

## ЗАГАЛЬНИЙ ПАЙПЛАЙН РОЗРОБКИ СУЧАСНОЇ НАСТОЛЬНОЇ ГРИ

Єськова А.С.

anastasiia.ieskova@nure.ua

Науковий керівник – Ібулаєв В.В.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС,  
м. Харків, Україна

The explanatory note describes the role of board games as a dynamic form of entertainment. The analysis covers various game genres, including strategic, cooperative and role-playing games, highlighting their unique mechanics and player engagement methods. Particular attention is paid to tabletop role-playing games (TTRPGs), which are built on storytelling, immersion, character development and improvisation. Popular systems like Dungeons & Dragons, FATE, and Blades in the Dark illustrate diverse approaches to gameplay and decision-making. The study underscores the educational and social value of board games, demonstrating their potential for skill development, teamwork, and creative problem-solving.

У сучасному світі, на тлі стрімкого розвитку ігрових індустрій, настільні ігри залишаються важливою частиною дозвілля, поєднуючи елементи стратегії та комунікації. Вони охоплюють широкий спектр жанрів і механік, що забезпечують різноманіття ігрового процесу та адаптацію під різні аудиторії.

Серед найпопулярніших настільних ігор значне місце займають стратегічні ігри, такі як "Catan" і "Ticket to Ride", які сприяють розвитку тактичного мислення, прогнозування та управління ресурсами. Кооперативні ігри, наприклад "Pandemic" або "Arkham Horror", у свою чергу, спрямовані на взаємодію гравців у командній роботі, що дозволяє розвивати навички спільного прийняття рішень. Жанр соціальних дедуктивних ігор представлений такими іграми, як "Мафія" або "The Resistance", що базуються на аналізі поведінки інших учасників, використанні логічного мислення та психологічних тактик. Окрему категорію становлять економічні ігри, серед яких "Монополія" та "Brass: Birmingham", які моделюють фінансові процеси та вимагають стратегічного планування для досягнення успіху. Рольові й наративні ігри, такі як "Gloomhaven" і "Dixit", є унікальними тим, що надають гравцям можливість створювати історії, розвивати персонажів та взаємодіяти з вигаданими світами за допомогою спеціальних механік.

Провівши аналіз даної ніші ігрової індустрії, було виявлено, що настільні рольові ігри (НРІ) є однією з найбільш гнучких і динамічних категорій настільних ігор. Вони базуються на розповідному форматі, де один із гравців виконує роль майстра гри, який керує розвитком сюжету та реагує на рішення учасників. Механіка НРІ передбачає використання випадкових

факторів, зокрема кидків кубиків, для визначення успішності дій персонажів. Окрім цього, особливістю даного жанру є свобода дій та імпровізація, що дозволяє створювати унікальні ігрові сценарії та забезпечує глибоке занурення у вигаданий світ. Різні системи НРІ мають власні особливості, які впливають на характер ігрового процесу.

Основні механіки НРІ включають:

- майстра гри (ведучий);
- система характеристик;
- рольова взаємодія;
- імпровізація та свобода дій;

Розглянувши низку популярних настільних рольових ігор, було визначено алгоритм ігрової механіки:

1. Створення персонажа – даний етап передбачає генерацію ігрового персонажа відповідно до встановлених правил системи. У багатьох системах цей процес включає розподіл очок характеристик, кидки кубиків або вибір попередньо визначених шаблонів. Також визначається початкове спорядження, здібності та інші ресурси персонажа.

2. Постановка сцени – ведучий гри (майстер) вводить гравців у контекст ігрового світу, описуючи його загальні параметри, поточну ситуацію, ключові локації та можливі сюжетні лінії. На цьому етапі визначається початкова точка історії, розкриваються початкові конфлікти, а також можуть бути представлені неігрові персонажі (NPC), які відіграють роль союзників, ворогів або нейтральних суб'єктів у грі.

3. Оголошення дій – гравці описують наміри своїх персонажів, уточнюючи їхню взаємодію з навколишнім світом. Дії можуть бути як простими (переміщення, комунікація), так і складними (бойові маневри, магичні заклинання, соціальна маніпуляція). Формат оголошення дій варіюється залежно від системи та домовленостей між учасниками.

4. Перевірка успіху – якщо результат дії не є очевидним або залежить від випадковості, виконується перевірка успіху. Зазвичай це відбувається шляхом кидка багатогранного кубика (наприклад, d20, d100) із додаванням відповідних модифікаторів (характеристик персонажа, складності завдання, умов навколишнього середовища). Деякі системи використовують альтернативні механізми, такі як карти, порівняльний аналіз характеристик або інші стохастичні моделі.

5. Інтерпретація результатів – ведучий аналізує отримані значення та співвідносить їх із встановленими правилами. Якщо значення перевищує порогове (наприклад, рівень складності завдання), дія вважається успіш-

ною. Якщо значення є недостатнім, дія зазнає невдачі, що може мати різні наслідки, включно з частковим успіхом, побічними ефектами або ускладненням ситуації.

6. Розвиток сцени – гра продовжується, ґрунтуючись на результатах дій персонажів. Ведучий описує зміни в ігровому середовищі, реакції NPC, можливі нові варіанти розвитку подій. У цьому процесі можуть з'являтися нові сюжетні виклики, що стимулюють подальшу участь гравців.

7. Бойові та спеціальні механіки – у разі конфліктних ситуацій або особливих дій (наприклад, застосування магії, технічних навичок, соціальних взаємодій) використовуються спеціалізовані механізми, передбачені системою гри. Бій зазвичай структурований у раунди, де кожен учасник діє відповідно до ініціативи або інших параметрів. Деякі системи включають додаткові фактори, такі як тактичне розташування, витрати ресурсів, ефекти статусу тощо.

8. Прогрес персонажів – після завершення ключових подій персонажі можуть отримувати досвід (XP), що дозволяє їм покращувати свої характеристики, вивчати нові навички або отримувати додаткові ресурси. У деяких системах також передбачений розвиток через набуття сюжетних досягнень або зміну внутрішньої мотивації персонажа.

9. Завершення сесії – гра може завершитися після досягнення певних сюжетних точок, за домовленістю гравців або унаслідок внутрішньо ігрових подій (наприклад, завершення місії, загибель персонажів, досягнення фіналу кампанії). Ведучий може підсумувати події, дати гравцям можливість обговорити враження та підготуватися до наступної сесії.

Розглянувши та провівши аналіз досліджуваної літератури та матеріалів, було виявлено, що настільні рольові ігри є однією з найбільш універсальних і динамічних форм інтерактивного дозвілля, яка поєднує елементи стратегічного мислення, імпровізації та наративного занурення. Завдяки різноманітності механік і систем, таких як *Dungeons & Dragons*, *FATE* і *Blades in the Dark*, НРІ адаптуються до різних стилів гри та переваг учасників. Також було встановлено, що при створенні дизайну настільних рольових ігор активно використовуються сучасні технології, зокрема 2D- і 3D-графіка, цифрове моделювання та графічний дизайн. Візуальне оформлення ігор відіграє ключову роль у зануренні гравців у вигаданий світ, сприяючи більш глибокому сприйняттю сюжету та механік. Інноваційні підходи до розробки дизайну дозволяють створювати більш реалістичні та захоплюючі ігрові середовища, що значно підвищує рівень залученості учасників.

Список використаних джерел:

1. Електронний журнал «НРІ дизайн». URL: <https://www.rpgdesign.net/> (дата звернення: 27.02.2025)
2. YouTube канал «Beaver Games (Настільні Ігри)». URL: <https://www.youtube.com/@Beavergames> (дата звернення: 27.02.2025)
3. Інтернет-магазин настільних ігор «Ігромаг». URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/> (дата звернення: 27.02.2025).
4. A Comparative Example Between The Use Of Pca And Mds For Image Classification / Hernandez, W., Mendez, A., Flor-Unda, O., Camejo, I.M., Kolendovska, M.// IEEE International Symposium on Industrial Electronics, 29th IEEE International Symposium on Industrial Electronics, ISIE 2020; Delft; Netherlands; 17 June 2020 до 19 June 2020; Volume 2020-June, June 2020, № 9152565, Pages 1353-1358