністю осучаснення візуальної палітри гри. Фіолетовий колір асоціюється з таємничістю, інтуїцією, психологізмом, що робить його ідеальним для гри з соціальним підтекстом. Цей колір створює візуальну дистанцію та підсилює емоційну напругу. Водночас використання монохромної гами (білий, чорний, сірий) є стилістичним посиленням на класичні варіанти гри, зберігаючи атмосферу ретро-детективу.

Типографічне рішення також підкріплює концепцію. У якості основного шрифту було обрано «AndrijScript Cyrillse» — рукописний шрифт, створений українським дизайнером Андрієм Шевченком [21]. Його каліграфічна пластика вносить нотку індивідуальності, водночас зберігаючи функціональну зручність. А також робить відсилання на класичну «Мафію» в дизайні якої часто використовується рукописні шрифти. Розміщення назви ролі в нижній частині картки забезпечує швидке сприйняття інформації, не порушуючи композиційного балансу (рис 3.6).



Рисунок 3.6 — Логотип

Портретна стилістика та символіка. Образи персонажів були виконані в ескізному, напівреалістичному стилі — без надмірної деталізації чи натяків на

соціальну приналежність (рис. 3.7). Ефект «перехожого» як рішення дозволяє гравцям не формувати упереджених вражень про персонажів, що підтримує ідею психологічної гри, в якій справжній зміст ролі розкривається через дії, а не зовнішність. Також це передбачує спробу гравця відіграти роль, тим самим надавши підказку іншим гравцям про свою роль [22].



Рисунок 3.7 — Ілюстрації для карток

Кожен персонаж супроводжується символічною тіньовою плямою, яка підсилює наративну функцію зображення. Конкретні форми цих елементів асоціативно відсилають до характеру ролі:

- Мафія та Дон — плями та бризки, як візуалізація хаосу та насильства.
  - Комісар — відбиток взуття, як символ слідства.
  - Повія — слід від помади, що відсилає до образу спокуси.
  - Лікар — відбиток чашки кави, що натякає на нічну пильність.
  - Мирні жителі — абстрактна тінь, що символізує їхню вразливість і відсутність нічних дій.
- Ведучий — єдина картка без тіні, що підкреслює його нейтральність та позицію стороннього оповідача.

Таким чином, декоративний елемент не лише виконує естетичну функцію, а й поглиблює змістовий рівень ідентифікації ролей. Йі сама картка вийшла збалансованою й око падає на сам перед на важливу інформацію (надпис) та тільки після цього підіймається до ілюстрації (рис 3.8).



Рисунок 3.8 — Гральна карта

Також був розроблений блокнот та інструкція, вони були поєднані в єдине ціле задля комфорту гравців. Адже інструкція до гри досить часто губиться навіть в ігрових наборах що мають комфортну коробку. Блокнот абсолютно пустий за винятком декількох перших сторінок на яких знаходиться детальна та покрокова інструкція до гри, інші ж сторінки відведені під записи ведучого. Сам блокнот формату А6 що є досить комфортним адже він не займає багато місця й разом з тим не надто малий і дозволяє зручно робити записи. Обкладинка блокноту та інструкція виконані в тих самих кольорах та стилістиці що й інші складові набору. Також інструкція була проілюстрована, щоб спростити та пришвидшити сприйняття інформації (рис 3.9).

### Інструкція

Ведучий роздає учасникам гри карти «сорочкою» догори. Ті кому випали: лікар, комісар, повія, мирний, складають команду незнайомих одне з одним «чесних мешканців міста». Гравці з картками мафія та дон, складають команда «мафії»

Ігровий процес розділений на дві фази — «день» і «ніч». Коли ведучий оголошує в місті фазу ночі, гравці одягають маски на очі та «сплять». В першу ніч ведучий дозволяє гравцям з команди «мафії» розплющити очі і запам'ятати своїх соратників — «познайомитися». Після чого мафія «засинає», а ведучий каже прокинутися комісару, повії, лікарю. Таким чином ведучому стає відомий розклад (він дізнається, хто є хто та за бажанням записує в блокнот).

По оголошенню фази дня прокидаються всі жителі. Вдень гравці обговорюють, хто з них може бути «нечесним» — причетний до мафії (час на обговорення відмірюють пісочним годинником).



Рисунок 3.9 — Частина інструкції

У межах проєкту також було розроблено розширену комплектацію гри, яка містить не лише стандартні картки ролей, а й низку допоміжних елементів:

- Пісочний годинник — для регламентування часу обговорень.
- Маски для очей — задля збереження анонімності та уникнення шахрайства під час «нічної» фази.
- Зошит ведучого — для зручного запису подій гри.
- Інструкція — оновлена відповідно до нової комплектації.

Особливу увагу приділено упаковці гри: замість картонної коробки запропоновано використання дерев'яної скриньки, що виконує декілька функцій: по-перше, підвищує візуальну привабливість на полиці магазину, по-друге, забезпечує довговічність конструкції, по-третє, додає відчуття преміальної якості та унікальності гри як подарункового набору [14].

Комплексне дизайн-рішення настільної гри базується на поєднанні функціональності, естетики та символічного навантаження. Кожен елемент — від палітри кольорів до типографіки, від плями до упаковки — підпорядкований спільній концепції, що створює цілісний ігровий досвід. Візуальна система не лише допомагає швидко орієнтуватися в ігровому процесі, але й поглиблює атмосферу психологічного трилера, занурюючи учасників у динамічну гру довіри, обману та дедукції. Завдяки балансу традиційної стилістики та сучасного підходу проєкт має потенціал бути комерційно успішним та візуально привабливим для широкої аудиторії.

## ВИСНОВКИ

У результаті виконання дипломного проєкту було: розроблено концепцію та візуальне оформлення друкованої настільної гри «Мафія», що відповідає сучасним дизайнерським тенденціям, запитам цільової аудиторії користувачів та вимогам зручності й функціональності настільних ігор (Додаток А).

У процесі роботи були виконані наступні завдання:

- проведено дослідження різних видів настільних ігор, ретроспектива історичного розвитку.
- проаналізовано ринок сучасних настільних ігор в Україні та за кордоном.
- визначено цільову аудиторію, її естетичні вподобання, вікові особливості та очікування від гри.
- вивчено особливості класичної «Мафії», її структуру, комплектацію.
- розроблено декілька варіантів ескізів з різними стилістичними підходами та обґрунтовано вибір фінального стилю.
- створено візуальну концепцію, що поєднує мінімалізм, символізм і нову колористичну палітру з фіолетовим акцентом, як метафорою глибини та загадковості.
- запропоновано розширену комплектацію гри з додатковими атрибутами (маски, блокнот ведучого, пісочний годинник), що покращують процес гри та занурення в атмосферу.
- розроблено логотип, дизайн карток, сорочок, типографічне рішення та концепцію упаковки, макет пакування, інструкцію.
- створено фінальні ескізи персонажів з урахуванням символічного навантаження декоративних елементів (тіней, плям, слідів), що підсилюють візуальний наратив гри.

Обрана візуальна мова дизайну базується на принципах логічності, простоти, емоційної виразності та культурної впізнаваності. Символічна система образів гри (тіні, портрети без виразних емоцій, декоративні відбитки) створює психологічно

насичене, але візуально не перевантажене середовище. Такий підхід дозволяє максимально адаптувати гру до різних контекстів: сімейного, тінейджерського, корпоративного.

Дерев'яна упаковка та підбір матеріалів засвідчують орієнтацію проєкту не лише на естетику, а й на довговічність, екологічність і комерційний потенціал. Отриманий результат демонструє, що поєднання сучасного дизайну з класичними принципами гри дозволяє створити продукт, що не лише зручний і привабливий, але й конкурентоспроможний на сучасному ринку настільних ігор.

Таким чином, дипломна робота підтверджує доцільність комплексного дизайнерського підходу, в якому кожен елемент несе смислове навантаження, а візуальний стиль слугує засобом комунікації між продуктом та гравцем.

## ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Бокарева Ю. С. Дослідження впливу віку аудиторії на дизайн настільних друкованих ігор: *content*. URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/abc77558-36d3-479e-af2b-309fe5352e69/content> (дата звернення: 16.05.2025).
2. Конончук Л. Настільні ігри як важливий засіб навчання та дозвілля, їх впливна формування особистості дитини: *vseosvita*. URL: <https://vseosvita.ua/library/nastilni-igri-ak-vazlivij-zasibnavcanna-ta-dozvilla-ih-vpliv-na-formuvanna-osobistosti-ditini-411298.html>.
3. Дизайн настільних ігор: Візуальна магія, що оживляє гру: *topnastolka*. URL: <https://topnastolka.com.ua/mystecztvo-ta-dyzajn-u-nastilnyh-igrah-yak-vizualini-aspekty-vplyvayuti-na-spryjnyattya-gry/> (дата звернення: 23.05.2025).
4. Історія настільних ігор: *lordofboards*. URL: <https://lordofboards.com.ua/istoriyanastolnykh-igr/> (дата звернення: 01.06.2025).
5. Розважалися і королі, і простолюд: чому настільні ігри не зникли, а еволюціонували: *focus*. URL: <https://focus.ua/uk/technologies/608409-rozvazhalisya-i-koroli-i-prostolyud-chomu-nastilni-igri-ne-znikli-a-evolyucionuvali-foto> (дата звернення: 23.05.2025).
6. Занурення в історію настільних ігор – від традиційних до сучасних: *memogames*. URL: [https://memogames.com.ua/istoriia-nastilnykh-ihor-zanurennia-v-istoriiu-nastilnykh-ihor/?srsltid=AfmBOorQ\\_EPDgMS65kq08Z-z-CxSKX89Vrv0A\\_oJQdtAcps1kUcOWpLw](https://memogames.com.ua/istoriia-nastilnykh-ihor-zanurennia-v-istoriiu-nastilnykh-ihor/?srsltid=AfmBOorQ_EPDgMS65kq08Z-z-CxSKX89Vrv0A_oJQdtAcps1kUcOWpLw) (дата звернення: 23.05.2025).
7. Гра "Мафія" довідка: *lnu*. URL: <http://mmf.lnu.edu.ua/le/ta/322> (дата звернення: 15.05.2025).
8. Видавництво Geekach Games - сучасні настільні ігри в Україні: *geekach*. URL: <https://geekach.com.ua/geekach-gamesvydavnytvo/> (дата звернення: 06.05.2025).

9. Мистецтво та дизайн у настільних іграх: Як візуальні аспекти впливають на сприйняття гри: *nastolka*. URL: <https://nastolka.com.ua/uk/news/art-idizajn-v-nastolnyh-igrah-kak-vizualnye-aspekty-vliayut-na-vostryatieigry> (дата звернення: 23.05.2025).

10. Класифікація та види настільних ігор: *lordofboards*. URL: <https://lordofboards.com.ua/klassifikatsiya-i-vidy-nastolnykh-igr/> (дата звернення: 18.05.2025).

11. Карпій О. П. Ринок настільних ігор України : сучасний стан та перспективи розвитку. Національний університет Львівська політехніка. 2022. с. 248. (дата звернення: 27.05.2025).

12. Dungeons & Dragons. Master's Guide: USA: Wizards of the Coast. 2021. 10-24 с. (дата звернення: 15.05.2025).

13. Історія дизайну гральних карт у Європі XIV–XIX століть: *violity*. URL: <https://violity.com/ua/publication/5888-storiya-dizajnu-gralnih-kart-u-vropixiv-xix-stolit.html> (дата звернення: 02.06.2025).

14. Дизайн-концепція в контексті дизайн-ергономічного забезпечення: *Inam.edu*. URL: [https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf\\_visnyk/21/06.pdf](https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/21/06.pdf) (дата звернення: 17.05.2025).

15. Що таке концепція дизайну? Визначення, види та поради: *myubi*. URL: <https://uk.myubi.tv/21845-what-is-a-design-concept-definition-types-and-tips> (дата звернення: 17.05.2025).

16. Кращі дизайнери гральних карт: *wjplayingcard*. URL: <https://surl.li/tyuscq> (дата звернення: 26.05.2025).

17. Playing Card Designer Spotlight: Alex Chin: *boardgamegeek*. URL: <https://boardgamegeek.com/blog/165/blogpost/106252/playing-card-designer-spotlight-alex-chin> (дата звернення: 24.05.2025).

18. Ornate: *dragshop*. URL: <http://dragshop.com.ua/ornate/> (дата звернення: 27.05.2025).

19. Aurum: *instagram*. URL: <https://www.instagram.com/lonelyraventarot/?igsh=MXJwZWFkNXBqbTJucQ%3D%3D#> (дата звернення: 27.05.2025).

20. TomAwsм's Alex Chin Deck Collection: *playingcardhub*. URL: <https://playingcardhub.com/01jr8gwkn1fs93rvx2e1e8vtyptomawsm/collection/artist/alex-chin> (дата звернення: 27.05.2025).

21. Шрифти Андрія Шевченка. *chytomo*. URL: <https://chytomo.com/shryfty-na-eksport-najtsikavishi-ukrainski-harnitury-pro-iaki-maiut-znaty-u-sviti/> (дата звернення: 30.05.2025).

22. Швалб М. Ю. Культурно-психологічний (знаково-символічний) простір гри. Актуальні проблеми психології: Збірник наукових праць Інституту психології імені ГС Костюка. 2018. с. 103-113.

23. Фіолетовий колір: приховані можливості у створенні привабливого образу бренду: *welovebrands*. URL: <https://welovebrands.com.ua/ua/blogs/fioletovyj-kolir-v-dizajni/> (дата звернення: 31.05.2025).

24. Аксесуари для настільних ігор: що варто придбати для комфортної гри: *vinnitsa.info*. URL: <https://vinnitsa.info/article/aksesuary-dlya-nastilnykh-ihor-shcho-varto-prydbaty-dlya-komfortnoyi-hry> (дата звернення: 14.05.2025).

## ДОДАТОК А

### БАНЕР



Рисунок А.1 — Стендова доповідь з результатами роботи над кваліфікаційною роботою