

НАСТІЛЬНІ ІГРИ ТА МЕТОДИ ЇХ РОЗРОБКИ

Єськова А.С.

Науковий керівник – асист. Солодов В.Д.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС,

м. Харків, Україна

e-mail: d_res@nure.ua

The explanatory note describes the process of studying board game development methods. This exploration involves a comprehensive analysis of the gaming market, identifying consumer demand, and understanding the competitive landscape. Prototyping and testing play a crucial role in refining game mechanics and rules, with diverse player groups providing valuable feedback. Interaction with the gaming community through social media and events contributes to the game's ongoing success. Notable examples like "Gloomhaven" exemplify the careful integration of these methods in creating successful and engaging board games.

Настільні ігри існують протягом цілої історії, служачи розвагою, змаганням та навчанням. У стародавньому Єгипті, близько 3500 років тому, вже існували гри, схожі на шахи та го, такі як «Сенет». Ця гра мала релігійне значення та символізувала перемогу в житті після смерті. У середньовіччі в Європі поширювалися шахи та "Бекгеммон", а в період Відродження з'явилися нові гри, такі як "Трюм" та карти, що сприяли розквіту ігор.

Після Другої світової війни з'явилися стратегічні та ролеві ігри, додавши нові жанри до світу настільних розваг. У 20-му столітті настільні ігри стали популярними серед різних груп населення, зокрема завдяки великому розмаїттю інновацій та захоплюючих механік гри. Сучасні настільні ігри продовжують еволюціонувати, пристосовуючись до сучасних технологічних та культурних викликів, і залишаються важливою частиною розважального світу, об'єднуючи людей навколо столу для спільного відпочинку та взаємодії.

В наш час вони набрали велику популярність та їх різноманіття виросло в багато разів. Цей вид розваг має безліч жанрів та стилів, призначених для гравців різного віку та інтересів. Одними з популярних жанрів є:

- стратегії;
- ролеві ігри;
- головоломки;
- карткові ігри.

Настільні ігри позитивно впливають на людину, сприяючи соціальній взаємодії, розвитку соціальних навичок, стратегічному мисленню, логіці та креативності. Рольові та історичні ігри допомагають розвивати креативність та уяву, водночас вирізняючись своєю освітньою цінністю.

Популяризація настільних ігор через кіно та літературу - ключовий крок для привертання нової аудиторії. Цей процес потребує співпраці між розробниками ігор, сценаристами, режисерами та видавцями літературних творів. Прикладом є успішний фільм 90-х років – «Джуманджи», що вдало поєднав світ ігор та кінематографії, підкреслюючи цікавість грального досвіду.

Методи розробки настільних ігор можуть включати в себе аналіз ринку, роботу над механікою гри, дизайн компонентів та карток, тестування гри з допомогою прототипів, впровадження фідбеку від гравців, а також виправлення балансу та покращення ігрового процесу в процесі розвитку. Також важливою є взаємодія з гральною спільнотою та постійне оновлення гри, щоб забезпечити довготривалу популярність. Оглянемо три існуючих настільних гри, в особливості їх метод розробки.

1. Гра «Gloomhaven» – це популярна рольова настільна гра з глибоким сюжетом, стратегічними битвами та можливостями розвитку персонажів. Розробники уважно проміркували сценарій і завдання для максимального поглиблення гравців, враховуючи баланс розвитку персонажів і їх вибір. Постійне тестування гри залучає гравців та допомагає вдосконалити складність завдань та балансу.

2. Наступною розглянемо гру «Codenames» – це словесна карткова гра, в якій гравці взаємодіють, намагаючись відгадати слова за допомогою підказок. Розробники створювали різноманітні словники та забезпечення, сприяючи цікавості гри. Робота над асоціативністю карток стимулює різні асоціації у гравців. Основним методом є тестування гри різними групами, визначаючи її цікавість та ефективність підказок.

3. Останньою та не менш цікавою розглянемо настільну гру «Azul» – це настільна гра, де гравці будують керамічне мозаїчне викладання у стилі португальського мистецтва. Дизайн плиток та ігрової дошки відображає естетику гри, а баланс ресурсів та правил додає цікавий та стратегічний геймплей. «Ресурси» в грі вказують на різні типи керамічних плиток або елементів, які гравці використовують під час гри.

Методи розробки настільних ігор включають ряд ключових етапів, які спрямовані на створення ігор високої якості та захопливого геймплею. Крім того, важливими є звернення уваги на естетику та якість компонентів гри для підвищення загального враження від гри.

Аналіз ринку є ключовим етапом, що включає вивчення попиту на різні жанри та геймплейні механіки, а також виявлення потреб гравців. Цей процес допомагає здійснити рішення щодо створення ігор, які відповідають поточним вимогам гравців та підвищити конкурентоспроможність на ринку настільних ігор.

Тестування прототипів є ключовим етапом для оптимізації ігрових механік та правил. Воно проводиться з різними групами гравців для збору фідбеку та виявлення слабких місць. Цей процес включає не лише тесту-

вання функціональності, але й аналіз взаємодії гравців з ігровим середовищем та між учасниками. Інтеграція думок різних груп споживачів дозволяє розробникам краще розуміти, як вдосконалити гру та забезпечити задовільний ігровий досвід. Результати тестування важливо враховувати для постійного удосконалення продукту.

Ефективний дизайн компонентів гри, таких як картки, дошки, фігурки, відіграє ключову роль у створенні візуально привабливого ігрового середовища. Забезпечення не лише естетичного, але і логічного та інтуїтивно зрозумілого вигляду компонентів допомагає гравцям легше орієнтуватися в грі та розуміти її правила. Вивчення дизайну також вимагає врахування зручності та практичності компонентів для користувачів, забезпечуючи максимальний комфорт під час гри.

Розвиток сценарію та ігрових механік включає створення захоплюючого сюжету, спрямованого на виклик емоцій гравців та створення імерсивного досвіду. Розробники акцентують увагу на динамічних перипетіях, щоб забезпечити гравців постійними викликами та захоплюючими моментами.

Щодо ігрових механік, вони прагнуть до балансу між складністю та доступністю, щоб гра привертала гравців різного досвіду. Розробники докладно зусиль до вдосконалення чіткості та логічності правил гри, розглядаючи можливості стратегічного мислення та взаємодії гравців. У цьому контексті також враховується можливість впровадження новаторських ігрових елементів для додання унікальності та глибини грі.

Взаємодія з гравцями: Активна участь гравців у процесі розробки, обговорення ідей та вираження своїх поглядів на розвиток гри забезпечує взаєморозуміння між розробниками та аудиторією. Такий відкритий інтерактивний підхід не лише збагачує гру різноманітністю ідей, але і підвищує рівень задоволення гравців від участі у творенні та розвитку гри.

Постійне оновлення та підтримка гри включає додавання нових елементів, розширень та виправлення недоліків, що дозволяє розширювати ігровий світ та підтримувати актуальність гри. Виправлення можливих недоліків на основі фідбеку гравців покращує ігровий досвід та утримує позитивне сприйняття гри. Цей підхід також включає в себе взаємодію з гравцями через соціальні мережі, організацію тематичних заходів та конкурсів для формування спільноти та утримання інтересу до гри в тривалій період.

На протязі історії настільні ігри відігравали значну роль у розвагах, конкуренції та навчанні. Вони постійно еволюціонують, адаптуючись до сучасних технологічних та культурних викликів. Завдяки своїм різноманітним жанрам і стилям, настільні ігри привертають увагу гравців різного віку та інтересів. Вони сприяють розвитку соціальної взаємодії, стратегічного мислення, логіки та креативності.