

## ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ТА ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ

Настільні ігри є одним з найбільш популярних видів дозвілля [1, 2] й альтернативою комп'ютерним іграм. Вони згуртовують людей та відновлюють можливість живого спілкування. Створення нових ігор дає можливість розробникам реалізувати себе як талановитих творців, дизайнерів та ілюстраторів. Естетичне оформлення, сюжет, ігрова динаміка – ось основні характеристики настільної гри, яка буде цікава споживачу та буде мати комерційний успіх. Перше, на що споживачі звертають увагу під час здійснення покупки – це на оформлення гри, як вона виглядає на полиці, які там зображення, а вже потім на опис. Саме тому, гарне ілюстрування, оформлення і красива, цікава та зручна верстка – вже половина успіху гри, що продається, бо некрасиву гру, нехай і з гарною динамікою, навряд чи вдасться продати. Гра повинна привернути увагу, зацікавити, сподобатися візуально та викликати бажання пограти в неї.

Послідовність розробки, незалежно від типу та виду гри складається з наступних етапів.

1. Вибір найцікавішої, унікальної та інноваційної ідеї гри (споживачу не цікаві клони).

2. Стадія розробки. Обробка концепції, створення брифів, написання дизайн-документа з детальним описом гри. Створення технічного дизайну, створюється документ, в якому описують весь процес, і описують технологію, а також визначають і згадують проблеми, труднощі, які можуть виникнути в процесі створення і як з ними впоратися.

3. Після затвердження ідей, документів, концепції та первинних розробок починається створення гри. Фони, ілюстрації, персонажі, об'єкти, логотип, шрифтові написання, а також верстка.

4. Вибір найкращої, інтригуючої назви для гри, зображення та елементів оформлення, які будуть використовуватися для її просування.

5. Створення бета-версії гри, яку необхідно протестувати, щоб виявити всі недоліки, помилки, незручності, а також вказати все необхідне для виправлення, щоб гра вийшла найцікавішою, ергономічнішою і красивішою.

6. Завершальний етап. Після внесення всіх правок, гру доробляють до її повного завершення, і після перевірок та схвалення тестувальників передають до типографії; випускають для реалізації.

Для виготовлення первинного макета гри необхідно мати базові навички роботи у будь-якому графічному редакторі. Друкувати, на ранніх стадіях розробки, найкраще на звичайному принтері, це дозволить скоротити попередні витрати, але вже

можна буде виявити всі помилки на стадії розробки. Фішки та жетони, для тестингу гри підійдуть з інших ігор, доки своя не буде приведена в найбільш готовий вигляд. Художню складову найкраще додавати в процесі тестування, так буде і приємніше грати, і процес буде наочнішим і зручнішим, так само можна буде виявити помилки в дизайні. На цьому етапі слід розробляти правила та тестувати їх виконання в процесі гри. Потрібно враховувати ключові моменти гри, різні ситуації, щоб зробити правила найбільш чіткими, зрозумілими та всеохоплюючими, тобто зробити ефективний ігровий дизайн.

Ігровий дизайн або геймдизайн – процес створення ігрового змісту та правил. Хороший геймдизайн – процес створення цілей, які гравець захоче досягти, і правил, яким гравець слідуватиме у процесі прийняття значних рішень на шляху до досягнення цих цілей. Правильний геймдизайн акцентовано на гравці. Поставити перед гравцями завдання дістатися до протилежного краю ігрового поля або обіграти супротивника лише частина завдання. Серйозної уваги потребує проробка дизайну інтерфейсів, які складаються з двох елементів: як гравець взаємодіє з грою та як гравець отримує інформацію та реакцію на свої дії від гри. В іграх будь-якого типу є інтерфейси, навіть у нецифрових. Поля для настільних ігор потрібно проектувати так, щоб вони зручно розміщалися на столі, а карти – щоб вміщалися в руку середнього розміру. Ігрові компоненти повинні містити інформацію, легку для розуміння, використання та інтерпретації гравцем.

Розробка та дизайну для настільної гри є складним завданням, оскільки під час її розроблення необхідно врахувати значну кількість деталей, які будуть впливати на комерційну успішність гри.

### Список літератури

1. М.Бліндюк. *Особливості розвитку ринку настільних ігор в Україні: локалізація, вартість та конкуренція*. [Online]. Available: <https://suspilne.media/136653-osoblivosti-rozvitku-rinku-nastilnih-igor-v-ukraini-lokalizacia-vartist-ta-konkurencija/>
2. С. Максимец. *Шпигуї, Бешкетуї, завойовуї: як роблять настільні ігри в Україні*. [Online]. Available: <https://projects.weekend.today/nastolki>.

Науковий керівник: ст. викладач Бокарева Ю.С.