

СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ В ОФОРМЛЕННІ РОЛЬОВИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

Шипова М.К., старший викладач, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Ратушнюк А.Ю., бакалавр, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Анотація. У даній роботі досліджено сучасні підходи до візуального та конструктивного оформлення настільних ігор. На прикладі видань, що базуються на механіці блефу, проаналізовано, як оформлення впливає на зручність ігрового процесу та сприйняття інформації гравцями. Розглянуто питання ергономіки елементів: читабельність тексту та використання символічних підказок. За результати аналізу визначено основні тенденції розвитку сучасного дизайну настільних ігор.

Ключові слова: настільна гра, ігрові компоненти, особливості оформлення, графічний дизайн, механіка блефу.

Сучасний дизайн настільних ігор уже давно перестав бути лише декоративним доповненням [1]. На сьогоднішній день він виступає повноцінним інструментом, який акцентує на важливих ігрових деталях та робить ігровий процес комфортним. Вдале оформлення допомагає гравцям швидше розібратися з правилами, створює потрібний настрій та забезпечує зручну взаємодію з усіма елементами гри.

Більш особливого підходу потребують ігри, побудовані на прихованні інформації. У таких випадках від якості художньо-технічного виконання залежить не лише естетика, а й коректність самого ігрового процесу. Для дослідження актуальних рішень в оформленні проектів даної механіки було проведено аналіз настільних ігор «Череп», «Маскарад» та «Переворот», результат якого наведено в таблиці 1.

Таблиця 1 – Порівняльний аналіз художньо-технічного оформлення настільних ігор

Критерії аналізу	Гра «Череп»	Гра «Маскарад»	Гра «Переворот»
1	2	3	4
Вигляд гри			
Ігрова механіка блефу	Блеф тут є частиною стратегії: ви можете спробувати маніпулювати, наприклад, сказавши супернику не чіпати ваші диски, бо там зверху череп. А можете бути максимально чесним, це теж спосіб заплутати конкурентів [2].	Не обов'язково використовувати саме свою роль. Ризикуйте та блефуйте, сподіваючись, що справжній власник ролі вас не розкриє [3]. Плутанина виникає через можливість таємного перемішування карт під столом.	Захоплюючий філер на блеф та дедукцію, де гравці оголошують себе будь-яким персонажем, ризикуючи втратити карту впливу [4].

Продовження таблиці 1

1	2	3	4
Комплектація	6 квадратних планшетів, 24 круглі диски, диск останнього шансу та правила.	17 карток масок, 104 монети (номінал «1» та «5»), поле суду, лоток банку, 9 карт сценаріїв, 6 карток-пам'яток та правила.	15 карт персонажів, 50 монет (номінал «1» та «5»), 6 карток-пам'яток та правила.
Дизайн	Оформлення в мексиканській естетиці (День мертвих). Диск останнього шансу із символом чотиририштовий конюшини візуально підкреслює концепцію везіння (додаткову спробу залишитися у грі). Планшети гравців функціональні: зміна сторони на квіткову слугує індикатором проміжної перемоги.	Пакування має дві віддзеркалені білі маски, з яких ніби вилітають об'єкти, створюючи динамічну композицію та підкреслюючи ідею перевтілень. Картки мають плашки з іконками-підказками. Поле суду із символами правосуддя (терези, меч) виконане у стриманій гамі, що виділяє її серед яскравіших карток персонажів.	Стиль стімпанку (паропанку), головний символ – шестерня (використана в оформленні сорочок карт та карток-підказок). Картки мають плашки з іконками-підказками. Детально промальовані персонажі із використанням характерних атрибутів стилю.
Стилістична єдність	Побудована на симетрії ілюстрацій (центральна та осьова) та дрібних орнаментах. Набори дисків сприймаються цілісно завдяки схожим декоративним рамкам на планшетах та дисках.	Забезпечується єдиним стилем ілюстрацій та шрифтів. Попри різну тематику персонажів, вони виглядають як серія завдяки однаковому обрамленню кожної картки.	Базується на дотриманні єдиного художнього стилю. На кожному елементі гри (окрім монет) присутні характерні атрибути паропанку.
Переваги та недоліки	Переваги: нестандартна форма карток та яскраве пакування з акцентним черепом; візуалізація ігрових елементів в правилах замість довгих текстів. Недоліки: надмірна пістрявість звороту дисків втомлює зір.	Переваги: інформативність карток завдяки іконкам-підказками; правила з чітким поділом інформації та візуалізація ігрових елементів. Недоліки: реалізація деяких символів менш вдала для розуміння цієї підказки – частіше звертання до правил.	Переваги: висока деталізація; вдалиий контраст білого шрифту на синьому фоні карток-пам'яток, який не втомлює очі. Недоліки: дрібний текст та курсив в картках-пам'ятках погіршує читабельність.

На основі порівняльного аналізу обраних настільних ігор таблиці 1, виділено ключові тенденції, що визначають розвиток сучасного ігрового дизайну:

– ідентичність ігрових елементів. В іграх, де механіка побудована на блефі, однакове оформлення сорочок карт є обов'язковою умовою. Будь-яка візуальна відмінність, наприклад, різний відтінок кольору [5] або зміщення при висічці, стає небажаною підказкою та руйнує таємницю гри. Тому зараз видавці приділяють максимум уваги якості друку, щоб гра була чесною;

– використання іконок-підказок. Актуальним є використання зрозумілих символів безпосередньо на картках. Це дозволяє гравцям швидше зчитувати можливості персонажів і не переглядати постійно правила під час ігрового процесу. Це робить гру набагато швидшою та простішою для новачків;

– структурування правил гри. Замість довгих сторінок тексту тепер роблять логічні блоки з ілюстраціями. Коли гравець бачить схему «Як грати», він засвоює механіку за лічені хвилини. Це сучасний підхід: зробити правила наочними, щоб мінімізувати час на їх вивчення;

– читабельність тексту. Щоб очі не втомлювалися, дизайнери обирають чіткі шрифти й відмовляються від дрібного тексту на занадто яскравому фоні. Сьогодні зручність читання стає важливішою за складні декоративні шрифти;

– експерименти з формою та додавання компонентів. Круглі карти чи фігурні жетони роблять гру більш особливою. А окремі картки-пам'ятки допомагають прибрати технічний текст із основних карт. Завдяки цьому на головних картах залишається лише гарна ілюстрація, а вся потрібна інформація все одно лежить перед гравцем;

– стилістична єдність. Для цілісного сприйняття гри важливо дотримуватися спільного художнього стилю та шрифтових пар на всіх елементах. Навіть якщо персонажі мають різні кольори або індивідуальні рамки, використання однакових графічних прийомів та принципів композиції створює відчуття цілісного ігрового світу, де кожен елемент доповнює інший.

Порівняльний аналіз показав, що для настільних ігор з механікою блефу дизайн є не просто прикрасою, а частиною ігрового процесу. Основний акцент сьогодні робиться на тому, щоб зробити гру зручною. Такі рішення дозволяють гравцям не відволікатися на технічні моменти й повністю зосередитися на стратегії та емоціях гри.

Література.

1. Бокарева, Ю.С., & Шипова, М.К. (2024). Дослідження впливу віку аудиторії на дизайн настільних друкованих ігор. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Інновації та розвиток: колективна монографія. (с. 47-58). Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид».

2. GeekachShop. (б. д.). Настільна гра Череп (Skull). <https://geekach.com.ua/cherep-skull/>.

3. GeekachShop. (б. д.). Настільна гра Маскарад (Mascarade). <https://geekach.com.ua/maskarad-mascarade/?srsltid=AfmBOopbgsEs8XsFln6V18ETdaEgc8p3BJp9KiFRDDzchUylgmgHU6Uf>.

4. GeekachShop. (б. д.). Настільна гра Переворот (Coup: Steampunk). <https://geekach.com.ua/perevorot-coup/?srsltid=AfmBOorRtMAjQtFZaRGDFtqPxhrluQzpcOIG-uxAeCoibFRQVMvRgSqB>.

5. Шипова, М.К., & Вовк, О.В. (2020). Психоемоційний вплив кольору. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Т. 2. (с. 11-13).