



РОЗРОБКА НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ДЛЯ ПРАЦІВНИКІВ СФЕРИ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Гордєєв А.С., д.т.н., професор, кафедра КСiТ, ХНЕУ ім. Семена Кузнеця
Гончаренко Д.І., студент, кафедра КСiТ, ХНЕУ ім. Семена Кузнеця

Розробка настільної гри є захопливим та творчим процесом, що передбачає поєднання різноманітних аспектів дизайну, геймдизайну та інженерії. Ключовим елементом розробки настільної гри є створення унікальної та захоплюючої геймплейної концепції, яка буде привертати увагу гравців та забезпечувати їм незабутні враження.

Одним із важливих аспектів розробки настільної гри є її тематика та механіка гри. Вибір теми гри повинен враховувати інтереси цільової аудиторії та потенційних гравців. Крім того, механіка гри повинна бути добре продуманою та балансованою, щоб забезпечити цікаві та стимулюючі ігрові ситуації. Для ІТ-фахівців можуть бути привабливими гри, пов'язані з відомими ІТ-компаніями та їхніми продуктами, історією розвитку ІТ-сфери або соціальними та етичними питаннями, що стосуються сучасних технологій.

Однією з ключових складових настільної гри є графічний дизайн. Графічний дизайн гри відіграє важливу роль у створенні атмосфери гри та передачі гравцям не лише ігрової інформації, але й емоційного настрою. Відмінним графічним оформленням можна підкреслити тематику гри та зробити її більш привабливою для гравців. Крім візуальної привабливості, важливо забезпечити чіткість та зрозумілість інформації за допомогою читабельної типографії та інтуїтивно зрозумілих іконок. Ергономічний дизайн компонентів гри також грає важливу роль, забезпечуючи зручність та комфорт під час гри.

Для ефективної реалізації ідеї гри варто використовувати спеціалізовані програмні засоби та технології. Наприклад, програми для створення графічного контенту, такі як Adobe Illustrator, Adobe Photoshop або Figma можуть допомогти в створенні графічних елементів гри, таких як картки, дошки чи фігурки. Також варто врахувати можливості сучасних програм для анімації, наприклад, Adobe After Effects або Spine, які дозволяють створювати живу та динамічну анімацію елементів гри. При виготовленні та дизайні компонентів гри важливо врахувати потреби гравців. Компактність та портативність гри можуть зробити її більш привабливою для гравців, які люблять грати в руху. Зручне зберігання та різноманітність компонентів також важливі для забезпечення комфортного користування грою та задоволення потреб гравців.

Залучення ігрового тестування є важливим етапом у розробці настільної гри. Тестування гри дозволяє виявити та виправити недоліки у геймплейній



механіці, правилах гри та інших аспектах, що можуть вплинути на якість геймплею.

Крім того, важливо враховувати особливості виготовлення та дизайну компонентів гри. Якість матеріалів та їх дизайн впливають на сприйняття гри гравцями та їх загальне задоволення від ігрового процесу. Важливим аспектом розробки настільної гри для айтівців є інтерактивність та інноваційність геймплею. Гравці, які мають технічну грамотність, часто цінують гри, які використовують новаторські механіки або викликають їхнє мислення та творчість. Наприклад, можливість програмувати власні алгоритми чи розв'язувати складні технічні завдання в межах гри може стати цікавим викликом для айтівців та збільшити захоплення грою. Крім того, електронна або онлайн-компоненти можуть бути важливим доповненням до настільної гри для айтівців.

Отже, розробка настільної гри – це складний, але захоплюючий процес, що передбачає інтеграцію різноманітних аспектів дизайну, геймдизайну та інженерії. Правильно підібрана тематика та механіка гри, якісний графічний дизайн та використання сучасних технологій можуть забезпечити успішний результат у розробці настільної гри.

Список літератури

1. Як навчитись розробці настільних ігор. <https://code.tutsplus.com/uk>.
2. Максимец, С. (б.д.). Шпигуй, Бешкетуй, завойовуй: як роблять настільні ігри в Україні. <https://projects.weekend.today/nastolki>.
3. Видавництво настільних ігор «Kilogames». https://kilogames.com.ua/content/4-about_kilogames/.
4. Грабовський, Є.М. (2017). Специфіка міждисциплінарного підходу стосовно створення системи підтримки електронного навчання у вищій школі нового покоління. Системи обробки інформації, 4(150), 206-209.
5. Hrabovskyi, Y., & Kots, P. (2022). Methodology for designing a mobile application for people with an active lifestyle. Поліграфія і видавнича справа, 2(84), 22-35.
6. Hrabovskyi, Ye. (2021). Methods of creating a multimedia online gallery. Збірник наукових праць Харків-го нац-го ун-ту Повітряних Сил, 2(68), 102-107.