

Міністерство освіти і науки України

Луцький національний технічний університет

(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет архітектури, будівництва та дизайну

(повне найменування факультету)

Кафедра архітектури та дизайну

(повна найменування кафедри)

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
ЗА СТУПЕНЕМ ВИЩОЇ ОСВІТИ «МАГІСТР»

ПРОЄКТУВАННЯ НАСТОЛЬНО-РОЛЬОВИХ ІГОР:
СТРУКТУРНО-ФУНКЦІОНАЛЬНІ ТА ОБРАЗНО-
СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ

спеціальність 022 Дизайн
(шифр і назва спеціальності)

освітня програма «Дизайн»
(назва освітньої програми)

Виконав: здобувач вищої освіти
групи Дм - 21
БРАГІН Олександр Володимирович

_____ (підпис)

Керівник:
д. мист., професор
СКЛЯРЕНКО Наталія Владиславівна

_____ (підпис)

Кваліфікаційну роботу
допущено до захисту
«14» грудня 2024 р.

Гарант освітньої програми:
канд. мист., доцент
БОНДАРЧУК Юлія Сергіївна

Луцьк – 2024 рік

Луцький національний технічний університет
(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет архітектури, будівництва та дизайну
Кафедра архітектури та дизайну
Ступінь вищої освіти: магістр
Галузь знань: 02 «Культура та мистецтво»
Спеціальність: 022 Дизайн
Освітня програма: «Дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри архітектури та дизайну

Оксана ПАСІЧНИК

«01» вересня 2024 року

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

Брагіну Олександр Валентиновичу
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи Проектування наочно-робових ігор: структурно-функціональні та образно-вмісльні особливості

керівник кваліфікаційної роботи

Смєрешко Катерина Валентинівна, канд. екон. проф.
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «30» грудня 2023 року № 456/01-02

2. Строк подання кваліфікаційної роботи 14 грудня 2024 року

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи Робота передбачає теоретичний аналіз особливостей проектування наочно-робових ігор та проектування такої гри

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Замисел гри, 4 рофми, висновки, список використаних джерел та реферати (розр. А, Б, В), згідно формули здобуття спеціальності, об'єм роботи 50-60 стор.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Графічна частина представлена макетом, що складається з 3х частин та формулу розр. А, Б, В, згідно формули здобуття спеціальності, об'єм роботи 50-60 стор.

6. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Розділ 1	Д.Меня, проф. Силерешко Н.В.		
Розділ 2	Д.Меня, проф. Силерешко Н.В.		
Розділ 3	Д.Меня, проф. Силерешко Н.В.		
Розділ 4	Д.Меня, проф. Силерешко Н.В.		

7. Дата видачі завдання 1 вересня 2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

N з/п	Назва етапів науково-проектної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Розділ 1	20.09. 2024	
2.	Розділ 2	01.10. 2024	
3.	Розділ 3	25.10. 2024	
4.	Розділ 4	01.11.2024	
5.	Формування висновків та додатків	10.11. 2024	
6.	Розробка проектної частини	17.11.2024	
7.	Подання пояснювальної записки на інструментальну перевірку на плагіат	04.12.2024	
8.	Подання виконаної КР з відгуком	12.12.2024	
9.	Подання виконаної КР на підпис декану та відповідальному секретарю ЕК	14.12.2024	
10.	Захист кваліфікаційної роботи	17.12.2024	

Магістрант

Керівник кваліфікаційної роботи

Брагін О.В.

(прізвище та ініціали)

Силерешко Н.В.

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Брагін О.В. Проектування настольно-рольових ігор: структурно-функціональні та образно-стилістичні особливості

Магістерська робота присвячена створенню концепції та дизайну настольно-рольових ігор (НРІ), які поєднують структурно-функціональний аналіз і образно-стилістичне наповнення. У роботі розглянуто еволюцію настольно-рольових ігор, їх жанрову класифікацію, ігрові механіки та стильові особливості, що визначають емоційний і функціональний вплив на гравців.

Під час дослідження в першому розділі аналізувалася історія НРІ, їхній розвиток у контексті культури, а також сучасний стан досліджень у цій сфері. У другому розділі запропоновано класифікацію настольно-рольових ігор за жанрами, досліджено ключові механіки та стилістичні напрями, які впливають на дизайн. Третій розділ зосереджено на вивченні ергономіки, користувацького досвіду та конструктивно-технологічних аспектів дизайну НРІ, а також на аналізі композиційних і образно-стилістичних рішень.

Практична частина присвячена створенню книги-органайзера до фентезійної гри «Шанування вогню». У четвертому розділі описано концепцію та стилістику книги, розробку її елементів, які сприяють інтеграції в ігровий процес. Відображено процес тестування книги та впровадження її в практику.

Робота складається з вступу, 4-х розділів, списку використаних джерел (40 позицій) та додатків. Обсяг роботи (без врахування додатків) – 59 сторінок. Обсяг додатків – 37 стор.

Ключові слова: настольно-рольові ігри, дизайн, ігрова механіка, ергономіка, фентезійний стиль, книга-органайзер.

ABSTRACT

Bragin O.V. Design of tabletop role-playing games: structural-functional and figurative-stylistic features

The master's thesis is devoted to the creation of the concept and design of tabletop role-playing games (BRP), which combine structural-functional analysis and figurative-stylistic content. The work considers the evolution of BRP, their genre classification, game mechanics and style features that determine the emotional and functional impact on players.

During the study, the first section analyzed the history of BRP, their development in the context of culture, as well as the current state of research in this area. The second section proposed a classification of BRP by genre, explored key mechanics and stylistic trends that influence design. The third section focuses on the study of ergonomics, user experience and constructive and technological aspects of BRP design, as well as on the analysis of compositional and figurative-stylistic solutions.

The practical part is devoted to the creation of an organizer book for the fantasy game «Honor of Fire». The fourth chapter describes the concept and style of the book, the development of its elements that contribute to integration into the game process. The process of testing the book and its implementation in practice is reflected.

The work consists of an introduction, 4 chapters, a list of sources used (40 items) and appendices. The volume of the work (excluding appendices) is 59 pages. The volume of appendices is 37 pages.

Keywords: tabletop role-playing games, design, game mechanics, ergonomics, fantasy style, organizer book.

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. Історичні відомості	9
1.1. Виникнення та розвиток настільно-рольових ігор.....	9
1.2. Сучасний стан досліджень у сфері настільно-рольових ігор.....	11
1.3. Основні підходи до вивчення структури та функцій настільно-рольових ігор.....	12
Висновки до розділу 1	13
Розділ 2. Типологія і систематизація настільно-рольових ігор	15
2.1. Класифікація настільно-рольових ігор за жанрами.....	15
2.2. Аналіз ігрових механік та їх вплив на дизайн гри.....	17
2.3. Стилiстичні напрями в дизайні настільно-рольових ігор.....	19
Висновки до розділу 2	21
РОЗДІЛ 3. Дизайн-особливості настільно-рольових ігор	23
3.1. Функціональні аспекти дизайну настільно-рольових ігор.....	23
3.2. Ергономіка та користувацький досвід у настільно-рольових іграх	25
3.3. Композиційні рішення та конструктивно-технологічні підходи у проєктуванні настільно-рольових ігор	27
3.4. Образно-стилiстичні особливості дизайну настільно-рольових ігор	32
Висновки до розділу 3.....	33

РОЗДІЛ 4. Дизайн-розробка книги-органайзера до гри «Шанування вогню»	35
4.1. Обґрунтування вибору концепції та стилістики гри.....	35
4.2. Розробка елементів книги-органайзера та їх функції.....	36
4.3. Образно-стилістичні рішення.....	39
4.4. Етапи створення книги-органайзера.....	41
4.5. Інтеграція дизайн-розробки у ігровий процес: тестування.....	47
Висновки до розділу 4.....	52
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	54
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	56
ДОДАТКИ.....	60
Додаток А. Ілюстративний матеріал.....	60
Додаток Б. Таблиці та схеми	77
Додаток В. Дизайн-розробка книги органайзера.....	85

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Проектування настільно-рольових ігор (надалі НРІ) є складним та багатогранним процесом, який поєднує в собі елементи сценарного, графічного та ігрового дизайну. З огляду на зростання популярності НРІ як у комерційному, так і в аматорському середовищі, актуальність дослідження їхніх структурно-функціональних та образно-стилістичних особливостей стає все більш очевидним. Також у порівнянні з традиційними настільними іграми вони містять більше елементів та пропонують значнішу свободу дій у дизайні з своїми обмеженнями, що обумовлює необхідність у їх більш детальному вивченні. Сучасні НРІ виконують не лише розважальну функцію, але й слугують засобом соціальної взаємодії, інструментом для розвитку критичного мислення, творчих здібностей, а також платформою для дослідження культурних і соціальних тем. Вивчаючи всі ці елементи, можна глибше зрозуміти, як вони створюються, а також виявити нові способи вдосконалення процесу їх дизайн розробки.

НРІ відрізняються від інших видів настільних ігор своєю складністю та багат шаровістю. Вони включають різноманітні елементи: від механік ігрового процесу до глибоких наративів та візуальних рішень. Саме ці складові створюють унікальний ігровий досвід. Структурно-функціональні аспекти проектування таких ігор охоплюють питання вибору та інтеграції ігрових механік, балансу між різними елементами гри, а також зручності користувача. Образно-стилістичні особливості, в свою чергу, включають розробку візуальних компонентів, які відображають наратив та створюють певний настрій або атмосферу, а також забезпечують естетичну привабливість продукту.

Науковий інтерес до проектування НРІ обумовлений необхідністю систематизувати знання та підходи, що існують у цій галузі, а також розробити нові методи які дозволяють підвищити якість та ефективність дизайну ігор. Ключовою проблемою цього дослідження, є визначення взаємозв'язку між структурно-функціональними та образно-стилістичними аспектами проектування НРІ. Аналіз цього взаємозв'язку дозволить зрозуміти, як різні

елементи дизайну можуть бути використані для досягнення бажаного ігрового досвіду та впливати на взаємодію гравців з ігровим середовищем та їх залученість в процес.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю адаптації традиційних підходів до сучасних вимог ринку. Сьогоднішні гравці очікують не лише цікавого та захоплюючого сюжету, але й високої якості виконання, яка включає в себе як функціональні, так і стилістичні елементи, а також інтеграцію у цифрове середовище. У зв'язку з цим важливо розуміти, які дизайнерські рішення можуть підвищити конкурентоспроможність НРІ на ринку та задовольнити вимоги сучасних користувачів.

Таким чином, дослідження структурно-функціональних та образно-стилістичних особливостей проектування НРІ є важливим етапом у розвитку теоретичної та практичної бази цієї галузі, але мало вивчається зі сторони дизайнерів на цей час. Вивчення цих аспектів сприятиме не лише вдосконаленню методик проектування, але й створенню більш інноваційних та привабливих продуктів для різних категорій гравців та їх популяризації.

Мета дослідження полягає в комплексному аналізі структурно-функціональних та образно-стилістичних особливостей проектування НРІ.

Завдання дослідження:

- 1) дослідити історичний розвиток НРІ, виділити ключові етапи їх еволюції;
- 2) провести класифікацію НРІ за жанровими, функціональними та стилістичними ознаками, а саме визначити основні типи ігор, виходячи з їх сюжетно-рольових особливостей, стилістики оформлення та цільової аудиторії;
- 3) проаналізувати структурні та функціональні елементи НРІ, які впливають на ігровий процес;
- 4) вивчити особливості композиції НРІ, зокрема логіку розміщення ігрових елементів, послідовність етапів гри, та їх вплив на динаміку ігрового процесу;
- 5) виявити візуальні та стилістичні підходи до проектування НРІ;
- 6) здійснити дизайн-розробку книги-органайзера до гри «Шанування вогню».

Об'єкт дослідження – настольно-рольові ігри (НРІ) різних видів.

Предмет дослідження – структурно-функціональні характеристики та образно-стилістичні рішення у контексті НРІ.

Практичне значення проєкту полягає в тому, що результати дослідження допоможуть дизайнерам створювати кращі НРІ. Розроблені рекомендації покращать функціональність, зручність і візуальний стиль ігор, що зробить їх більш привабливими та зручними для гравців та сприятимуть їх популяризації.

Апробація. Результати дослідження були представлена на всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції молодих вчених та студентів «Традиції та новації в дизайні», ЛНТУ 2024 р та опубліковано 1 тези [1].

Структура роботи. Робота складається з вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел (40 позицій) та додатків. Загальний обсяг теоретичної частини – 59 стор. Обсяг додатків – 37 стор.

РОЗДІЛ 1

Історичні відомості

1.1. Виникнення та розвиток настільно-рольових ігор

Настільно-рольові ігри (НРІ) мають глибоке історичне коріння, яке почалося з класичних настільних і воєнних ігор. Одними з перших були так звані «Воєнні ігри» (*wargames*) (рис. А.1), які моделювали битви на картах або спеціальних полях. У цій версії гравці керували арміями та стратегічними одиницями. Ідея індивідуального контролю над одним персонажем та повним занурення в рольову гру з'явилася пізніше. Унікальність НРІ полягала в тому, що гравці почали відходити від командного управління та переходити до контролю одного героя з власною історією, мотивацією та здібностями. Цей підхід дає краще зануритись у історію та атмосферу ігрового світу та відчутти себе головним героєм у ньому. Ключовою віхою в історії розвитку такого типу ігор стало створення *Dungeons & Dragons (D&D)* (рис. А.2) у 1974 році, розроблене Гері Гайгексом і Дейвом Арнесоном [2]. На цей час цією грою володіє компанія *Wizards of the Coast* [3] яка продовжує розвивати цю гру і сьогодні.

Ця гра є основоположною в жанрі НРІ і досі залишається однією з найпопулярніших у світі. Вона перенесла гравців у фентезі світ, де вони могли взяти на себе ролі героїв, виконувати завдання, боротися з монстрами, досліджувати підземелля та приймати рішення, які впливають на подальший розвиток сюжету.

Головною інновацією стало впровадження рольової системи з розвитком персонажів, що робило ігровий досвід більш динамічним і захопливим. Не зважаючи на деякі проблеми популяризації D&D вже у 1980-х і 1990-х роках НРІ переживали справжній розквіт. В цей час з'являються нові ігрові системи, які пропонували гравцям різноманітність жанрів і механік. Важливими віхами стали такі системи, як *GURPS (General Universal RolePlaying System)* (рис.А.3), яка дозволяла проводити ігри в будь-якому жанрі: від фантастики до історичних реконструкцій, та *Call of Cthulhu* – яка базується на творах Говарда Лавкрафта і

вводить гравців у атмосферу жаху та містики. З'являються також рольові ігри в стилі *Vampire: The Masquerade* (рис. А.4), які досліджували психологічні та соціальні аспекти, ставлячи гравців у ролі вампірів у сучасному світі.

НРІ також відкрили нові можливості для соціальної взаємодії. Гравці змушені співпрацювати між собою, формуючи команди та спільно вирішуючи завдання. Це дозволяє розвивати навички комунікації, стратегічного мислення і спільного прийняття рішень. Крім того, важливу роль грає майстер гри (гейм-майстер), який керує ходом подій і контролює сюжет, що робить гру більш творчою та непередбачуваною [4].

З плином часу розвиток НРІ почав охоплювати більше аспектів дизайну та проектування. Особливе значення стало надаватися образно-стилістичним рішенням: оформленню персонажів (рис. А.5), дизайну карт (рис. А.6), ігрових полів (рис. А.7), які стали важливими елементами ігрового процесу. Це дозволило не тільки покращити візуальне сприйняття гри, але й зробило її більш привабливою для широкої аудиторії.

З розвитком інтернету і цифрових технологій НРІ отримали новий етап у своєму розвитку. Онлайн-платформи, такі як Roll20 [5] або *Fantasy Grounds*, дозволили проводити НРІ дистанційно, об'єднуючи гравців з різних куточків світу. Також розвиваються гібридні настільні ігри, що поєднують фізичні елементи з цифровими додатками (рис. А.8), які контролюють ігрові процеси або додають нові елементи у вигляді віртуальної реальності. Це розширило можливості для гейм-дизайнерів і дозволило створювати більш інтерактивні та динамічні ігри. Сьогодні НРІ є невід'ємною частиною світової ігрової культури. Вони надихнули створення багатьох відеоігор, книг, фільмів та серіалів. Крім того, НРІ стали важливим засобом для самовираження та розвитку креативних навичок, що дозволяє учасникам створювати унікальні світи, персонажів і історії.

1.2. Сучасний стан досліджень у сфері настільно-рольових ігор

Сучасний стан досліджень у сфері НРІ охоплює різноманітні аспекти, що відображають їх зростаючу популярність і багатогранність (табл. Б.1). Одним із ключових напрямків є психологічні та соціальні дослідження (М. Джуган [6]). Ці роботи дозволяють аналізувати їх вплив на розвиток комунікативних навичок, креативності та командної роботи. Особлива увага приділяється тому, як НРІ допомагають у розвитку емоційного інтелекту та можуть використовуватися як терапевтичний інструмент для вирішення психологічних проблем, таких як тривожність або депресія.

Також активно досліджуються механіки, ергономіка та візуальний стиль НРІ. Сукупність цих факторів створює значний вплив на гравців і створення більш захоплюючого ігрового досвіду. Увага приділяється не лише фізичним ігровим елементам, але й впровадженню цифрових технологій, таких як віртуальна реальність і онлайн-платформи, що дозволяють проводити ігри дистанційно, зокрема через такі платформи, як Roll20. До прикладу також можна взяти Dungeons & Dragons ONE [7], яка вийшла в 2024 році – це онлайн-версія настільної рольової гри, де гравці можуть створювати персонажів, виконувати квести та досліджувати світи в реальному часі. Гра поєднує класичні механіки D&D з багатокористувацьким режимом, пропонуючи багатий контент і можливість спільної гри.

Культурологічні дослідження в свою чергу аналізують, як відображаються соціальні й культурні наративи під час процесу гри. Вивчається, як НРІ репрезентують гендер, етнічну приналежність, а також інші суспільні питання, в контексті сучасної глобалізації, а також створення своєї субкультури [8]. Вони є потужним інструментом для формування культурного сприйняття, тому і стають об'єктом досліджень антропологів і культурологів.

У сфері освіти НРІ досліджуються як ефективні інструменти навчання. Їх використовуються для розвитку критичного мислення, вирішення проблем і навичок командної роботи. За допомогою наукових праць О. Малихіна, Л. Туріщевої [9] було виявлено, що НРІ дозволяють учням та студентам

засвоювати матеріал значно краще через практичний досвід, що робить процес навчання цікавішим і ефективнішим.

Економічні дослідження у сфері НРІ спрямовані на вивчення ринкових тенденцій і споживчих уподобань. Компанії аналізують потреби гравців для створення конкурентоспроможних продуктів, а також досліджують нові моделі просування ігор, зокрема через краудфандинг і онлайн-майданчики [10].

Дослідження ігор охоплюють сфери психології, економіки, культурології, освіти, проте з позицій диайну ця тема потребує ґрунтовних досліджень.

1.3. Основні підходи до вивчення структури та функцій настільно-рольових ігор

Вивчення структури та функцій НРІ є багатограним процесом, що охоплює багато різних аспектів (табл. Б.2). У першу чергу, важливим є аналіз механіки гри, що включає вивчення правил, системи персонажів та ігрових механік, таких як кидки кубиків та бойові системи, а також їх вплив на ігровий процес та їх балансування між різними ігровими елементами. Так як цей елемент є одним із самих важливих його часто використовують для різних посібників та статей. Однією з них є робота Девіда Перрі [11], у якій він розглядає основні аспекти розробки ігор, включаючи механіки, які можна застосовувати у НРІ. Також містить поради щодо того, як їх балансувати та розробити свою систему правил.

Наступним важливим аспектом є соціокультурний підхід, який дозволяє вивчити, як НРІ впливають на соціальні зв'язки та взаємодію між гравцями. Це включає аналіз того, як формується спільноти, де гравці можуть ділитися своїми переживаннями та історіями, а також розгляд культурних та історичних факторів, що впливають на ігровий процес.

Психологічний підхід зосереджується на мотиваціях гравців, їх емоційних реакціях та переживаннях під час гри. Вивчення цього аспекту дозволяє краще зрозуміти, як НРІ сприяють розвитку різноманітних навичок, таких як креативність, командна робота та стратегічне мислення. Окрім того, важливо

дослідити, як ігрові ситуації можуть стимулювати емоційні відгуки, що, у свою чергу, впливає на загальний досвід гри.

Ще одним ключовим аспектом є наративний підхід, який був озвучений та проаналізований в статті «Narrative Design for Tabletop Role-Playing Games» [12] у 2017 році. Він аналізує структуру оповіді, роль сюжету та його взаємодію з ігровими механіками. Це передбачає дослідження способів за допомогою яких історії розгортаються під час гри, а також аналіз розвитку персонажів і впливу їх на загальну історію. Сюжет може слугувати важливим елементом, що збагачує ігровий досвід і робить його більш захопливим.

Інтерфейсний підхід в свою чергу фокусує увагу на вивчення того, як візуальні та сенсорні елементи (ігрові дошки, карти, фігурки) впливають на ігрову динаміку, має своє коріння в дизайні настільних ігор. Публікація «Game Design as Interaction» [13] 2020 року розглядає роль ігрових компонентів як інтерфейсів між гравцем і системою, які безпосередньо впливають на сприйняття ігрового процесу. Цей підхід зосереджується на тому, як візуальні та сенсорні аспекти формують сприйняття гри та можуть впливати на рішення, що приймаються під час ігрового процесу.

Системний підхід, своєю чергою, найбільш всеосяжний підхід, який розглядає НРІ як інтегровану систему, де кожен елемент має свою роль у створенні загального досвіду гри. Дослідники пропонують погляд на НРІ як на складну систему, в якій механіки, правила і соціальні взаємодії взаємно впливають одна на одну [14]. Вони також пояснюють, як зміни в одному елементі можуть привести до значних змін у динаміці гри та моделювати її розвиток.

Ці підходи тісно переплітаються, забезпечуючи комплексне розуміння структури та функцій НРІ, що є важливим для подальших досліджень та вдосконалення ігор.

Висновки до розділу 1

У розділі 1 розглянуто розвиток НРІ. Доведено, вонм пройшли складний і багатогранний шлях, починаючи від простих воєнних стратегій до сучасних

інтерактивних ігор з багатим сюжетом, глибокими механіками та можливістю повного занурення в рольові світи. Важливим етапом стало створення Dungeons & Dragons, яка заклала основи для жанра та сприяла його подальшому розквіту. НРІ поступово перетворилися на важливий культурний феномен, який об'єднує в собі не лише елементи гри, але й соціальну взаємодію, розвиток креативності та можливості для самовираження. Завдяки впровадженню цифрових технологій та онлайн-платформ, ці ігри здобули новий етап розвитку, відкривши більше можливостей для гравців і розробників. Таким чином, історичний розвиток НРІ демонструє їх постійне вдосконалення і зростаючу значимість у сучасній ігровій та культурній індустрії.

Досліджено різноманітні аспекти НРІ, зокрема їх вплив на психологічний розвиток, соціальні зв'язки та культурні наративи. Ігри сприяють розвитку емоційного інтелекту, критичного мислення та комунікативних навичок. Технологічні досягнення дозволяють створювати нові форми ігрового досвіду, що значно розширює можливості для взаємодії в ігровому середовищі. Також, НРІ стали важливими інструментами для вивчення культурних та соціальних аспектів.

Розглянуто різні підходи до вивчення структури та функцій НРІ, що включають механіку гри, соціокультурні, психологічні аспекти та наративний підхід. Всі ці елементи взаємодіють, створюючи цілісний досвід, який постійно вдосконалюється завдяки системному підходу, що дозволяє розглядати НРІ як інтегровану систему, де кожен елемент впливає на інші. Це дозволяє глибше зрозуміти, як зміни в одній частині гри можуть змінити її динаміку.

Таким чином, вивчення розвитку НРІ, їх соціокультурних, психологічних та технологічних аспектів, а також дослідження дизайнерських підходів є необхідними для подальшого вдосконалення ігор, які стають все більш важливою частиною сучасної культури і освітнього процесу.

РОЗДІЛ 2.

Типологія і систематизація настільно-рольових ігор

2.1. Класифікація настільно-рольових ігор за жанрами

Сеттінг (англ. *setting*, що означає «оточення» або «місце дії») є основою ігрового світу, в якому відбуваються події НРІ [15]. Головний майстер (ГМ) відіграє ключову роль у проведенні гри: він формує сюжет, описує гравцям події та впроваджує зміни в ігровому світі на основі дій персонажів. Сценарій, який створюється заздалегідь, називається модулем [16]. Ці елементи дозволяють створювати широкий спектр жанрів та стилів гри. Персонажі діють у межах світу з урахуванням його законів та власних моральних принципів, що відкриває широкий простір для творчості як гравців, так і майстра.

НРІ вирізняються від традиційних настільних ігор тим, що вони не мають жорстких обмежень у стилістиці чи концепції. Завдяки цьому і майстри, і гравці отримують практично необмежену свободу фантазії, що також відображається на дизайні гри. З урахуванням особливостей сеттингу можна виокремити кілька основних жанрових напрямів (табл. Б.3): фентезі, наукова фантастика, жахи, історичні сюжети, супергероїка та постапокаліптика [17].

Фентезі [18] є найпоширенішим жанром НРІ, заснованим на міфології, легендах і казках. Основне завдання дизайну – занурити гравців у барвистий світ магії, епічних битв і міфічних створінь. Це досягається через складні системи оповідання, які дозволяють гравцям розвивати персонажів, правила ігрового процесу, ілюстрації фантастичних пейзажів та істот. Прикладами ігор цього жанру є «Dungeons & Dragons», «Pathfinder» і «Warhammer Fantasy Roleplay» (рис. А.9).

На противагу цьому, наукова фантастика [19] пропонує гравцям дії у світі майбутнього, де провідну роль відіграють технології. Елементи дизайну таких ігор включають космічні карти, мініатюри космічних кораблів і тематичні ілюстрації. Відомі приклади: «Starfinder» і «Traveller» (рис. А.10).

Сеттинг жахів [20] орієнтований на створення атмосфери страху, тривоги та таємничості. У цьому жанрі важливою є роль ілюстрацій та мініатюр, які допомагають передати моторошну атмосферу через зображення монстрів чи похмурого оточення. Приклади таких ігор – «Поклик Ктулху» і «Світ темряви» (рис. А.11).

Постапокаліптика [21], подібно до жанра жахів, відображає світ після катастрофи. Проте тут гравцям пропонується ширший спектр можливостей для вирішення завдань. Ігри цього жанру, наприклад «Fallout», «Apocalypse World» та «Numenera», зазвичай включають елементи руйнувань, виживання та свободи дій (рис. А.22).

Історичні сеттинги [22] базуються на реальних історичних подіях чи періодах, таких як Середньовіччя або Друга світова війна. Такі ігри дають можливість гравцям відчувати себе учасниками історичних подій. Серед відомих ігор – «Пендрагон» і «Легенда про п'ять кілець» (рис. А.13).

Наймолодшим жанром є супергероїка [23], яка переносить гравців у сучасний світ, наповнений суперздібностями. Цей сеттинг базується на коміксах та фільмах, тому оформлення ігор часто витримане у стилі коміксів. Відомі приклади – «Супергерої Marvel» та «Мутанти та натхненники» (рис. А.14).

У світі настільних рольових ігор існує безліч можливих сеттингів, що варіюються залежно від творчості майстра та уподобань гравців. Ці сеттинги можуть бути як самостійними, так і поєднуватися в єдиний концепт. Наприклад, один із відомих сеттингів *Ravenloft* у грі *Dungeons & Dragons* поєднує елементи фентезі та жахів, створюючи унікальну атмосферу страху та відчаю. Таких прикладів безліч, і це дозволяє дизайнерам вибирати з широкого жанрового спектра для створення унікальних ігор.

Крім жанрової різноманітності, кожна НРІ має свою власну систему правил та механік (табл. Б.4), які визначають, як гравці взаємодіють із системою і один з одним. Існують класичні рольові системи, де для результату дій використовуються кубики або інші випадкові елементи, як, наприклад, система D20. Наративні системи, такі як *Fate* [24], роблять акцент на створенні сюжету і

взаємодії персонажів, дозволяючи гравцям формувати події за допомогою своїх виборів. Відкриті світи, на кшталт *GURPS* [25], пропонують мінімальні обмеження, даючи гравцям максимальну свободу дій у межах заданого всесвіту.

Симуляційні системи, наприклад *Shadowrun* [26], фокусуються на деталізованих правилах для моделювання реалістичних дій, створюючи відчуття складності й глибини світу. Тактичні системи, як *Pathfinder* [27], зосереджуються на стратегічних боях, які часто проводяться на спеціальних картах із використанням складних маневрів. Деякі ігри також інтегрують картки або фішки для управління діями або ресурсами, як у *Savage Worlds* [28], що додає варіативності в ігровий процес.

Окремо варто відзначити цифрові та інтерактивні механіки, де частина ігрового процесу контролюється через додатки або електронні пристрої, що додає сучасних технологій до традиційного досвіду. Прикладом такої гри є *Descent: Legends of the Dark* [29]. Кожен із цих підходів створює унікальний досвід, що визначає хід гри та її динаміку.

2.2. Аналіз ігрових механік та їх вплив на дизайн гри

Аналіз ігрових механік та їх вплив на дизайн НРІ є центральним елементом у створенні захоплюючого ігрового досвіду (табл. Б.5). Механіки формують фундаментальну структуру гри, визначають правила взаємодії гравців з ігровим світом та між собою, а також задають динаміку розвитку подій. Від того, наскільки вдало розроблені ігрові механіки, залежить загальний тон і атмосфера гри, її баланс, а також рівень залученості гравців.

Ігрові механіки – це інструмент, за допомогою якого розробники задають правила та умови, що визначають поведінку гравців у світі НРІ [30]. Важливу роль у цьому процесі відіграють такі елементи, як обчислення успіху чи невдачі дій персонажів. Майже усі сучасні ігрові механіки описані у книзі Джессі Шелл – *The Art of Game Design: A Book of Lenses* [31]. Однією з найбільш поширених механік є система кидків кубиків, яка додає до гри елемент випадковості та непередбачуваності. Наприклад, у багатьох системах використовується

багатогранний кубик, що дозволяє варіювати результати дій персонажів, відображаючи різні ступені успіху або невдачі. Це створює напругу в ігровому процесі та змушує гравців постійно балансувати між ризиком і вигодою.

Важливим аспектом при виборі механік є їхня доступність і складність. Розробка складної системи може відлякати нових гравців, що може стати серйозною проблемою. Водночас надто прості механіки можуть позбавити гру глибини, що є важливим для досвідчених гравців. Тому дизайнери часто використовують багаторівневі підходи до створення ігрових систем які дозволяють новачкам швидко освоїти базові правила, але при цьому містять глибокі і стратегічні елементи, що відкривають нові можливості для досвідчених учасників. Цей підхід особливо важливий для створення інструкцій, підручників та додаткових матеріалів, які мають бути не тільки інформативними, але й зрозумілими і легкими у використанні.

Ключовою частиною механік НРІ є система розвитку персонажів, яка дозволяє гравцям поступово поліпшувати характеристики своїх героїв. Часто це досягається через механіку отримання досвіду і прокачування навичок, що дозволяє персонажам ставати сильнішими, отримувати нові здібності та можливості. Така система сприяє створенню довготривалих ігрових кампаній, де кожна сесія додає нові шари до розвитку персонажа, а кожне прийняте рішення має значення для подальшого розвитку сюжету. Дизайнери повинні враховувати ці аспекти під час розробки інтерфейсів для відстеження прогресу персонажів, що може включати різні візуальні елементи, картки або електронні додатки.

Ігрові механіки також визначають соціальну взаємодію між гравцями. Це включає як кооперативні аспекти, де гравці працюють разом над досягненням спільної мети, так і змагальні елементи, що підсилюють напругу та стимулюють стратегічне планування. Дизайн НРІ має враховувати ці фактори та підтримувати їх відповідними інструментами: ігровими дошками, картами, фігурками, екранами або онлайн-платформами. Візуальний та фізичний дизайн

ігрових елементів повинен сприяти кращій взаємодії між гравцями та полегшувати розуміння механік гри.

Ще одним важливим аспектом є темп гри. Від того, як механіки формують послідовність дій і подій, залежить те, наскільки швидко або повільно розгортається гра. Вони мають бути спроектовані так, щоб вони зберігали баланс між динамікою та глибиною, даючи гравцям можливість впливати на події, але при цьому не перенавантажуючи їх великою кількістю виборів і складних обчислень. Це має особливе значення для дизайну допоміжних матеріалів, таких як таблиці або картки дій, так як вони повинні швидко надавати необхідну інформацію і не уповільнювати ігровий процес.

Ігрові механіки також впливають на дизайн ігрового світу та сюжету. Різні механіки можуть суттєво змінювати відчуття від ігрового світу: там де домінує система бою створюється відчуття напруженості та небезпеки, тоді як варіант з дослідженням стимулюють гравців вивчати світ і взаємодіяти з різними його аспектами. Вибір одного з цих варіантів також впливає на те, як гравці сприймають ігровий світ. Наприклад, детальні бойові механіки роблять гру більш тактичною, тоді як наративно орієнтовані акцентують увагу гравця на історії та розвитку персонажів.

У підсумку, ігрові механіки є ключовим інструментом, що визначає правила і структуру гри, а також впливають на загальний дизайн НРІ. Їх правильне поєднання з дизайном дозволяє створити захопливий ігровий процес, який задовольнить як новачків, так і досвідчених гравців. Механіки визначають глибину взаємодії, впливають на динаміку та формують спосіб, у який учасники сприймають і взаємодіють із ігровим світом, роблячи досвід унікальним і незабутнім.

2.3. Стилiстичнi напрями в дизайнi настольно-рольових iгор

Стилiстика в дизайнi НРІ та їх iгрового середовища не пiдлягає суворим рамкам, проте важливо, щоб вiзуальний стиль i оформлення вiдповiдали обраному сеттiнгу. Вибiр кольорiв, шрифтиv та графiчних елементiв вiдiграє

ключову роль у формуванні загального враження та емоційного фону. Зрештою, добре продумане оформлення не лише покращує сприйняття гри, а й підсилює її тематичну цілісність, допомагаючи учасникам краще зрозуміти персонажів, сюжет та навколишній світ. Беручи до уваги велике різноманіття стилів які можна використовувати все ж існують деякі рамки. Якщо в Ravenloft дизайнер спробує зробити карти, мініатюри, ілюстрацію на мотив гри для дітей, в цьому не буде сенсу та буде не доречно так як не відповідає загальній атмосфері та задумці гри. Тому були виявлені стилі, які найчастіше використовуються в НРІ. Серед них можна виділити реалістичний, стилізований, мінімалістичний, фантастичний, науково-фантастичний, сюрреалістичний, стимпанк і кіберпанк. Ці стилі широко використовуються в НРІ завдяки їхній універсальності та здатності відтворювати різноманітні атмосфери та концепції (табл. Б.6).

Фантастична стилістика переважає у дизайні настільно-рольових ігор, адже вона дає змогу відобразити всі аспекти гри в максимальному обсязі [32]. Відображення світів, що варіюються від глибокого космосу до середньовіччя з магією, драконами та гоблінами, дозволяє створити персонажів різних рас, показати магичні чи технологічно дивовижні явища, а також візуалізувати різноманітних монстрів та істот. Завдяки своїй універсальності, фантастичний стиль легко адаптується до будь-яких сетингів, забезпечуючи гнучкість у створенні гри.

Реалістичний підхід, навпаки, здебільшого застосовується для відтворення світу, близького до реального, але доповненого елементами фантастики [33]. Він часто використовується у жахах чи постапокаліптичних сетингах, щоб допомогти гравцям краще відчувати атмосферу та асоціювати себе зі своїм персонажем і його оточенням.

Мінімалістичний стиль, популярний з перших етапів розвитку НРІ, зберігає актуальність і сьогодні [34]. Його особливість полягає у зосередженні майстра на створенні уявних образів через опис локацій, персонажів та подій, у той час як інструменти гри залишаються простими й лаконічними.

Такі стилі, як стімпанк, кіберпанк та сюрреалізм, хоч і не охоплюють більшості сетингів, ідеально підходять для своїх тематик. Стімпанк гармонійно поєднує елементи фентезі та наукової фантастики. Сюрреалістичний стиль чудово підходить для ігор із незвичайними чи містичними світами, часто використовуваний у жанрі жахів або космічної тематики. Настільно-рольова гра «Поклик Ктулху» є яскравим прикладом такого підходу (рис. А.15). Кіберпанк, у свою чергу, прекрасно вписується в науково-фантастичні сетинги, завдяки увазі до футуристичних технологій.

Висновки до розділу 2

У розділі 2 висвітлено жанрову, стилістичну та механічну різноманітність, що є основними складовими, які формують дизайн настільно-рольових ігор (НРІ). Це різноманіття визначає унікальність кожної гри, оскільки вибір жанру, стилю та механік безпосередньо впливає на сприйняття ігрового процесу.

Доведено, що жанрова класифікація НРІ включає такі напрями, як фентезі, наукову фантастику, жахи, історичні сюжети, постапокаліптику та супергероїку. Виділено, що кожен із цих жанрів має свою специфіку, яка визначає не лише атмосферу гри, але й спосіб її подачі. Наприклад, фентезі часто включає елементи магії та фантастичних істот, тоді як наукова фантастика звертається до технологічних досягнень та футуристичних концепцій. Ці жанри також формують інтерактивність ігрового процесу, відображаючи специфічні типи взаємодії між персонажами та ігровим світом.

Виявлено, що ігрові механіки є невід'ємною частиною процесу створення НРІ. Їхня різноманітність – від класичних систем із використанням кубиків до наративних, симуляційних та тактичних підходів – дозволяє адаптувати гру під різні смаки та уподобання гравців. Залежно від вибору механіки, гра може бути більш стратегічною, тактичною або наративною, що значно впливає на атмосферу та досвід гравців. Відмінність у механіках дозволяє виявити унікальні риси ігрового світу, формуючи особливий характер та динаміку гри, що значно підвищує її захопливість.

Образи та стилі, у свою чергу, створюють атмосферу гри, передають її тематику та формують унікальний світ для гравців. Механіки ж дозволяють зануритися в правила цього світу та отримати незабутній ігровий досвід. Важливість поєднання образів, механік і стилів полягає у тому, що це створює багатий, гнучкий досвід, здатний задовольнити як новачків, так і досвідчених гравців. Оскільки ці елементи займають центральне місце в дизайні НРІ, вони потребують детального дослідження та подальшого розвитку, щоб забезпечити привабливі та захоплюючі ігри.

Загалом, образи, механіки та стилі відіграють ключову роль у створенні привабливих та захоплюючих настільно-рольових ігор, і їх вивчення є важливим для подальшого розвитку цієї галузі.

РОЗДІЛ 3.

Дизайн-особливості настільно-рольових ігор

3.1. Структурно-функціональні аспекти дизайну настільно-рольових ігор

Настільно-рольові ігри – це складний вид інтерактивної розваги, що поєднує елементи оповідання, стратегії, соціальної взаємодії та імпровізації. Їхній дизайн охоплює широкий спектр завдань, спрямованих на створення захопливого ігрового досвіду. Особливу увагу слід приділяти функціональним аспектам, оскільки саме вони формують основу механіки гри, забезпечують її динамічність і сприяють залученню гравців.

Ключовим елементом будь-якої НРІ є її механіка (табл. Б.7), яка визначає правила гри, способи взаємодії між гравцями, світ гри і розвиток сюжетної лінії. Механіка має бути збалансованою, забезпечуючи рівні можливості для всіх учасників, водночас залишаючи простір для творчості та індивідуальності. Ефективний дизайн передбачає простоту основних правил, що сприяє швидкому освоєнню гри, але також допускає більш складні механіки для досвідчених гравців. Використання випадковості, наприклад, через кидки кубиків, додає динамічності та напруги, що є невід'ємною частиною ігрового досвіду.

Ще однією важливою складовою є система створення і розвитку персонажів (рис. А.16). Вона повинна бути гнучкою, дозволяючи гравцям формувати унікальних героїв, які відображають їхні уподобання та стиль гри. Це охоплює вибір раси, класу, навичок, зовнішнього вигляду і навіть передісторії. Система має враховувати прогресію персонажів через накопичення досвіду, отримання нових навичок і спорядження. Така структура не лише стимулює інтерес, а й забезпечує гравцям відчуття досягнень та емоційної прив'язаності до своїх героїв.

Світ гри також відіграє ключову роль у створенні занурення. Його деталізація має бути достатньою, щоб гравці могли легко уявити місця, події та персонажів, з якими вони взаємодіють. Водночас для майстера гри (Гейм-

майстру) має надаватися гнучкість для адаптації сюжету під дії учасників та реалізації своїх задумок.

Наративна структура НРІ часто базується на модульному підході, коли головний сюжет доповнюється побічними завданнями. Це забезпечує ілюзію свободи вибору, водночас зберігаючи цілісність історії. Основною особливістю яка відрізняє звичайні настільні ігри від рольових є емерджентний наратив [35] – історії, що створюються самими гравцями під час їхніх дій і рішень.

Інтерактивність – це невід'ємний аспект у дизайні такого виду розваг. Саме взаємодія між гравцями створює основний ігровий досвід. Важливою роботою, яка вивчає цей підхід є стаття «Interactive Storytelling and Role-playing in Tabletop Games» [36]. Вона акцентує на тому, як гнучкі механіки взаємодії дозволяють гравцям спільно створювати наратив, що підвищує рівень занурення в ігровий світ та допомагає розвивати персонажів не лише через статистику, а й через їх взаємодії та емоції. Завдання, які вимагають командної роботи, сприяють спільному вирішенню проблем та формуванню командної динаміки. Успішний дизайн також враховує роль майстра гри, який виступає не лише оповідачем, але й модератором, здатним адаптувати сценарії залежно від розвитку подій.

Матеріальна складова гри, включаючи аксесуари є важливим але не обов'язковим елементом дизайну. Карти, мініатюри, жетони та кубики (рис. А.17) не лише виконують функціональні ролі, а й сприяють створенню атмосфери. Сучасний дизайн дедалі частіше інтегрує цифрові інструменти, як-от додатки або віртуальні платформи, що полегшують організацію ігрового процесу, додають інтерактивності. Такий підхід дозволяє грати дистанційно, але зменшує саме фізичну взаємодію між гравцями та має трохи іншу атмосферу. Естетика цих компонентів відіграє ключову роль у формуванні першого враження та підтримці залученості гравців.

Успішність НРІ значною мірою залежить від того, наскільки ефективно дизайн стимулює мотивацію учасників. Гравці мають отримувати винагороди за досягнення цілей, які можуть бути як матеріальними (нове спорядження, ігрова валюта), так і нематеріальними (репутація, розкриття таємниць). Гра повинна

представляти певні виклики, які стимулюють гравців до роздумів і творчих рішень, але не викликають розчарування через надмірну складність. Крім того, важливо, щоб гравці відчували свій вплив на світ і сюжет гри, що підсилює їхню залученість та інтерес.

3.2. Ергономіка та користувацький досвід у настільно-рольових іграх

Настільно-рольові ігри як унікальний вид інтерактивного дозвілля мають на меті створити максимально комфортні умови для занурення в гру. Для досягнення цієї мети і використовується ергономіка і користувацький досвід (UX), оскільки вони визначають зручність, доступність і задоволення гравців під час взаємодії з ігровими елементами та середовищем. Розглянемо основні аспекти ергономіки та UX у дизайні НРІ (табл. Б.8).

У одній із своїх книг [37] Майкл Герон розповідає про важливість створення настільних ігор, які враховують потреби гравців з фізичними та сенсорними обмеженнями, зокрема з проблемами рухливості та сенсорними порушеннями. Герон акцентує увагу на важливості дизайну, орієнтованого на користувача, в контексті настільних ігор, пропонуючи стратегії для усунення бар'єрів доступності та їх адаптації до різноманітних фізичних та когнітивних потреб гравців. Він також вводить концепцію «дизайну, орієнтованого на Meeples», що підкреслює значення фокуса на гравцях і їхніх потребах у процесі розробки, аналогічно підходу в інших галузях, таких як програмування та інтерфейси користувача. Цей підхід дозволяє досягти більш інклюзивного й комфортного ігрового досвіду для всіх учасників.

Майкл Герон наголошує на необхідності врахування фізичних аспектів дизайну компонентів гри (карток, кубиків, фігурок), що мають бути зручними для маніпуляцій, а також когнітивних аспектів, таких як зрозумілість правил і використання кольорових кодів чи інфографіки для зниження навантаження на пам'ять гравців. Додатково, він описує, як важливо створювати ігри, які будуть зручні для гравців різного рівня досвіду, забезпечуючи як доступність для новачків, так і складні механіки для досвідчених гравців.

Завдяки таким дослідженням можна зрозуміти, що ергономіка у НРІ охоплює як фізичні, так і когнітивні аспекти. На фізичному рівні важливим є дизайн компонентів гри, таких як картки, мініатюри, кубики, ігрові поля та інтерактивні мапи. Матеріали повинні бути якісними, стійкими до зношування, а розміри компонентів – зручними для маніпуляції. Наприклад, кубики мають бути легкими для читання, а ігрові карти – добре видимими з відстані, але не надто великими, щоб заважати розміщенню на столі. Особливу увагу слід приділяти розробці ігрового простору: стіл, за яким збираються гравці, повинен дозволяти всім учасникам легко взаємодіяти з матеріалами та один з одним, а розташування елементів має бути інтуїтивно зрозумілим.

На когнітивному рівні ергономіка полягає у зручності сприйняття ігрової інформації та мінімізації навантаження на пам'ять і увагу гравців. Чітка структура правил, логічна послідовність дій та зрозумілі символи на картках і фішках знижують ризик помилок і підвищують комфорт гри. Успішний дизайн передбачає використання кольорових кодів, піктограм та інфографіки для швидкого орієнтування в складних системах. Також важливо враховувати гнучкість і адаптивність гри до різних рівнів досвіду гравців: новачки потребують більш доступних матеріалів і спрощених інструкцій, тоді як досвідчені гравці цінують глибші та складніші механіки.

У контексті НРІ користувацький досвід (UX) [38] відіграє важливу роль у створенні інтерактивного та привабливого ігрового процесу. UX у НРІ охоплює широкий спектр аспектів, від фізичного оформлення компонентів гри до когнітивних навантажень на гравців, а також включає взаємодію між учасниками та правилами гри (рис. А.18).

Користувацький досвід у НРІ передбачає не лише комфортне сприйняття та зручність використання ігрових елементів, таких як карти, кубики, і мініатюри, а й ефективну подачу правил. Останнє можна досягти через прості та структуровані інструкції, що зменшують навантаження на пам'ять і дозволяють гравцям швидко орієнтуватися в механіці гри. UX, у НРІ охоплює загальне враження гравців від гри. Важливим компонентом UX є занурення, що

досягається за допомогою якісної візуальної складової та інтерактивності. Графічне оформлення ігрових компонентів має відповідати тематиці гри, сприяючи створенню атмосфери. Наприклад, карти в грі про середньовічну фентезі мають виглядати автентично, а елементи в стилі кіберпанк – бути технологічно модернізованими. Інтерфейс, чи то фізичний, чи то цифровий, має бути простим у використанні, а механіки гри – інтуїтивно зрозумілими.

Одним із ключових аспектів UX є зручність правил та їх подання (рис. А.19). Текстові інструкції мають бути написані простою мовою, структуровані у логічні розділи, з прикладами та візуальними поясненнями. Додатково можна передбачити шпаргалки або скорочені версії правил для швидкого доступу під час гри. Інтерактивні цифрові додатки, які допомагають автоматизувати складні розрахунки чи генерувати випадкові події, значно спрощують взаємодію гравців з механікою гри та підвищують їхнє задоволення.

Соціальний аспект UX у НРІ також відіграє вагомий роль. Гра має сприяти інтерактивності між гравцями, створювати умови для конструктивного спілкування та емоційного зв'язку. Наприклад, командні завдання стимулюють кооперацію, а елементи, які залежать від вибору кожного гравця, сприяють почуттю причетності до подій. Усе це підсилює залучення учасників у ігровий процес.

3.3. Композиційні рішення та конструктивно-технологічні підходи у проєктуванні настільно-рольових ігор

Проєктування НРІ є багатограним процесом, що охоплює мистецькі, функціональні та технологічні аспекти. Композиційні рішення визначають естетику, організацію ігрового середовища та створення візуальної і наративної цілісності, тоді як конструктивно-технологічні підходи забезпечують зручність, довговічність і доступність ігрових компонентів. Гармонійне поєднання цих елементів дозволяє створити гру, яка водночас приваблює гравців і відповідає практичним вимогам використання.

Композиційні рішення в проєктуванні НРІ базуються на принципах організації візуальних і просторових елементів (табл. Б.9). Одним із ключових завдань є створення тематично цілісного дизайну, який відображає концепцію гри. Візуальний стиль має відповідати сюжету: наприклад, фентезійна гра потребує оформлення з використанням декоративних елементів у стилі середньовіччя (рис. А.20), тоді як науково-фантастична гра тяжіє до футуристичних форм і технологічної естетики (рис. А.21). Увага приділяється кольоровій гамі, шрифтам, символам і текстурам, що підсилюють атмосферу. Композиційна побудова ігрового поля, карток, жетонів та інших елементів повинна бути логічною та інтуїтивно зрозумілою, щоб полегшити орієнтацію гравців у процесі гри.

Організація ігрового простору (рис. А.22) визначає зручність і динаміку НРІ. Вона охоплює розташування компонентів, таких як ігрові поля, жетони, фігурки та додаткові аксесуари, забезпечуючи логіку ігрового процесу. Фізичні елементи мають бути розміщені так, щоб гравцям було легко взаємодіяти з ними, а простір столу використовувався раціонально.

Взаємодія між активними та пасивними зонами створює певний ритм гри. Активні зони, де відбуваються основні події, привертають увагу гравців, тоді як пасивні слугують для зберігання ресурсів або вторинної інформації. Така структура допомагає уникнути перевантаження ігрового простору та зберігає чіткість у розташуванні елементів.

Розмір і форма ігрових компонентів враховують як зручність маніпуляцій, так і потребу в збереженні загального балансу на столі. Наприклад, мініатюри (рис. А.23) повинні бути достатньо деталізованими для візуального сприйняття, але не надто великими, щоб не заважати іншим елементам. Карти та жетони (рис. А.24) розташовують у зоні легкого доступу, щоб забезпечити швидкість взаємодії.

Дизайн ігрового простору також враховує розподіл візуальної та функціональної уваги. Декоративні елементи додають атмосферності та підсилюють тематику гри, але їхнє використання має бути помірним, щоб не

ускладнювати сприйняття. Простота і структурованість сприяють інтуїтивному освоєнню гри, а логічний поділ зон полегшує орієнтацію в процесі.

Деякі ігри інтегрують цифрові компоненти (рис. А.25), такі як додатки чи екрани, які взаємодіють із фізичними елементами. Це дозволяє створити додаткові шари ігрового процесу, наприклад, динамічні карти, інтерактивні події або автоматичні підрахунки. У таких випадках особливо важливо забезпечити синхронність фізичних і цифрових компонентів, щоб уникнути розриву в ігровому досвіді.

Загалом, грамотне проектування ігрового простору сприяє комфорту учасників, знижує когнітивне навантаження і дозволяє повністю зосередитися на ігровому процесі.

Конструктивно-технологічні підходи у проектуванні НРІ орієнтовані на забезпечення практичності, зручності та довговічності ігрових компонентів. Матеріали обирають залежно від функціональних і естетичних вимог гри. Для ігрових карток зазвичай використовують ламінований картон або спеціальний папір з покриттям, що захищає від зношування та дозволяє зберігати якісний вигляд навіть після багаторазового використання.

Фішки та жетони (рис. А.26) виготовляють із матеріалів, які поєднують міцність і тактильну приємність. Пластик забезпечує деталізацію та можливість фарбування, тоді як дерево створює відчуття природності та класичної естетики. Металеві елементи, такі як монети або спеціальні жетони, додають ваги та преміальності, що особливо цінується у колекційних або ексклюзивних версіях ігор.

Кубики, які часто використовуються для генерації випадкових результатів, потребують високої точності у виготовленні. Балансування є критичним, щоб уникнути впливу дефектів на рівність шансів при кидках. Поверхня кубиків оформлюється так, щоб символи чи числа були добре помітними навіть за слабкого освітлення. Для цього застосовують контрастні кольори або гравірування з фарбуванням.

Мініатюри, що слугують не лише функціональними, а й декоративними елементами, створюються за допомогою сучасних технологій, таких як лиття пластику або 3D-друк. Висока деталізація та стійкість до пошкоджень є пріоритетними характеристиками. Фарба, яка використовується для покриття, має бути стійкою до стирання та виглядати якісно навіть після багаторазового використання.

Технологічні рішення враховують особливості масового виробництва. Компоненти проєктують так, щоб вони легко склалися, упаковувалися та транспортувалися. Наприклад, багато ігор включають модульні ігрові поля або компоненти, які можна скласти для зручності зберігання. Упаковка (рис. А.27) виконує не лише захисну функцію, але й допомагає організувати компоненти таким чином, щоб гравці могли швидко підготуватися до гри.

Додатково враховують інтеграцію сучасних технологій. Це можуть бути елементи, які взаємодіють із додатками або пристроями доповненої реальності. У таких випадках матеріали обирають з урахуванням сумісності з сенсорами або іншими технічними засобами.

Екологічність виробництва також стає важливим аспектом. Застосування перероблених матеріалів, зменшення відходів під час виготовлення та створення компонентів, які можна повторно використовувати або переробляти, дозволяють знизити вплив на навколишнє середовище. Використання перероблених або біорозкладних матеріалів не лише сприяє збереженню довкілля, а й формує позитивний імідж гри серед екологічно свідомої аудиторії. Крім того, конструкція упаковки має бути продуманою: вона повинна зручно вміщувати всі компоненти гри та водночас зменшувати витрати на транспортування. Наприклад, коробки з компактною конструкцією не лише економлять місце, але й зменшують кількість матеріалів, необхідних для їхнього виготовлення.

Таким чином, конструктивно-технологічні підходи формують основу для створення настільно-рольових ігор, які поєднують функціональність, довговічність і візуальну привабливість, відповідаючи вимогам сучасних гравців.

Технологічні аспекти проектування НРІ охоплюють використання сучасних методів виробництва, що забезпечують високу якість і точність виготовлення компонентів. Лазерне різання дозволяє створювати складні форми з картону, дерева або акрилу, що підходить для ігрових полів, жетонів і інших деталей. Цей метод гарантує чисті краї та точність навіть при дрібних елементах.

3D-друк (рис. А.28) відкриває можливість створення унікальних мініатюр, які відображають складні деталі персонажів або об'єктів гри. Такий підхід зручний як для обмежених тиражів, так і для тестування прототипів перед запуском у масове виробництво. Використання 3D-друку також дозволяє впроваджувати індивідуалізацію, наприклад, персоналізовані фігурки для окремих гравців. Цей вид друку є одним із самих популярних та атмосферних для гри, але має декілька мінусів. Фігурки мають досить великий розмір і їх важко переносити майстру який часто користується різними мініатюрами під час гри, а також вони дорогі в плані виготовлення.

Цифровий друк надає змогу створювати яскраві й деталізовані графічні елементи, включаючи карти, коробки та інструкції. Це забезпечує точне передавання кольорів і текстур, що важливо для підтримки візуальної стилістики гри. Для великих тиражів використовуються офсетний друк і автоматизовані процеси різання та складання, які знижують витрати часу і ресурсів.

Масове виробництво потребує оптимізації всіх етапів, від підготовки матеріалів до пакування. Наприклад, штампування використовується для створення жетонів та ігрових полів з однаковими параметрами, а автоматизовані лінії складання дозволяють швидко комплектувати набори. Упаковка проектується так, щоб компоненти були організовані зручно для транспортування і зберігання, при цьому мінімізуючи ризик пошкодження.

Інтеграція цифрових технологій розширює можливості ігрового процесу. Наприклад, мобільні додатки можуть використовуватися для відстеження прогресу, симуляції ігрових подій або створення додаткових сценаріїв. Сенсори чи NFC-теги дозволяють фізичним компонентам взаємодіяти з цифровими пристроями, створюючи комбіноване середовище для гри.

Сучасні виробничі технології дозволяють створювати НРІ, які поєднують у собі високу якість, функціональність і технологічну інноваційність. Це сприяє розвитку індустрії та розширенню можливостей для розробників, відкриваючи нові горизонти у дизайні ігор.

3.4. Образно-стилістичні особливості дизайну настільно-рольових ігор

Образно-стилістичні особливості дизайну НРІ створюють не тільки візуальний вигляд гри, але й атмосферу, що дозволяє гравцеві зануритися в ігровий процес (табл. Б.10). У подібній взаємодії уява та емоційне залучення учасників стають ключовими. Образно-стилістичні елементи задають атмосферу, формують настрій і впливають на спілкування між учасниками.

Стиль оформлення НРІ має бути не лише візуально привабливим, а й відповідати жанровим вимогам гри, підкреслюючи її нарративний потенціал. Якщо гра базується на фентезійному чи науково-фантастичному світі, використання відповідних візуальних мов, таких як середньовічні або технологічні елементи, доповнює атмосферу і дозволяє гравцям уявити себе частиною створеного світу. Такий дизайн служить естетичним цілям, впливаючи на геймплей через атмосферу, яку він створює навколо ігрового процесу.

Урахування таких елементів, як кольорова палітра, типографіка, ілюстрації та символіка, допомагає передавати настрій гри та дає можливість гравцям краще орієнтуватися в правилах та взаємодіях у грі. Колір підсилює емоційний ефект від гри: темні відтінки у фентезійному контексті можуть викликати асоціації з магією чи містичними силами, яскраві ж кольори підкреслюють динамічність та енергію. Типографіка, у свою чергу, визначає не тільки зручність читання, але й формує певний образ, характер гри, а також рівень складності чи інтенсивності гри.

Ілюстрації та візуальні образи на картках, ігрових дошках, фішках і інших елементах гри виконують подвійне завдання: вони не тільки доповнюють гру візуально, але й несуть символічне навантаження, яке допомагає гравцям орієнтуватися в сюжеті та мотиваціях персонажів. Вони відображають

внутрішній світ гри, її тематику та цінності. У НРІ, де значна частина взаємодії зосереджена на імітації реальності або фантастичних сценаріїв, візуальні елементи повинні доповнювати загальну ігрову атмосферу, не перешкоджаючи свободі уяви учасників.

Одним із аспектів стилістичного оформлення є врахування культурних і історичних контекстів, які впливають на сприйняття образів. Дизайн, орієнтуючись на певну естетику або культурні мотиви, має бути підібраний так, щоб не створювати неприязнь або непорозуміння серед гравців. Наприклад, елементи середньовічної культури можуть бути інтерпретовані по-різному в залежності від культурного досвіду аудиторії. Тому дизайнери настільних рольових ігор повинні володіти розумінням того, як образи та стилістичні рішення можуть бути сприйняті в різних контекстах.

Висновки до розділу 3

У цьому розділі досліджено структурно-функціональні аспекти дизайну НРІ, зокрема ключові компоненти, які формують ефективний ігровий досвід. Визначено, що механіка гри, система створення та розвитку персонажів, деталізація ігрового світу та наративна структура є основними елементами, які забезпечують взаємозв'язок між гравцями, майстром гри та ігровим світом. Особливу увагу приділено емерджентному наративу, що створюється самими гравцями в процесі гри, що дає змогу кожній партії бути унікальною та непередбачуваною.

Розглянуто важливість балансування механіки гри, що включає доступну систему розвитку персонажів та мотиваційні елементи, такі як винагороди та виклики. Це дозволяє створити залучення гравців, як новачків, так і досвідчених, при цьому забезпечуючи динамічний і захоплюючий процес гри. Важливим аспектом є врахування соціальних механік, що сприяють розвитку персонажів і формуванню командної динаміки, що підсилює емоційне залучення та взаємодію між учасниками.

У розділі також акцентовано увагу на ергономіці та користувацькому досвіді (UX), що є необхідними для створення комфортних умов для гравців. Визначено, що правильний дизайн компонентів гри, таких як картки, кубики, фігурки та інші елементи, має забезпечувати зручність маніпулювання та взаємодії. Когнітивна ергономіка полягає у мінімізації навантаження на пам'ять і увагу гравців через чітко структуровані правила та інтуїтивно зрозумілі символи, що сприяє легкому освоєнню гри та підтримці високого рівня залученості.

Розглянуто композиційні рішення та конструктивно-технологічні підходи, що дозволяють поєднувати естетичні та функціональні елементи для створення інтуїтивно зрозумілого та комфортного ігрового середовища. Гармонійне розташування компонентів гри, продуманий візуальний стиль і використання новітніх технологій, таких як 3D-друк, лазерне різання та інтеграція цифрових компонентів, дозволяють створювати не лише красиві, але й функціональні елементи. Врахування екологічних стандартів у виробничих процесах також знижує витрати та мінімізує вплив на довкілля.

Окрему увагу приділено образно-стилістичним особливостям дизайну НРІ, які створюють унікальну атмосферу і значною мірою визначають досвід гравців. Визначено, що кольорова палітра, типографіка, ілюстрації та символіка повинні відповідати тематиці гри та підсилювати її емоційний вплив на гравців. Важливо також враховувати культурні та історичні контексти, щоб уникнути непорозумінь і сприяти позитивному сприйняттю гри серед різних аудиторій.

Досліджено ключові аспекти дизайну настільних рольових ігор, що включають структурно-функціональні компоненти, ергономіку, композиційні рішення, технологічні підходи та образно-стилістичні елементи. Визначено, що ефективний дизайн має інтегрувати всі ці аспекти для створення захоплюючого, зручного та емоційно насиченого досвіду, який сприяє залученню гравців і забезпечує довговічність ігрового процесу.

РОЗДІЛ 4.

Дизайн-розробка книги-органайзера до гри «Шанування вогню»

4.1. Обґрунтування вибору концепції та структури гри

Для розробки була взята міні сесія для гри «Dungeons & Dragons» під назвою «Шанування вогню»[39]. Цей сценарій має складну наративну структуру, яка включає в себе важливі елементи, пов'язані з магією, стародавніми культурами і таємничими руїнами, що сприяють зануренню гравців у вигаданий світ. Застосування «Dungeons & Dragons» дозволяє глибше дослідити механіку гри, візуальний стиль, а також роль майстра і соціальну динаміку серед гравців, що значно збагачує досвід та взаємодію учасників. Ця сесія є частиною серії сценаріїв, розроблених компанією Wizards of the Coast для публічних ігор, зокрема для програм, таких як Adventurers' League[40]. Ці сценарії призначені для використання в офіційних кампаніях, де гравці можуть брати участь у серії пов'язаних між собою пригод. Такий підхід забезпечує стандартизовану механіку та сюжет, дозволяючи організаторам і майстрам гри проводити ігри на різних локаціях і з різними групами учасників, створюючи єдиний ігровий досвід для всіх гравців.

Проект створює компактний і зручний комплект для проведення рольових ігор, у центрі якого знаходиться книга-органайзер. Ця ідея слугує базою для всієї гри, об'єднуючи сюжет, правила та усі необхідні інструменти для майстра і гравців. Це рішення дозволяє уникнути громіздких та незручних наборів та забезпечує мобільність не втрачаючи ключових елементів для гри. Вона буде складатись з таких елементів:

- **Книга-пригода** – це не лише сюжет і правила, а й практичний інструмент для проведення гри. Вона включає інтегровані елементи, такі як простір для записів, видавлені картонні фігурки, карти таким чином, щоб він міг адаптуватися залежно від рішень гравців, що робить гру більш динамічною й цікавою.

- **Стилізована ширма для майстра** додає зручності в організації. Вона приховує ключову інформацію, яку майстру потрібно тримати в таємниці, і водночас забезпечує швидкий доступ до важливих таблиць та підказок. Ширма також виконує декоративну функцію, адже її зовнішній вигляд гармонійно вписується в загальний стиль комплекту.

- **Картонні фігурки** виконують роль персонажів, ворогів або нейтральних NPC. Вони інтегровані в книгу у вигляді видавлених елементів, що робить їх зручними для використання під час гри. Таке рішення знижує витрати на виробництво й транспортування, одночасно зберігаючи функціональність.

- **Карти та помітки** допомагають візуалізувати ігровий світ. Локаційні карти дозволяють майстру показувати гравцям нові області, а помітки можуть використовуватися для відстеження важливих подій чи об'єктів у грі.

- **Маркери для гри** є важливим додатком, який спрощує процес відстеження ресурсів, статусів персонажів чи інших змін у ході гри. Вони забезпечують чіткість і впорядкованість, не перевантажуючи гравців додатковими елементами.

Комплект орієнтований на широку аудиторію. Для новачків він слугує доступним і зрозумілим інструментом для ознайомлення з НРІ, тоді як досвідчені гравці оцінять його компактність, інтерактивність і продуману організацію. Основна мета проєкту — популяризація цього виду діяльності завдяки лаконічному дизайну, зручності використання та інтеграції ключових елементів в один набір.

4.2. Розробка елементів книги-органайзера та їх функції

У проєкті «Шанування вогню» образно-стилістичні та функціональні рішення орієнтовані на формування атмосфери таємничості, епічності та напруги, що гармонійно узгоджується з тематикою гри та її лором (історія та міфологія світу гри). В основі проєкту лежить тривала історія, пов'язана з драконами та таємними кльцями, яка створює фундамент для розробки світу. Завдяки синхронній взаємодії між сюжетною складовою, візуальним стилем і

елементами інтерактивності, гра сприяє глибокому зануренню гравців у світ магії, конфліктів і древніх загадок.

Основа гри, це система подій, які розвиваються через взаємодію персонажів з навколишнім світом та їхній взаємний вплив на сюжет. Ключовими елементами є дослідження таємничих руїн, розгадування древніх рун та боротьба з могутніми ворогами, зокрема драконами та членами культу. Всі ці аспекти органічно переплітаються, створюючи не лише напружену атмосферу, але й даючи можливість гравцям активно впливати на хід подій через вибір та дії своїх персонажів.

У візуальному оформленні використовуються елементи темної фентезі, що підкреслюють атмосферу міфології і магії: зруйновані храми, древні артефакти, маски та культові символи, які підсилюють відчуття загадковості і великої небезпеки, що нависла над світом.

Книга-органайзер виступає центральним елементом комплекту інструментів, що забезпечують повноцінну реалізацію гри. Її дизайн розроблений для інтеграції всіх необхідних ігрових матеріалів в єдину структуру, спрощуючи як підготовку до гри, так і її проведення. Органайзер містить рекомендації щодо проведення гри, детальний опис сюжетних локацій, ключових неігрових персонажів, статистичні дані ворогів, описи нагород, а також виділені секції для записів. Додатково до цього передбачені розділи з ігровими картами та елементами, які можна вирізати або видавлювати для безпосереднього використання. Обкладинка – це ширма, яка створює для майстра особистий простір для контролю гри. Такий формат забезпечує високу мобільність, зручність та доступність гри, що є особливо корисним для новачків і сприяє ефективній організації ігрового процесу.

Картонні фігурки (токени) виконують подвійну функцію: вони не лише замінюють дорогі мініатюри, але й формують цілісність художнього стилю гри. У межах цієї пригоди токени використовуються для зображення культівців, кобольдів та інших персонажів, сприяючи візуалізації подій і створенню інтерактивного середовища. Їхня конструкція адаптована для зручності

використання під час гри, забезпечуючи чітке відображення просторового положення ворогів на карті та сприяючи стратегічному плануванню гравців. Окрім цього, токени дозволяють гравцям отримати візуальне уявлення про об'єкти та персонажів, які взаємодіють із їхніми героями, слугуючи доповненням до описів майстра. З огляду на ці переваги, використання круглих маркерів із зображеннями ворогів вважається оптимальним рішенням для розробки. Такий підхід забезпечує легкість застосування та інтеграцію в ігровий процес, покращуючи візуальну комунікацію між гравцями та майстром.

Ширма для майстра є центральним елементом візуально-функціонального оформлення ігрового комплекту «Шанування вогню». Її художнє рішення спрямоване на посилення атмосферності гри та створення зв'язку із сюжетною лінією, що включає культ драконів і магичні інтриги.

Функціонально ширма забезпечує майстру можливість приховувати ігрові матеріали, такі як сюжетні нотатки, карти чи підказки, зберігаючи конфіденційність інформації. Внутрішня сторона ширми може бути адаптована для розміщення довідкових таблиць та інших інструментів, що спрощують управління ігровим процесом. Унікальне поєднання естетичної виразності та практичної функціональності сприяє зануренню гравців у ігровий світ, підсилюючи емоційне сприйняття сюжету.

Розробка карти для настільної рольової гри «Dungeons & Dragons» базується на модульній конструкції, що дозволяє комбінувати окремі частини для створення унікальних локацій залежно від розвитку сюжету. Такий підхід не лише забезпечує гнучкість у побудові ігрового простору, але й стимулює інтерактивність, дозволяючи змінювати карту в реальному часі відповідно до потреб гри. Створена за допомогою інструменту Dungeon Painter Studio, карта вирізняється високим рівнем деталізації, що робить її ідеальною для використання в настільних рольових іграх. У її складі – дві мапи, що включають як бойові зони, так і ключові локації для сюжетного розвитку, зокрема руїни храму Луски, підземний комплекс та Стоячі камені біля входу в підземелля.

Карти містять місця для пасток, ворогів та підказок, що дозволяє не лише організувати бойові сцени, а й візуалізувати процес дослідження локацій.

Завдяки своїй модульній структурі карта є важливим інструментом для майстра гри, дозволяючи точно позиціонувати персонажів і створювати адаптивні ігрові ситуації. Для гравців вона є не лише функціональним засобом, а й візуальним стимулом, що сприяє глибшому зануренню в атмосферу пригоди та дослідження.

Маркери, що використовуються в НРІ, виконують функцію управління різними аспектами ігрового процесу, зокрема для відстеження стану пасток або статусу персонажів та ворогів. Вони сприяють підвищенню інтерактивності гри та динамічному розвитку сюжету, дозволяючи гравцям швидко реагувати на зміну обставин. Оскільки токени зазвичай мають круглу форму, оптимальним рішенням є створення маркерів, що є трохи більшими та також мають круглу форму з вирізом у середині, що дозволяє зручно розміщувати в них відповідні токени. Це рішення покращує функціональність маркерів та забезпечує зручність їх використання під час гри.

4.3. Образно-стилістичні рішення

Образно-стилістичне рішення проекту, що включає використання карт, токенів, фігурок та ширм, органічно інтегрується в тематику магії, стародавніх культів і драконів, створюючи естетично насичену та похмуру атмосферу для гравців. Графічне оформлення витримане в стилістиці середньовічного фентезі, що підкреслює містику та загадковість ігрового світу. Особливу увагу приділено деталям, які акцентують культову тематику: символи драконів, магичні руни та релігійні сюжети, що безпосередньо корелюють з основними сюжетними лініями.

Архітектурна стилістика карт та ширм відображає середньовічні елементи, де сірі кам'янисті текстури передають атмосферу стародавніх святилищ і замків, а червоні акценти, розміщені у ритуальних приміщеннях, підсилюють відчуття містичної небезпеки. Глибокі сині відтінки водяних елементів контрастують з

холодною кам'яною середовищем, додаючи гармонії та спокою в зону підвищеної напруги. Дерев'яні текстури в композиціях сприяють збалансованості, вносячи елементи теплоти в загальну холодність простору. Деталізація таких елементів, як вівтарі, лави, жаровні, надає простору живості та реалістичності, що підсилює важливість кожної локації в контексті сюжету.

Карта, як основний елемент гри, продумана з точки зору функціональності та естетичної цілісності. Вона складається з кількох тематичних зон, кожна з яких відповідно до свого призначення підкреслює атмосферу конкретної локації і сприяє розвитку сюжету. Центральний хол з високими стелями, палаючими факелами, а також ритуальна кімната з червоними акцентами створюють атмосферу напруги, в той час як водна кімната з фонтаном викликає асоціації з магічними ритуалами або очищенням. Варіативність текстур та архітектурних елементів сприяє зручній орієнтації в просторі та додає гнучкості під час створення пригод.

Ширма, яка інтегрована в проєкт як функціональний артефакт, виконана у стилі, що відповідає загальному стилістичному рішенням. Зовнішній бік ширми прикрашено різьбленими дверима, що зображують драконів, а також мозаїкою п'яти кольорів драконів, яка символізує стихії гри. Введення готичних і скандинавських мотивів у колони та орнаменти поглиблює культову значущість цього простору. Внутрішня частина ширми містить важливі функціональні елементи, такі як карта храму Луски та перелік пасток, що сприяють ефективному проведенню гри та зберігають зв'язок з сюжетною лінією.

Образи культистів, зображених у темному вбранні з символами Тіамат, додають сценам темної загадковості та підкреслюють контраст з яскравими зображеннями драконів. Їх силуети органічно поєднуються з основною композицією, а фігурки кобольдів, що охороняють реліквію, відображають агресивність та служіння темним силам.

Кольорова палітра проєкту відображає вогняну сутність драконів і культу, з домінуванням червоних, золотих, чорних і бурих відтінків, які символізують вогонь і багатство. Окремі локації, такі як підземелля, виконані в холодніших

відтінках для створення контрасту та посилення відчуття небезпеки. Така кольорова гама не лише відповідає естетичним вимогам проєкту, а й забезпечує візуальний контекст для змін атмосферних умов гри.

Карти та ілюстрації виконані в єдиному стилі, що забезпечує гравцям легкість орієнтації в просторі та дозволяє глибше занурюватися в сюжет. Храм Луски, зображений як пазл, що розкривається по ходу гри, підвищує інтерактивність ігрового процесу, сприяючи динаміці розвитку пригоди.

Дизайн книг та фігурок, а також використання релігійної символіки додають проєкту глибину, підсилюючи тематику святинь і культу. Мінорні ілюстрації в книгах, такі як портрети персонажів чи фрагменти руїн, а також зображення драконів і магічних рун, допомагають не лише візуально сприймати сюжет, а й додають глибини та занурення в атмосферу гри.

Загалом, образно-стилістичні рішення проєкту не лише передають основну тематику поклоніння вогню та драконам, а й створюють емоційно насичену атмосферу, що стимулює гравців до активного дослідження світу гри та взаємодії з його сюжетними елементами.

4.4. Етапи створення книги-органайзера

Проектування книги-органайзера для НРІ є складним та багатограним процесом, що потребує врахування численних аспектів, починаючи від функціональності та зручності користування до естетичної складової, яка має підсилювати атмосферу гри.

Першим етапом є розробка структури книги-органайзера. Вона є логічною і зручною для майстра гри так як швидкий доступ до всієї необхідної інформації під час гри є основою її проведення. Оскільки книга буде використовуватись у реальному часі, важливо забезпечити зручну навігацію та можливість швидко знаходити усі потрібні дані. Саме із за цього вона поділяється на кілька великих розділів, кожен з яких фокусується на конкретних аспектах гри. Це розділи, що описують світ та локації, механіку гри, НПС, спеціальні правила, статистика ворогів.

Ключовим моментом є забезпечення послідовності й узгодженості між розділами, що дозволяє майстру швидко орієнтуватися у змісті та не втрачати часу на пошук необхідної інформації. Розроблений чіткий план для кожного розділу, на якому будуть позначені основні інструменти для майстра: таблиці з характеристиками персонажів, ворогів, опис локацій і завдань. Оскільки важливо зберегти логіку гри, структура є гнучкою, а саме дозволяє внесення змін або доповнень залежно від того, як розвивається сюжет.

Іншим важливим елементом є дизайн сторінок. Оскільки книга-органайзер використовуватиметься в динамічному процесі гри, він має бути спрощений і зручний для швидкого сприйняття. Особливу увагу приділено вибору шрифтів: текст має легко читатися навіть при слабкому освітленні, а заголовки зроблені досить великими, щоб їх можна було швидко знайти. Саме тому для книги був обраний шрифт **Old Standard TT**, оскільки він поєднує класичний вигляд із високою читабельністю, що є важливим для довгих сесій гри, де необхідно швидко орієнтуватися в текстах. Його переваги полягають у тому, що він нагадує старовинні манускрипти, що підсилює атмосферу середньовічного чи фантазійного світу, відповідного до стилю Dungeons & Dragons. Крім того, шрифт має чіткі пропорції, що забезпечує комфортне читання як у заголовках, так і в основному тексті, не перевантажуючи очі гравців. Такий вибір дозволяє підтримувати єдиний візуальний стиль, що спрощує навігацію по книзі та дозволяє гравцям повністю зануритись у гру.

Однак, як і в будь-якому виборі шрифту, є певні мінуси. **Old Standard TT** має деяку складність для сприйняття на великих обсягах тексту через його старомодний стиль, тому його застосування в основному тексті вимагає збалансованого використання розміру шрифту та інтерліньяжу. Проте, в контексті DnD-літератури, де важливо створити атмосферу і відчуття стародавності, ці незначні складнощі компенсуються загальним враженням від шрифту. Дизайн кожної сторінки зберігає баланс між візуальною привабливістю та функціональністю. Саме тому було використано графічні елементи для

акцентування уваги на ключових елементах (виділення важливих інструкцій, червоних сигналів для особливих подій чи важливих завдань).

Для забезпечення логічності навігації на сторінках було створено ефективні навігаційні блоки: кожен розділ починається із заголовку, а в середині використовувати маркери, які допомагають швидко знайти відповідний підрозділ. Важливим рішенням також є забезпечення місця для записів майстра або гравців, що дозволить коригувати ситуацію під час гри. Тому на правій і лівій частині обкладинки є зони для запису.

Матеріали, з яких виготовляється книга, мають велике значення для її функціональності та довговічності. Оскільки книга буде використовуватись часто і піддаватиметься фізичному навантаженню (перегортання сторінок, пошкодження обкладинки), були вибрані відповідні матеріали для кожної частини книги. Обкладинка, в цьому випадку і ширма має бути виготовлена з щільного картону з покриттям з ламінату або м'якого пластика, що забезпечить їй довговічність та захист від подряпин і вологи. Матеріал у цьому випадку має бути не тільки стійким, але й естетично відповідати загальному стилю гри.

Внутрішні сторінки виготовлені з паперу, який одночасно є міцним, еластичним і зручним для роботи з ним, оскільки книги органайзери часто перегортаються, а деякі сторінки можуть використовуватися протягом тривалого часу. Для цього ідеально підходить папір середньої товщини (150-200 г/м²) з матовою поверхнею. Папір не занадто твердий, щоб не заважати перелистувати сторінки, але і не надто м'яким, щоб не деформуватися або рватися від частого використання.

Нарешті, естетична складова книги відповідає загальному стилю гри. Був створений візуальний стиль, який інтегрує кольорову палітру, шрифти, ілюстрації та інші графічні елементи. Для середньовічного або фантастичного світу були використані темні та насичені кольори (глибокі відтінки зеленого, коричневого, золотого, червоного), старовинні шрифти для заголовків, а також орнаменти та малюнки, що створюють атмосферу стародавніх манускриптів чи карт. Ілюстрації використані не лише для прикрашання, але й для полегшення

сприйняття тексту, шляхом візуалізації локацій, персонажів та інших важливих елементів гри.

Другим етапом розробки є дизайн **стилізованої ширми**. Ширма для майстра гри в проєкті «Шанування вогню» виконує не тільки захисну функцію, а й є важливим елементом дизайну, що підсилює атмосферу гри і поглиблює зв'язок гравців із сюжетом. Для створення її дизайну необхідно враховувати не лише естетичні, але й практичні аспекти, щоб ширма була зручною для використання під час гри та водночас не відволікала увагу учасників.

Передусім, ширма повинна бути міцною й надійною, щоб витримувати регулярне використання, але водночас достатньо легкою для зручного транспортування. Конструкція повинна дозволяти швидко її скласти та розкласти без особливих зусиль, забезпечуючи мобільність та ефективність використання в будь-якій ситуації. З огляду на потребу приховувати інформацію від гравців, ширма повинна бути достатньо високою, щоб майстер міг сховати карти, нотатки або інші важливі елементи гри. Важливою є і її ширина: достатньо велика, щоб створити ефективний бар'єр між майстром та гравцями.

Зовнішнє оформлення ширми відповідає стилю гри та її тематиці. Враховуючи, що гра обертається навколо культу драконів та магичних інтриг, на зовнішній стороні ширми використовується ці ж мотиви, що підкреслюють сюжет гри та доповнюють його деталями. Для цього були використані різьблені елементи у вигляді драконів або орнаментів, що символізують стихії, пов'язані з драконами. На ній була намальована мозаїку, яка символізує п'ять основних стихій, до яких належать дракони. Використання готичних і скандинавських мотивів у орнаментах та колон додає культуальності та величі цьому елементу гри.

Внутрішня частина ширми є не менш важливою, оскільки вона повинна виконувати практичні функції, допомагаючи майстру організувати ігровий процес. Одна з панелей оснащена кишнями або відділеннями для зберігання карток, нотаток, маркерів та інших необхідних інструментів. Ці елементи не повинні бути надмірними, щоб не перевантажувати внутрішній простір, але

достатніми для забезпечення швидкого доступу до потрібної інформації. Внутрішня панель містить загальну інформацію для майстра, а також карту, таблиці з характеристиками, місце для записів та нотатків. Такий підхід знижує необхідність виводити цю інформацію на великий екран, залишаючи її при цьому під рукою.

Декор внутрішніх панелей поглиблює в атмосферу гри. Зображення культових символів, таких як тіні темних культів або образи персонажів, що володіють особливими силами, додають атмосферності і допомагають підтримувати контекст гри. Культові зображення, на яких в темних кольорах показані силуети культистів та драконів, створюють додаткову містику і драматизм, підсилюючи емоційний настрій гри.

Колірна палітра є важливим аспектом дизайну ширми. Для зовнішніх панелей було вибрано кольори, що відображають вогняну стихію і символіку драконів, такі як червоний, золотий, чорний та бурий. Ці кольори не тільки відповідають тематичному спрямуванню, а й створюють враження сили та вогню, що є суттю культів і драконів. Для внутрішньої частини ширми використані холодніші відтінки – сині, сірі та темно-зелені – для створення контрасту та відчуття небезпеки темної магії. Ці кольори також допомагають візуально підкреслити різницю між відкритими та прихованими локаціями, а також емоційний контекст сцени.

Третім етапом проектування є розробка компонентів гри – фігурок, карт та роздаткового матеріалу.

Фігурки є одним із ключових елементів гри, представленими у вигляді круглих картонних токенів. Вони слугують заміниками традиційних мініатюр, забезпечуючи компактність і доступність гри. Кожен токен, діаметром близько 2-3 см, дозволяє зручно розміщувати персонажів і монстрів на ігрових картах. Для їх виготовлення використаний щільний картон товщиною 1,5–2 мм, який забезпечує достатню міцність і довговічність. Попередньо нанесені висічки дозволяють легко видавлювати токени без ризику пошкодження.

Ілюстрації друкуються на крейдованому папері щільністю 150–200 г/м², який після ламінування стає захищеним від зношування та забруднень. Для друку токенів використовується офсетна або цифрова технологія: офсет підходить для великих партій, тоді як цифровий друк є оптимальним для невеликих накладів або створення прототипів. Яскраві й деталізовані ілюстрації персонажів і монстрів допомагають підсилити візуальне занурення, а додаткове ламінування або ультрафіолетове лакування додає токенам блиску й захисту.

Карти виконують роль гнучких модульних елементів, які дозволяють відтворювати різноманітні простори: коридори храму Луски, зали зі скарбами, підземні лабіринти та інші ключові локації. Ці карти не лише демонструють детальні схеми розташувань, а й дозволяють відображати шляхи руху персонажів і розташування ресурсів.

Для друку карт використаний папір або картон щільністю 250–300 г/м². Щоб забезпечити їхню довговічність, передбачається ламінування, яке також дозволяє застосовувати маркери для нанесення тимчасових позначень. Ілюстрації карт деталізовані з чіткими акцентами на ключових елементах, що допомагає гравцям орієнтуватися в грі. Готові карти зберігаються в спеціальному конверті, інтегрованому в ширму, що додає функціональності й упорядковує компоненти гри.

Помітки для майстра розроблені як практичний інструмент для полегшення ведення гри. Умовні позначення допомагають майстру швидко відстежувати стан персонажів, пасток, розташування ворогів і інших ігрових подій. Шаблони включають мініатюрні таблиці й схеми з порожніми полями, які дозволяють заносити важливі дані.

Такі елементи, як списки ворогів або короткі описи їхніх здібностей, інтегруються у зручному форматі, щоб бути під рукою в будь-який момент. Друк таких поміток здійснюється на папері середньої щільності (90–120 г/м²), а окремі аркуші є відривними для більш зручного використання.

Всі компоненти – фігурки, карти та помітки – створені для забезпечення гармонійного балансу між функціональністю й естетикою, підсилюючи

занурення гравців у атмосферу «Шанування вогню». Ширма з інтегрованим конвертом для зберігання карт та інших елементів допомагає зберігати порядок під час гри, додаючи завершеності до загального оформлення.

Роздатковий матеріал є важливим елементом гри, що підсилює занурення у світ пригод і додає інтерактивності процесу. Він включає такі складові, як постери розшуку, картки з підказками, магичні сувої та інші сюжетні елементи, що служать для глибшого розкриття історії і полегшення занурення в сюжет. Наприклад, представлений постер розшуку є інтригуючою підказкою для гравців, яка відкриває ключові аспекти сюжету, знайомить із головним ворогом сесії і додає атмосферності завдяки автентичному стилю середньовічного оголошення. Зображення злочинця, текст з переліком його провин та обіцянка нагороди мотивують гравців до дій, додаючи емоційної залученості.

Такі постери, як і решта роздаткового матеріалу, друкуються на щільному папері з декоративним оформленням, що імітує пергамент, а деталі, як червона печатка, створюють відчуття реалістичності та важливості. Ці матеріали гармонійно інтегруються в гру, слугуючи візуальними та сюжетними орієнтирами, що допомагають майстру ефективно доносити атмосферу й деталі світу. У випадку з «Шануванням вогню» такі елементи підкреслюють містичність та інтригу історії, збагачуючи ігровий досвід.

4.5. Інтеграція дизайн-розробки у ігровий процес: тестування

Розробка гри «Шанування вогню» передбачає ретельну інтеграцію дизайну всіх її елементів та багаторівневий процес тестування для забезпечення якості й функціональності.

Узгодження стилю на етапі завершення розробки є ключовим процесом, який забезпечує візуальну цілісність усіх елементів гри. Кожен компонент – від фігурок і токенів до карт, ширми майстра та книги-органайзера – гармонійно доповнює загальну атмосферу історії. Особливу увагу приділено кольоровій палітрі, яка відображає величність драконів, таємничість культів і сувору красу Місячного Моря. Шрифти, декоративні елементи та стилізація ілюстрацій

інтегруються так, щоб створювати відчуття занурення у фантастичний світ. Образи персонажів і монстрів на токенах мають деталізовані ілюстрації, що підкреслюють їхню унікальність і роль у сюжеті. Карти також оформлені в цьому ж стилі, акцентуючи увагу на ключових локаціях, таких як храм Луски чи руїни древніх міст, і надаючи їм візуальної виразності через застосування текстур, що імітують кам'яні плити.

Ширма майстра, як центральний елемент гри, була стилістично узгоджена з усіма іншими компонентами. Її зовнішній вигляд – із зображеннями драконів, магічними символами та рунами – має доповнювати дизайн книги-органайзера, адже ці два елементи є взаємозалежними. Внутрішня сторона ширми зі зручними підказками також оформлена в стилі, що відповідає загальній концепції, забезпечуючи практичність без втрати естетичності. Усі елементи гри, включаючи декоративні маркери, таблиці для записів і навіть конверт для зберігання карт, поєднуються в єдину стилістичну систему, що підкреслює увагу до деталей і занурює гравців у захопливу історію.

Прототипування – це ключовий етап, який слідує за завершенням створення дизайну і слугує для перевірки концепції гри в дії. На цьому етапі був виготовлений тестовий набір усіх компонентів, що максимально відповідає фінальному продукту. Виготовлення токенів здійснюється із застосуванням щільного картону з висічками, які дозволяють легко видавлювати елементи без їх пошкодження. Ілюстрації персонажів і монстрів друкуються на крейдованому папері та ламінуються для забезпечення довговічності та стійкості до зношування.

Карти для гри створюються з паперу або картону щільністю 250–300 г/м², обов'язково з ламінованим покриттям. Це покриття не лише захищає карти від подряпин і забруднень, але й дозволяє використовувати маркери для нанесення тимчасових позначень під час гри. Були розроблені різні типи карт – від схем локацій до ресурсних маркерів – кожна з яких тестується на зручність і відповідність загальній стилістиці.

Книга-органайзер проходить перевірку на функціональність. До неї включають шаблони для записів, таблиці та структуровані інструкції, які мають бути інтуїтивно зрозумілими і зручними для майстра гри. Перевіряється також якість друку ілюстрацій та зручність розміщення сторінок із контентом. Важливим елементом тестування книги є її інтеграція з ширмою майстра, яка водночас слугує обкладинкою.

Ширма, як центральний елемент, виготовляється з акцентом на функціональність і візуальну привабливість. Перевіряється її зручність для приховування нотаток майстра, міцність конструкції та зручність використання інтегрованих підказок і таблиць. Вбудовані конверти для зберігання карт також проходять тест на міцність і доступність, щоб забезпечити довговічність під час активного використання.

Прототип тестується в умовах реальної ігрової сесії, щоб перевірити всі компоненти на практичність і відповідність задуму. Це дозволяє виявити можливі недоліки в конструкції чи дизайні, які можуть впливати на ігровий досвід. На основі зворотного зв'язку з гравцями і майстром вносяться необхідні корективи, що дозволяє довести продукт до ідеального стану перед фінальним тиражуванням.

Тестування на реальній ігровій сесії є завершальним і одним із найважливіших етапів у створенні гри. Воно проводиться з метою перевірки практичності, зручності та функціональності всіх компонентів у дії. Для цього організовується повноцінна ігрова партія з участю групи гравців і майстра. У процесі тесту відтворюються різні аспекти гри, щоб оцінити їхню ефективність. Зокрема, аналізується, наскільки зручно токени розташовуються на картах, чи відповідає їхній розмір і дизайн вимогам ігрового процесу, а також перевіряється якість матеріалу на стійкість до зношування під час активного використання.

Особливу увагу приділяють ширмі майстра, адже вона виконує одразу кілька важливих функцій. Тестується її здатність надійно приховувати нотатки й плани від гравців, зручність доступу до вбудованих таблиць, підказок та інтегрованих конвертів для зберігання карт. Перевіряється, наскільки ширма

стійка в різних умовах та чи легко вона складається і розкладається, зберігаючи при цьому естетичний вигляд.

Карти тестуються на модульність, тобто на здатність легко поєднуватися у різних конфігураціях для відтворення локацій. Важливо оцінити, чи всі елементи карти, як-от проходи, кімнати або маркери ресурсів, зрозумілі й логічно вписані у гру. Ламіноване покриття також перевіряється на стійкість до нанесення та видалення тимчасових позначок, що може бути важливим у динаміці партії.

Книга-органайзер ретельно перевіряється на зручність навігації між розділами. У процесі гри майстру часто доводиться швидко знаходити потрібну інформацію, тому сторінки мають бути добре структурованими, а шаблони й таблиці – зрозумілими та доступними. Тестується якість кріплення сторінок, зручність записів у запропонованих полях та стійкість паперу до багаторазового використання.

Під час тестування фіксуються всі зауваження як від майстра, так і від гравців. Наприклад, аналізуються моменти, коли ілюстрації або елементи дизайну можуть викликати незрозуміння, або якщо механіка роботи компонентів недостатньо продумана. Усі ці дані збираються для подальшого вдосконалення гри, адже основною метою тестування є виявлення та усунення недоліків перед фінальним випуском продукту. Цей процес дозволяє переконатися, що кожен елемент гри працює як єдина система, забезпечуючи захопливий ігровий досвід у рамках заданої тематики.

Корекція недоліків є фінальною стадією розробки, що ґрунтується на результатах проведених тестів. Під час тестування виявляються проблеми, які потребують коригування для досягнення максимальної зручності й функціональності гри. Це можуть бути дрібні, але важливі недоліки, наприклад, нечитабельність тексту на картах чи у книзі-органайзері, занадто тонкий або недостатньо міцний картон для токенів, що призводить до їхньої деформації, чи незручність при складанні й розкладанні карт або ширми. Всі ці моменти ретельно аналізуються та виправляються на цьому етапі.

Одним із прикладів корекції може бути зміна матеріалу покриття карт. Якщо тестування показало, що маркери для позначення тимчасових ефектів чи шляхів стираються занадто швидко або залишають сліди, можна змінити тип ламінування чи покриття карт на більш стійке до маркерів. Така зміна покращить взаємодію з картами та зробить процес гри більш комфортним. Важливим також є тестування ширми майстра: якщо вона не забезпечує достатнього огляду для гравців або майстра, можуть бути змінені її висота або нахил для забезпечення кращої видимості та зручності у використанні під час гри.

Під час корекції недоліків враховуються всі деталі, які можуть вплинути на якість гри, навіть якщо це стосується найменших аспектів дизайну. Усі ці зміни спрямовані на те, щоб покращити загальний досвід гри, зробити її більш інтуїтивно зрозумілою, а компоненти – більш міцними і зручними для активного використання. У результаті процесу корекції виникає оптимізований, комплексний ігровий набір, що не лише захоплює гравців своєю атмосферою, а й є комфортним і легким у використанні протягом усієї гри.

Завершення розробки та тестування гри відкривають нові горизонти для її подальшого розвитку. На етапі результатів і перспектив завершується формування концепції гри, і створений продукт презентується як завершений набір для гравців. Розроблені компоненти гри – токени, карти, книга-органайзер, ширма майстра – інтегруються в єдину систему, що повністю відповідає задуму і тематиці гри. Гравці отримують збалансовану ігрову механіку, доповнену атмосферним візуальним оформленням і деталізованими елементами гри, що забезпечує занурення в світ «Шанування вогню».

Аналіз зручності та функціональності гри ґрунтується на відгуках користувачів, тестуванні різних аспектів ігрового процесу, таких як взаємодія з компонентами, зручність використання ширми, токенів і карт. Важливим є вивчення того, як компоненти впливають на темп гри і як добре вони організовують ігровий процес. Якщо виявляються слабкі місця, ці аспекти можна доопрацювати в майбутніх версіях гри, зробивши її ще більш інтуїтивно зрозумілою та комфортною.

Перспективи розвитку гри можуть включати розширення за рахунок нових локацій, персонажів, ворогів або механік. Це дозволить значно збільшити реіграбельність гри, а також додати різноманітність до кожної сесії. Можливість адаптації гри для цифрових платформ також відкриває нові можливості для залучення ширшої аудиторії. Для цього можуть бути розроблені цифрові версії карт, токенів і шаблонів, що спростить організацію гри, а також додати нові функції, як-от автоматизація підрахунку балів, відображення локацій на екрані або інтеграція з іншими ігровими системами. Цифровий формат також дозволить впровадити онлайн-режими для багатьох гравців, що розширить можливості гри, не обмежуючи її лише фізичними компонентами.

Висновки до розділу 4

Розробка настільно-рольової гри "Шанування вогню" базується на невеличкій сесії для системи Dungeons & Dragons і відповідає стандартам Adventurers' League, що гарантує високу якість сценарію, зручність адаптації та інтерактивний потенціал. Центральним елементом дизайн проекту є книга-органайзер, яка поєднує в собі сюжетну складову, правила гри та інтерактивні інструменти, забезпечуючи мобільність і простоту використання. Інтеграція ігрових компонентів, таких як стилізована ширма, карти, токени, роздаткові матеріали й маркери, створює доступний та атмосферний досвід як для новачків, так і для досвідчених гравців.

Проект спрямований на створення цілісного, функціонального й естетичного продукту, що забезпечує: зручність та мобільність (завдяки інтеграції всіх інструментів у компактний формат); естетичну привабливість (використання фентезійної стилістики, що підкреслює епічність та інтерактивність сюжету); довговічність (використання якісних матеріалів та адаптацію до реальних умов гри).

Образно-стилістичні рішення зосереджені на створенні атмосфери середньовічного фентезі з акцентом на магії, культурах і драконах. Деталі дизайну, кольорова палітра та графічні елементи створюють відчуття містичності та

напруги, гармонійно доповнюючи сюжет ігрового світу. Карти, ширма майстра та токени вдало поєднуються з лором гри, забезпечуючи глибоке занурення гравців у сюжет.

Структура книги-органайзера включає інтегровані токени, ширму майстра, карти локацій, роздатковий матеріал і маркери, які спрощують підготовку до гри та управління нею. Модульна карта дозволяє створювати адаптивні локації, а продумана ієрархія інформації в органайзері сприяє швидкому доступу до важливих матеріалів.

Тестування прототипу гри дозволило виявити й усунути недоліки, оптимізувавши компоненти для забезпечення зручності та довговічності. Реальні ігрові сесії дали змогу перевірити інтерактивність та функціональність гри в дії. У результаті створено збалансований ігровий продукт, який може бути основою для подальшого розвитку, зокрема шляхом додавання нових контент-пакетів, цифрової адаптації та інтеграції нових механік.

Таким чином, "Шанування вогню" не лише є інструментом для організації ігрового процесу, але й стає частиною емоційного й естетичного досвіду гравців, сприяючи популяризації настільно-рольових ігор серед широкої аудиторії.

ВИСНОВКИ

Результатами досліджень, проведених у кваліфікаційній роботі, стали важливі аспекти дизайну настільно-рольових ігор (НРІ), що сприяють їх ефективному розвитку та інтеграції в сучасну культуру та індустрію. Вони дозволяють створювати багатогранні ігрові досвіди, які активно поєднують соціальні, психологічні та технологічні компоненти.

1. Досліджено історію розвитку НРІ, яка свідчить про поступове вдосконалення жанру, що розпочався з простих воєнних стратегій і досягнув сучасного етапу з інтерактивними ігровими світами. Окрему роль у розвитку НРІ відіграла гра *Dungeons & Dragons*, що стала основою для жанру та наукового підходу до дизайну таких ігор.
2. Аналіз соціокультурних та психологічних аспектів НРІ показав, що ці ігри сприяють розвитку емоційного інтелекту, критичного мислення та соціальних зв'язків між гравцями. Також відзначено значення НРІ як інструменту для вивчення культурних та соціальних тем через інтерактивний процес.
3. Виявлено різноманітність жанрів, стилів та механік, що визначають дизайн НРІ. Зокрема, жанри фентезі, наукової фантастики, жахів та інших напрямів формують унікальні ігрові світи. Механіки гри, такі як тактичні, стратегічні та наративні, забезпечують різноманітність досвіду та дозволяють адаптувати гру до вимог гравців.
4. Досліджено структурно-функціональні аспекти дизайну НРІ, зокрема, механіку гри, систему розвитку персонажів, наративну структуру та взаємодію з ігровим світом. Зокрема, емерджентний наратив, що формується гравцями, забезпечує унікальність кожної партії та підвищує інтерактивність гри.
5. Особливу увагу приділено ергономіці та користувацькому досвіду (UX), що важливо для створення зручного і комфортного процесу гри. Врахування когнітивної ергономіки забезпечує інтуїтивно зрозуміле управління та спрощує освоєння гри для новачків.

6. Зроблено висновки про важливість поєднання образів, механік і стилів для створення привабливого та захоплюючого ігрового досвіду. Врахування цих компонентів дозволяє створювати різноманітні продукти, які задовольняють потреби різних категорій гравців.
7. На основі досліджень сформовано принципи дизайну настільно-рольових ігор, серед яких основними є принципи адаптивності, контрасту, ієрархії, єдності, динаміки, виразності, а також принципи простоти та збереження впізнаваності. Вони є основою для створення якісних ігрових продуктів, які можуть поєднувати функціональність та естетику.
8. Розробка настільно-рольової гри "Шанування вогню" стала результатом інтеграції досліджених дизайнерських принципів. Цей проєкт поєднує сюжет, інструменти для майстра та гравців, а також візуальні елементи, що створюють глибоке занурення у світ гри, забезпечуючи доступність та інтерактивність для різних категорій гравців.

Таким чином, проведене дослідження та розробка магістерської роботи підтвердили важливість системного підходу до дизайну НРІ, який включає не лише механіку та структуру гри, але й естетичні та соціокультурні аспекти, що створюють захоплюючий і незабутній досвід для учасників.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Брагін О. Бурчак І. Образно-стилістичні особливості настільно-рольових ігор: тези доп. всеукр. наук.-практ. конф. (м. Луцьк, 17 травня 2024 р.). Луцьк, 2024. С. 59–62.
2. History of DND. URL: https://viterbi-web.usc.edu/~mkperlmu/itp104/assignment_05/interests_page_gallery_layout.html#:~:text=History%20of%20D%26D&text=It%20was%20first%20published%20in,as%20the%20initial%20rule%20system (дата звернення: 18.09.2024).
3. Wizards of the Coast URL: <https://company.wizards.com/en> (дата звернення: 18.09.2024).
4. Підземелля та дракони. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons (дата звернення: 15.04.2024)
5. Roll 20. URL: <https://roll20.net/welcome> (дата звернення: 18.09.2024)
6. Джуган М. Настільно-рольова гра у інструментарії практичного психолога. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/10935/1/9Duna%27kiy.pdf> (дата звернення: 02.05.2024)
7. ONE D&D. URL: <http://onednd.wikidot.com> (дата звернення: 02.05.2024)
8. Токар Є.С. Субкультура настільних рольових ігор. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/d944dd7c-77fc-4823-a834-221a2f3895b5/content> (дата звернення: 02.05.2024).
9. Малихіна О.Є., Туріщева Л.В. Використання настільних ігор як умова соціалізації дітей з особливими освітніми проблемами, 2019. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/60343458-12d9-4bb2-a679-568e82141988/content> (дата звернення: 15.04.2024)
10. Tabletop Gaming Market Definition URL: <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/tabletop-gaming-global-market-report> (дата звернення: 15.04.2024)
11. Пеппі Д. David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox, 2009. 113 с.

12. Гроулінг Д. Narrative Design for Tabletop Role-Playing Games. 2017. 100 с.
13. Game Design as Interaction.
URL:<https://www.frontiersin.org/journals/computer-science/articles/10.3389/fcomp.2020.00018/full> (дата звернення: 15.04.2024).
14. Systems Thinking in Tabletop RPG Design. URL:
<https://www.gamedeveloper.com/design/four-axes-of-rpg-design> (дата звернення: 15.04.2024)
15. Сеттінги НРІ. URL: <https://rpg.fandom.com/ru/wiki/Сеттинг> (дата звернення: 15.04.2024)
16. A Guide to Official DnD 5e Adventure Modules (2024). URL:
<https://arcaneeye.com/dm-tools-5e/dnd-5e-adventures-modules/> (дата звернення: 15.04.2024)
17. Tabletop RPG Games list URL: <https://www.loarbaind.com/tabletop-rpg-games-list/> (дата звернення: 15.04.2024)
18. Tabletop Role-Playing Games, the Modern Fantastic, and Analog ‘Realized’ Worlds URL: <https://analoggamestudies.org/2016/11/tabletop-role-playing-games-the-modern-fantastic-and-analog-realized-worlds/> (дата звернення: 15.04.2024)
19. The Best Sci-Fi Tabletop RPGs. URL: <https://www.dicegeeks.com/best-sci-fi-tabletop-rpgs/> (дата звернення: 15.04.2024).
20. Best Horror Tabletop RPGs for Chilling Game Nights. URL:
<https://suchgames.org/best-horror-tabletop-rpgs/> (дата звернення: 15.04.2024)
21. 7 Games to Bring the Post-Apocalypse to Your Table. URL:
<https://nerdsonearth.com/2019/09/7-games-to-bring-the-post-apocalypse-to-your-table/> (дата звернення: 15.04.2024).
22. 5 Great Historical RPGs URL: <https://rpgbookshelf.com.au/2021/05/17/5-great-historical-rpgs/>(дата звернення: 15.04.2024)
23. A look at Eight Super Hero RPGs and what makes each of them stand out from the crowd URL: <https://tabletopbellhop.com/game-reviews/nine-super-hero-rpgs/> (дата звернення: 15.04.2024)

24. Fate URL: <https://fate-srd.com/fate-core/start-playing> (дата звернення: 15.04.2024)
25. GURPS URL: <https://www.rpg.net/reviews/archive/10/10852.phtml>(дата звернення: 15.04.2024)
26. Огляд Shadowrun Returns URL: https://kutok.io/himarsgg/kiberpankove_fentezi_ohlyad_shadowrun_returns-3dcp (дата звернення: 15.04.2024)
27. Pathfinder URL: <https://cbgames.ua/ua/arhiv/pathfinder-nastolnaya-rolevaya-igra-vtoraya-redaktsiya-shirma-veduschego.htm> (дата звернення: 15.04.2024)
28. Beyond the d20 System: Savage Worlds URL: <https://goblinscorner.com/2021/08/02/beyond-the-d20-system-savage-worlds/> (дата звернення: 15.04.2024)
29. Descent: Legends of the Dark URL: <https://detectivehawkgames.com/blogs/news/descent-legends-of-the-dark-overview> (дата звернення: 15.04.2024)
30. Все, що потрібно знати про Dungeon and Dragons. URL: <https://desktopgames.com.ua/ua/article/vse-scho-treba-znati-pro-dungeon-and-dragons.html> (дата звернення: 15.04.2024).
31. Шелл Джессі. The Art of Game Design: A Book of Lenses, 2019. 205 с.
32. Curtis D. Dread Trident: Tabletop Role-Playing Games and the Modern Fantastic : Liverpool University Press, 2019. 40с.
33. Social Realism in Gaming URL: <https://www.gamestudies.org/0401/galloway/> (дата звернення: 15.04.2024)
34. MINIMALISM AT THE RPG TABLE URL: <https://followmeanddie.com/2018/08/05/minimalism-at-the-rpg-table/> (дата звернення: 15.04.2024)
35. *Мавпи разом сила: як писати інтерактивну історію командою авторів* URL:<https://gamedev.dou.ua/blogs/how-to-write-interactive-story-by-team/> (дата звернення: 15.04.2024)

36. Jennifer Grouling Cover *Interactive Storytelling and Role-playing in Tabletop Games*, 2021p. 44с.
37. Герон М. *Tabletop Game Accessibility: Meeple Centred Design*, 2024p. 68с.
38. TTRPG UX: Requirements & Beyond. URL:
<https://research.chalmers.se/en/publication/535801> (дата звернення:
15.04.2024)
39. DDEX1-05 The Courting of Fire (5e) URL:
<https://www.dmsguild.com/product/170462/DDEX105-The-Courting-of-Fire-5e> (дата звернення: 15.04.2024)
40. What Is Adventurers League? URL: https://www.dndbeyond.com/posts/1676-what-is-adventurers-league?srsltid=AfmBOop-7WNbsNm5fTZCtAnP97lgcANrZ7lsX3orz0CIx6PqbYBOv_NP (дата звернення: 15.04.2024)

ДОДАТКИ
ДОДАТОК А.

Ілюстративний матеріал



Рис. А.1. «Воєнні ігри»

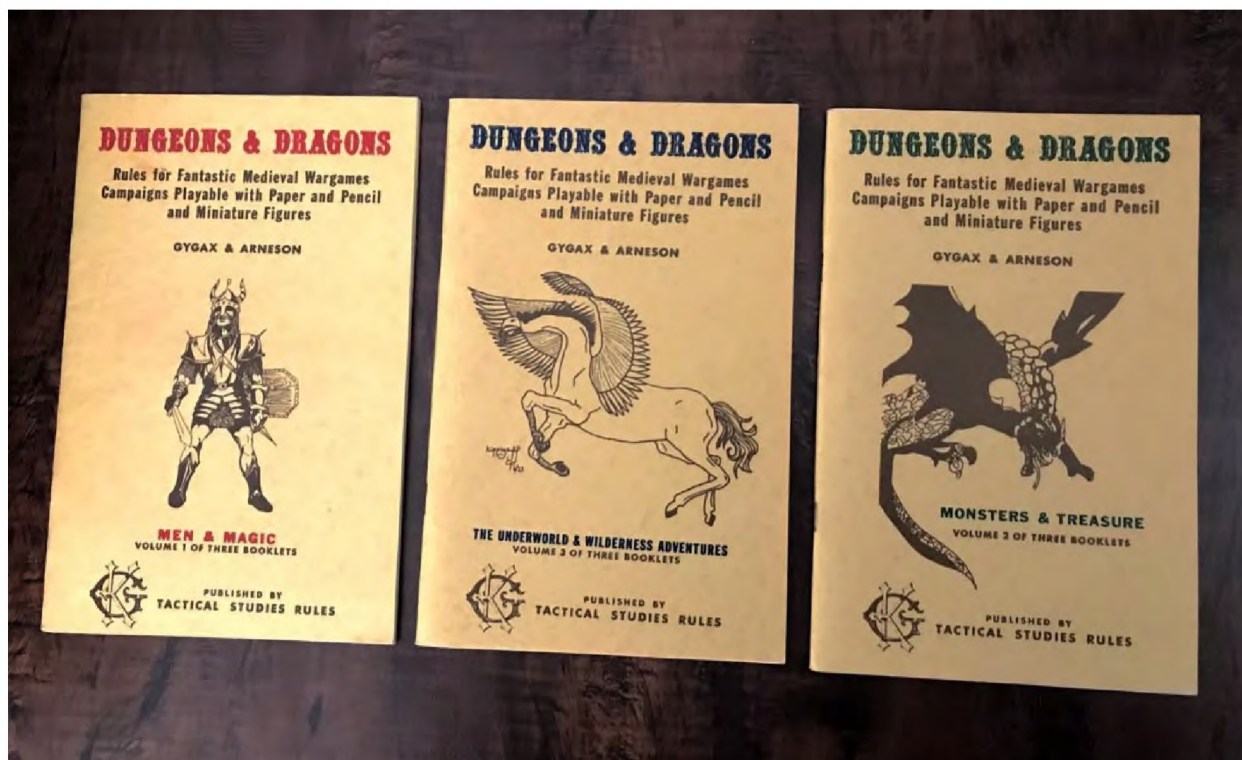


Рис. А.2. «Dungeons & Dragons» 1974 року



Рис. А.3. GURPS (General Universal RolePlaying System)



Рис. А.4. Vampire: The Masquerade

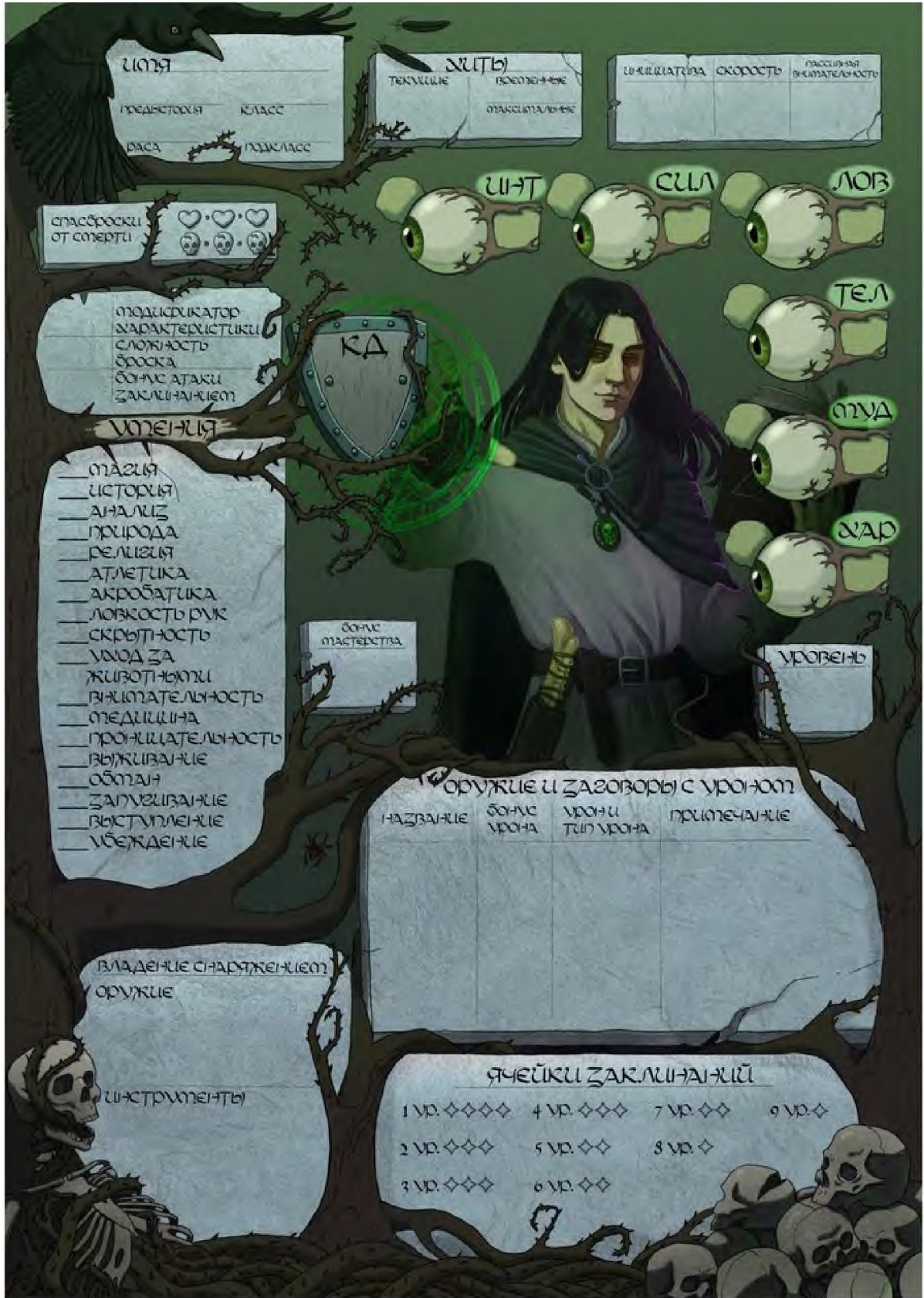


Рис. А.5. Оформление персонажу ДнД



Рис. А.6. Дизайн карт в НРІ



Рис. А.7. Игрове поле для НРІ



Рис. А.8. Фізичні елементи з цифровими додатками під час гри в НРІ



Рис. А.9. «Dungeons & Dragons» книга правил 5 редакція



Рис. А.10. «Starfinder» (книга правил)



Рис. А.11. Набір «Поклик Ктулху»



Рис. А.12. Набір «Fallout»



Рис. А.13. Ігрове поле НРІ «Пендрагон»



Рис. А.14. Набір НРІ «Супергерої Marvel»



Рис. А.15. Повний набір «Поклик Ктулху»

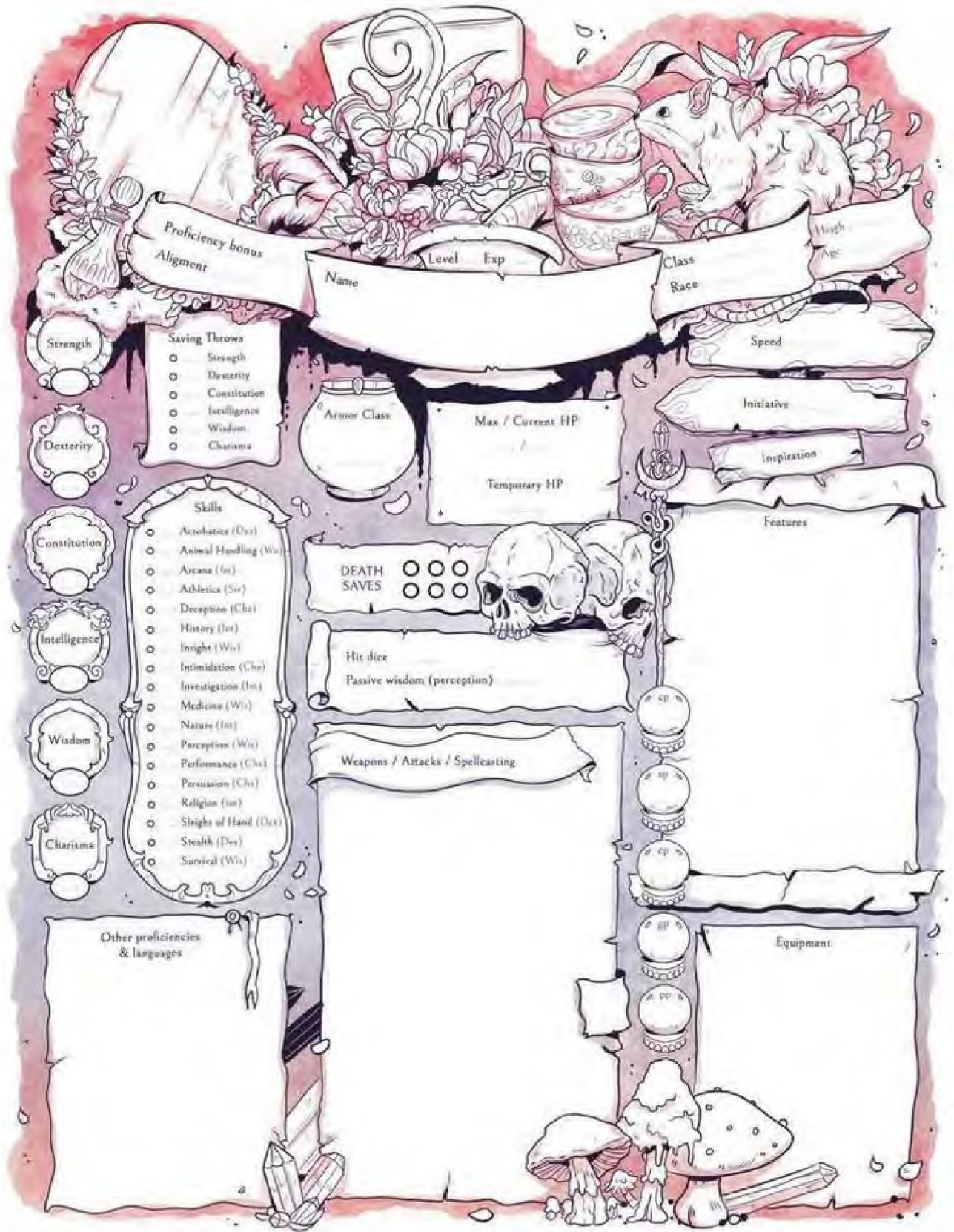


Рис. А.16. ДНД лист персонажу



Рис. А.17. Матеріальні складові гри



Рис. А.18. Процес гри і користувацький досвід



Рис. А.19. ДНД книга правил в розвороті



Рис. А.20. Оформлення фігурок та карт в фентезі НРІ



Рис. А.21. Оформлення фігурок та карт в науковому-фентезі НРІ



Рис. А.22. Ігровий простір



Рис. А.23. Ігрова мініатюра відносно куба



Рис. А.24. Карта та ігрові житони



Рис. А.25. Цифрові елементи під час гри



Рис. А.26. Фішки у НРІ



Рис. А.27. Коробка для гри ДНД «Прокляття Страда»



Рис. А. 28. Мініатюри 3Д друк для НРІ

ДОДАТОК Б.

Таблиці та схеми

Таблиця Б.1



Таблиця Б.2

Підхід	Опис
Механічний	Аналіз правил, системи персонажів і ігрових механік (наприклад, кидки кубиків, бойові системи) та їх вплив на ігровий процес і балансування елементів.
Соціокультурний	Дослідження того, як НРІ впливають на соціальні зв'язки, формування спільнот і взаємодію між гравцями, а також культурних і історичних факторів, що впливають на гру.
Психологічний	Вивчення мотивацій гравців, їх емоційних реакцій і переживань під час гри; як ігри сприяють розвитку навичок (креативність, командна робота, стратегічне мислення).
Наративний	Аналіз структури оповіді, сюжету та його взаємодії з механікою гри, дослідження розвитку персонажів і їхнього впливу на загальну історію, що збагачує ігровий досвід.
Інтерфейсний	Дослідження впливу візуальних і сенсорних елементів (ігрові дошки, карти, фігурки) на динаміку гри, як інтерфейси формують сприйняття процесу та прийняття рішень.
Системний	Розгляд НРІ як інтегрованої системи, де механіки, правила і соціальні взаємодії взаємно впливають одна на одну; аналіз того, як зміни в елементах змінюють динаміку гри.

Таблиця Б.3

<p>Фентезі</p> <p>Найпоширеніший жанр, що базується на міфах і казках. Занурює гравців у світи з магією, епічними битвами і міфічними створіннями, використовуючи складні системи оповідання.</p> 	<p>Наукова фантастика</p> <p>Гравці досліджують майбутні світи, де провідну роль відіграють технології. Ігри часто включають космічні карти та мініатюри кораблів.</p> 	<p>Жахи</p> <p>Сеттинг, орієнтований на створення атмосфери страху та таємничості. Використовуються ілюстрації та мініатюри для передачі моторошної атмосфери.</p> 
<p>Постапокаліптика</p> <p>Гравці досліджують світ після катастрофи, де важливі елементи виживання, руйнувань і свободи дій.</p> 	<p>Супергеройка</p> <p>Ігри, що базуються на реальних історичних подіях або періодах, дозволяючи гравцям відчувати себе учасниками історичних подій.</p> 	<p>Історичні</p> <p>Жанр, що переносить гравців у сучасний світ з суперздібностями, часто оформлений у стилі коміксів.</p> 

Таблиця Б.4

Основні типи систем правил і механік у НРІ

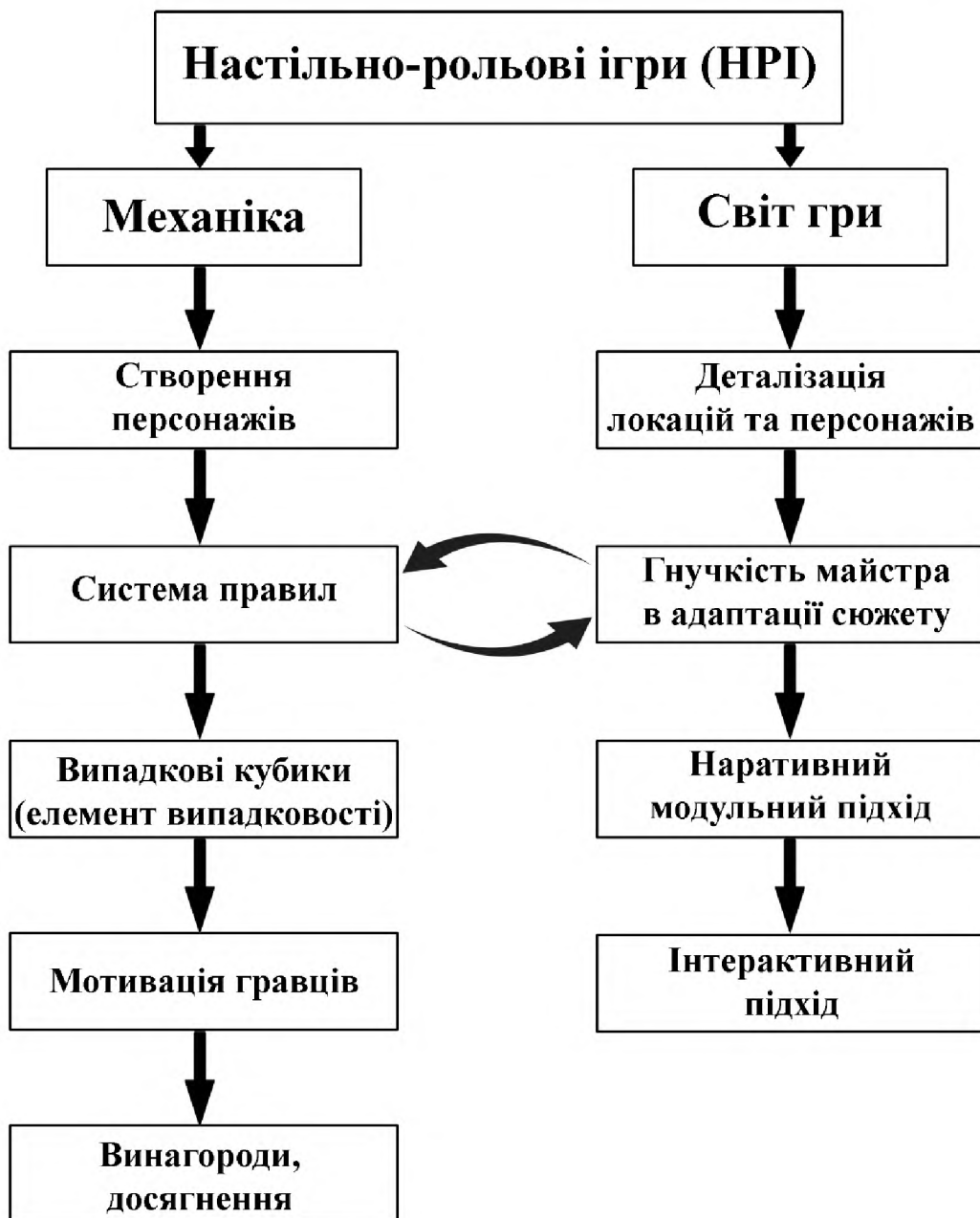
Тип системи	Опис
Класичні системи	Використовують випадкові елементи, як-от кубики, для визначення результатів дій. Приклад: система D20.
Наративні системи	Роблять акцент на створенні сюжету та взаємодії персонажів, дозволяючи гравцям впливати на події своїми виборами. Приклад: Fate.
Відкриті світи	Пропонують мінімальні обмеження і максимальну свободу дій у межах заданого всесвіту. Приклад: GURPS.
Симуляційні системи	Орієнтовані на створення реалістичного досвіду за допомогою детальних правил. Приклад: Shadowrun.
Тактичні системи	Зосереджуються на стратегічних боях, які часто проходять на картах із використанням складних маневрів. Приклад: Pathfinder.
Ігри з картками/фішками	Використовують картки або фішки для управління діями або ресурсами, додаючи варіативність у гру. Приклад: Savage Worlds.
Цифрові/інтерактивні системи	Інтегрують сучасні технології, де частина процесу контролюється через додатки або електронні пристрої. Приклад: Descent: Legends of the Dark.

Ключові аспекти дизайну ігрових механік НРІ

Аспект	Опис	Приклади інструментів та рішень
Доступність та складність	Баланс між простотою для новачків і глибиною для досвідчених гравців. Механіки мають бути зрозумілими, але давати можливість для стратегічних рішень.	Багаторівневі правила, спрощені стартові інструкції, базові й розширені довідники.
Розвиток персонажів	Система поступового покращення характеристик героїв, отримання досвіду, нових здібностей. Дозволяє гравцям занурюватися у довготривалі кампанії.	Механіка досвіду, таблиці прокачування, електронні додатки для відстеження прогресу.
Соціальна взаємодія	Кооперативні та змагальні елементи, що сприяють взаємодії гравців і стратегічному плануванню.	Ігрові дошки, картки, фігурки, екрани майстра, інтерактивні онлайн-платформи.
Темп гри	Впливає на динаміку розвитку подій. Має балансувати між швидкістю та можливістю приймати рішення без перевантаження гравців.	Таблиці швидкого доступу до інформації, картки дій, зручні інтерфейси для розрахунків.
Дизайн світу та сюжету	Механіки, що визначають тип ігрового досвіду: акцент на боях, дослідженні чи наративі. Впливають на те, як гравці сприймають ігровий світ.	Стилізовані карти, сценарії з різними типами завдань (бойові, дослідницькі, сюжетні).

Таблиця Б.6

Стилі у дизайні настільно-рольових ігор (НРІ)	
	Стиль: Фантастичний
	Опис Дає змогу охопити всі аспекти гри: відображення магічних світів, персонажів різних рас, технологій, монстрів і магії. Універсальний і легко адаптується до сетингів.
	Приклади застосування Фентезі світи, середньовіччя з магією, космічна фантастика.
Стиль: Реалістичний	
Опис Орієнтується на відображення реального світу з елементами фантастики. Допомогає гравцям асоціювати себе з персонажами й глибше зануритися в атмосферу.	
Приклади застосування Постапокаліпсис, жахи, сучасні теми з фантастичними елементами.	
	Стиль: Мінімалістичний
	Опис Фокусує увагу на «театрі фантазії», де майстер детально описує локації, персонажів і події. Ігрові інструменти прості та лаконічні
	Приклади застосування Ранній дизайн НРІ, театралізовані кампанії.
Стиль: Стімпанк	
Опис Поєднує фентезі й наукову фантастику. Характеризується використанням естетики та технологій епохи парових машин.	
Приклади застосування Світ із паровими механізмами, альтернативна історія.	
	Стиль: Кіберпанк
	Опис Акцентує увагу на високих технологіях, штучному інтелекті та футуристичних світах.
	Приклади застосування Наукова фантастика, світи з інтеграцією сучасних технологій.
Стиль: Сюрреалістичний	
Опис Підходить для відтворення незвичайних і містичних світів. Часто використовується у жанрі жахів і космічної тематики.	
Приклади застосування «Поклик Ктулху», світи жахів, сюрреалістичні історії.	



Аспекти ергономіки та користувацького досвіду (UX) у дизайні настільно-рольових ігор.

Фізичні аспекти

Опис

Дизайн компонентів гри, зручність маніпулювання елементами.

Приклад

Картки, кубики, фігурки мають бути легкими для читання, зручними для маніпуляції



Когнітивні аспекти

Опис

Зручність сприйняття ігрової інформації, мінімізація навантаження на пам'ять і увагу гравців.

Приклад

Використання кольорових кодів, піктограм, інфографіки для спрощення правил і систем.



Дизайн ігрового простору

Опис

Організація простору гри, що дозволяє всім гравцям зручно взаємодіяти з матеріалами.

Приклад

Стіл для гри, інтуїтивно зрозуміле розташування компонентів на ігровому полі.



Простота правил

Опис

Чіткість і зрозумілість правил для швидкого освоєння новими гравцями та для досвідчених.

Приклад

Структуровані інструкції, інтерфейси, зрозумілі ігрові механіки.



Інтерактивність

Опис

Залучення гравців до взаємодії з іншими учасниками та навколишнім середовищем.

Приклад

Соціальна взаємодія, командні завдання для стимулювання кооперації та емоційного зв'язку.



Гнучкість механіки

Опис

Адаптація гри під різний рівень досвіду гравців.

Приклад

Спрощені механіки для новачків, складніші для досвідчених гравців, наявність швидких інструкцій.



Візуальна складова

Опис

Створення відповідної атмосфери через графічне оформлення компонентів гри.

Приклад

Тематичне оформлення карток, мініатюр, що відповідає стилю гри (фентезі, кіберпанк і т.д.).



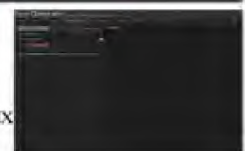
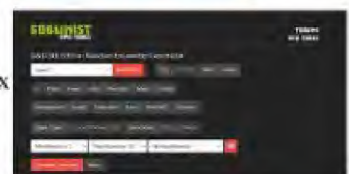
Цифрові інструменти

Опис

Використання цифрових додатків для автоматизації механік гри або полегшення взаємодії.

Приклад

Додатки для автоматизації розрахунків, генерація випадкових подій.



Таблиця Б.9

Композиційно-конструктивні аспекти проєктування настільних рольових ігор (НРІ)	
Аспект	Опис
Композиційні рішення	Визначають естетику, організацію ігрового середовища, створення візуальної та нарративної цілісності.
Тематика і візуальний стиль	Тематичне оформлення відповідно до сюжету гри (фентезі, наукова фантастика) з увагою до кольорової гами, шрифтів, текстур і символів.
Організація ігрового простору	Розташування компонентів гри (поля, фігурки, жетони) для зручності та логіки процесу.
Ритм гри (активні та пасивні зони)	Створення динаміки гри через зони з основними подіями та зони для зберігання ресурсів чи вторинної інформації.
Розмір і форма компонентів	Зручність маніпулювання компонентами, наприклад, деталізація мініатюр, розмір карт і жетонів для комфортної взаємодії.
Інтеграція цифрових компонентів	Взаємодія фізичних і цифрових елементів гри (додатки, інтерактивні елементи), забезпечення синхронності для плавного досвіду.
Конструктивно-технологічні рішення	Орієнтація на функціональність, довговічність, зручність та естетику, обрання матеріалів для компонентів (картки, фішки, кубики, мініатюри).
Матеріали для компонентів	Використання картону, дерева, пластику, металу для виготовлення компонентів (жетонів, кубиків, мініатюр).
Технології виготовлення	Лазерне різання, 3D-друк, цифровий друк для високої точності виготовлення компонентів і створення унікальних деталей.
Екологічність виробництва	Використання перероблених або біорозкладних матеріалів для зниження впливу на навколишнє середовище та створення екологічно свідомого продукту.
Масове виробництво та упаковка	Оптимізація процесу виготовлення, автоматизація друку та складання компонентів, компактні упаковки для зручного транспортування та зберігання.
Інтеграція з цифровими технологіями	Використання мобільних додатків, сенсорів, NFC-тегів для інтерактивності і розширення можливостей гри.

Образно-стилістичні особливості дизайну настільно-рольових ігор

Колірна палітра

Вибір кольорів впливає на емоційний ефект гри: темні кольори — для містичних тем, яскраві — для динамічних ситуацій. Створює атмосферу, підсилює емоційний ефект від гри.



Типографіка

Типографіка визначає зручність читання і формує характер гри, а також її інтенсивність. Формує уявлення про гру, додає характеру та розуміння її складності.



Ілюстрації та візуальні образи

Ілюстрації виконують функцію додаткової візуалізації та символічного навантаження, що допомагає орієнтуватися в сюжеті. Доповнює сюжет, вказує на важливі моменти та мотивації персонажів.



Культурні та історичні контексти

Врахування культурних контекстів допомагає уникати непорозумінь, важливою є інтерпретація культурних образів залежно від аудиторії. Забезпечує адекватне сприйняття образів в контексті різних культур і вражень від гри.



ДОДАТОК В

Проектування настільно-рольових ігор: структурно-функціональні та образно-стилістичні особливості

ЗАВДАННЯ НА ДИЗАЙН-РОЗРОБКУ

Книги органайзера до гри "Шанування вогню"

1. **Призначення та галузь застосування:** Настільно-рольова гра "Шанування вогню" використовується як навчальний і розважальний матеріал, популяризує елементи фантазійного наративу, досліджує рольову взаємодію та особливості проектування настільних ігор.
2. **Умова для розробки:** Завдання на розробку настільно-рольової гри в межах магістерської роботи з проектування та дизайну.
3. **Мета розробки:** Створення авторського дизайну гри, включаючи графічні та текстові елементи: правила гри, сценарій пригоди, карти, маркери, фігурки та декоративні аксесуари (ширма майстра, мініатюри, фішки).
4. **Джерела:** Профільна література, аналогічні комерційні проекти, дослідження сюжетів та структур популярних систем, зокрема *Dungeons & Dragons*.
5. **Специфічні вимоги:**
 - Гра містить усі компоненти для проведення сесії: правила, сюжетну книгу, карти, фігурки, помітки для майстра та гравців.
 - Зберігається цілісність компонентів і їх початковий вигляд.
 - Матеріали мають бути екологічними та довговічними.
 - Графічні елементи відображають уявний світ гри.
 - Розробка є авторською та не підлягає патентуванню.
 - Висока якість виконання всіх компонентів.
6. **Економічні вимоги:** Вартість розробки визначається відповідно до ринкових цін.
7. **Специфічні умови проектування:** Виконується з урахуванням побажань кафедри дизайну та методики магістерських робіт.

8. Характер та стадії розробки:

- Аналіз аналогічних ігор та дослідження прототипів.
- Створення концептуальних ескізів.
- Затвердження фінального дизайну.
- Розробка оригінал-макету компонентів гри.

9. **Обмеження:** Гра має бути доступною у друкованому та цифровому форматах.

10. Композиційні елементи та види робіт:

- Розробка графічного оформлення сюжетної книги.
- Виготовлення прототипів карт і фігурок.
- Пояснювальна записка щодо правил гри.

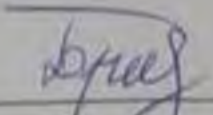
11. Пропозиції з використання матеріалів:

- Високоякісний картон і офсетний папір.
- Лазерний друк для створення компонентів.

12. Перелік документів та матеріалів для передачі:

- Готовий макет гри.
- Пояснювальна записка з описом дизайну та функціоналу.

13. **Порядок контролю та приймання:** Розробка оцінюється за методикою кафедри дизайну з урахуванням критеріїв відповідності завданню та якості виконання.

Здобувач: _____  _____ Брагін О. В.

Керівник кваліфікаційної роботи: _____  _____ Скляренко Н. В.



Рис. В. 1. Стилізована ширма передня сторона

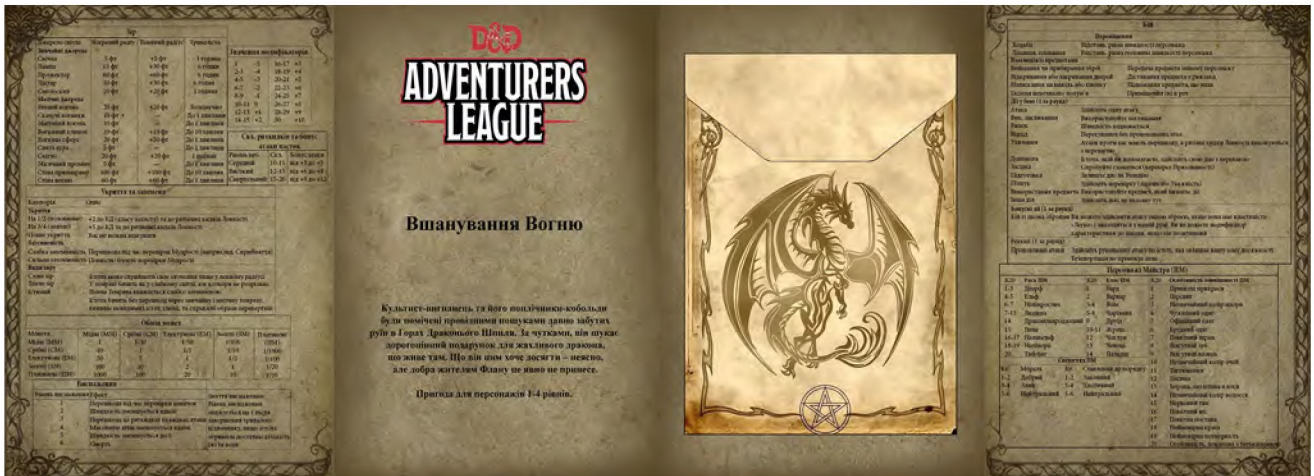


Рис. В.2. Стилізована ширма задня сторона



Рис. В. 3. Токени

Розшукується за найжорсткіший злочин

Нагорода, обіцяна лордом-мудрецем із Флану



Чоловік на ім'я Сперник

Розшукується за крадіжку, порушення миру, надання допомоги та придушення ворогів Флану, публічну ересь, спричинення неприємностей, сміттєдіяльність та крадіжку.

Для отримання додаткової інформації зверніться до лорда-мудреця або лицаря-лейтенанта Болвера



Рис. В. 6. Лист розшуку



Рис. В. 7. Конверт на ширмі

Частина 1: Перерване дослідження

У першій частині пригоди персонажі звернуться до Лорда-Мудреця за допомогою в затриманні писаря, який був помічений за крадіжкою кількох рідкісних фоліантів.

Протягом цього шматка пригоди пригодники мають можливість зібрати інформацію, яка згодом допоможе виявити культиста. В ідеалі персонажі мають знати достатньо про Флан до цього часу для знаходження всіх цікавих місць.

А ось тим, хто брав участь лише в Енкаунтерах цього сезону, або взагалі не брав участь у ньому, може знадобитися додаткова інформація щодо з приводу того, з чого розпочати пошук доказів. Якщо після одного вечора розслідування персонажі не зможуть обчислити місцезнаходження Сперника, Лорд-Мудрець надасть їм відповідну інформацію.

Пригоди можуть почати розслідування де завгодно. Найімовірніше, що насамперед вони вирушать до Бібліотеки Мантора. Звідси вони можуть вирушити до Ворота Стоянова, щоб поговорити з Чорними Кулаками про сільника Сперника, або одне з інших місць у місті.

Прохолодне, вечірнє повітря продуває вузькі вулички Флан. На вулицях метушаться голодні різпороби в пошуках їжі, торговці возносять свої вироби, а моряки шукають у який би бар пришвартуватись.

Вечірня безтурботність порушується огрядним етражником Чорного Кулака, який величезним молотком починає прибавати пергаментну листівку до дошки оголошень.

Великі чорні літери кажуть «Розшукується за найхитріший злочин».

Прочитайте або перекажіть наступну інформацію.

- До дошки прибиті й інші подібні оголошення.
- Цей останній лист описує злочини та правопорушення людини під назвою Сперник.
- На листівці зображено портрет молодої людини чоловічої статі. У нього вуха, що стирчать в сторони, як у щура і очі-бусини. Наскільки портрет постраждав від художньої вигадки - невідомо.
- На листівці наводиться список звинувачень, включаючи крадіжку, порушення миру, допомогу ворогам Флана та багато інших, дрібніших провин.
- Також там написано «Лорд-Мудрець виплачує нагороду» і все це скріплено печаткою, яка навіть схожа на справжню офіційну.

Загальний опис

Історія починається за пару годин до заходу сонця на вулиці Флан.

Вулиці. Тротуари та вулиці наповнені городянами, поспішають з роботи додому або в таверну. Плакати «розшукується» із зображенням культиста висять на більшості перехресть.

Світло. Після заходу сонця вулиці тьмяно освітлені м'яким жовтуватим ламповим світлом.

Готелі та таверни. Сміється Гоблін (готель), Корона, що тріснула (готель), Дзвінок Нета Вайлера (таверна), Горький клинок (готель), Вельветовий Дуплет (зал для урочистостей).

Торгівля. Товари Кокберна (пригодницьке спорядження), Зброяр Магтео, Прокат Ернста, Джером из Мальваунта (скупка).

Ринки. Подол (базар).



Рис. В. 7. Ілюстрація до книги №1

Бібліотека Мантора

Цілком імовірно, що персонажі почнуть свої пошуки у бібліотеці Мантора, зокрема з Лорда-Мудреця.

Колоната, що вицвіла під променями сонця, обрамляє скромний фасад Бібліотеки Мантора. Самотня лава дивиться на тихий став перед її будинком у центрі Площі Школяра. Територія навколо дуже доглянута та засаджена квітами, що розпустилися в цю пору року, та іншими місцевими рослинами.

Бібліотека Мантора – найбільш помітний заклад на Площі Школяра. У Лорда-Мудреця, схоже, невичерпний запас енергії, яку вони витрачають на розширення та догляд за великою колекцією енциклопедій, праць та збірників. Бібліотека існує за рахунок пожертв багатих громадян міста та скромної плати, що стягується за проведення досліджень, переписування, переклади.

Лорд-Мудрець Флана

Лорд-Мудрець Флана - напівельф чоловік поважного віку. Його головна турбота зараз – це повернення книг а інших документів, викрадених культистами. Тому він відповідає на будь-які питання, на які здатний відповісти, і дозволяє загому оглянути кімнату культистів та інші пов'язані зі справою місця. Від цієї ситуації у Лорда-Мудреця безсоння, і він доступний у будь-який час.

Відіграш Лорда-Мудреця Флана.

Лорд-мудрець досить старий, але завдяки своїй напівельфійській крові, все ще зберігає жвавість. Тим не менш він мовчазний і стриманий чоловік; не схильний показувати свої почуття. Однак цілком ясно, що він не задоволений цією крадіжкою.

Лорд-Мудрець коротко описує проблему.

• Два дні тому Сперник і Тібім, два писаря, недавно найняті бібліотекою, були спіймані з на місці, коли виходили з кабінету Лорда-Мудреця. Коли їх спитали, що вони там робили, вони кинулися навтьоки. Для їх упіймання відразу викликали Чорних кулак.

• Сперник і Тібім працювали в бібліотеці трохи більше чотирьох місяців, та хоч вони були досить здатні, працюватимуть при цьому не відрізнялися.

• Стражники з Чорного, що прибули на місце.

Кулаки змогли зловити Тібіма, але під час арешту той вбив одного із стражників. А Спернику вдалося втекти.

• Лорд-Мудрець обшукав кімнати Сперника та Тібіма і знайшов два рідкісні томи, які до цього зберігалися у його особистій бібліотеці. Він забрав книги, щоб віднести на місце, і там виявив, що на їхньому місці стояли дві вміло зроблені підробки.

• Книги були виявлені у великій сумці, в якій також було різне спорядження, яке зазвичай беруть із собою у тривалі експедиції: змінний одяг, мотузка, провізія тощо. Однак сумка була тільки одна, хоча в кімнаті жило двоє людей.

• При порівнянні цих книг з підробками з'ясувалося, що підробки містили дрібні фактичні неточності. Схоже, що переписувачі навмисно потворили зміст підробок.

• Оригінальна Історія Півночі містила розділ про Коло луски, секту друїдів, яка намагалася поневолити драконів. В підробці цього розділу не було.

• В оригінальній Леке Географії був уривок, говорить про коло стоячих каменів у Горах Драконячого Хребта, де колись мешкала група друїдів, що поклоняються драконам. уривок був відсутній.

• Тібіма заарештували після того, як той убив стражника під час втечі з міста. Лорд-мудрець ходив поговорити зі злодієм, але той тримав рота на замку і нічого не сказав про подробиці крадіжок або їх причини.

• Лорд-Мудрець вважає, що у Сперника можуть бути та інші вкрадені книги, він міг ховати їх у важкодоступних місцях. Якщо його вб'ють, книги напевно, пропадуть без сліду.

• Лорд-Мудрець готовий запропонувати персонажам у загальній складності 50зм за приведення злодія до правосуддя. До того ж, він готовий заплатити ще 100зм, якщо вкрадені книги будуть повернуті у бібліотеку.

Розвиток подій

Якщо персонажі вже ходили до Ворот Стоянова або сходять до них і повернуться до Лорд-Мудреця, він



Рис. В. 7. Ілюстрація до книги №2

Частина 2: Храм Луеки

Храм Луеки розташований в низовині біля передгір'я гір Драконячого Хребта.

1. Стоячі камені

Дводенна подорож до стоячих каменів проходить без подій. Зрештою, персонажі прибувають.

Пологи пагорби усіяні здоровенними валунами, імовірно, що колись скотилися з гір. Ви виходите на велику галявину, на якій каміння висотою по 20 футів розставлені навколо діаметром 60 футів.

Дюжини слідів у запорошеному ґрунті ведуть у бік центру кола.

Здалеку здається, що тут немає ні душі, але насправді в мегалітах таїться небезпека.

Загальний опис

Завдяки стоячим каменям та валунам, розкиданим тут, досить легко отримати укриття.

Дивитися карту 1.

Коло стоячих каменів. Зазвичай вхід у храм був хитро замаскований у центрі кола каміння під складною системою плит, що відсуваються, покритих багатвіковим пилом і поростями рослин. Але зараз він відкритий, і вирізані в камені шаблі ведуть униз, у темряву.

Камені дають укриття три чверті.

Валуни. У зоні навколо кола каменів розкидані невисокі валуни. Тут їх стільки, що між сусідніми буде відстань не більше 30 футів. Валуни дають укриття в три чверті маленьким істотам, що ховаються за ними, або половина укриття істотам середнього розміру та більше.

Освітлення. Якщо пригодніки прибувають сюди вдень, то область яскраво освітлена, інакше місяць і зірки дають тьмяне освітлення.

Сліди. Сліди в основному належать істотам маленького розміру, але при швидкому перевірці Мудрості (Сприйняття) Сл 10 персонаж може помітити і пару слідів істоти середнього розміру, яке носило взуття. Якщо в партії є рейнджер/слідопит або якщо хтось зробить успішну перевірку Інтелекту (Розслідування) Сл 15, то стає ясно, що сліди залишені приблизно два дні тому, і стає відома точна чисельність загону.

Розвиток подій

Загін кобольдів - послідовників Сперника залишився тут охороняти вхід у храм і відганяти будь-кого, хто стежить за Сперником чи розслідує його злочини. Вісім кобольдів (К) і два крилаті кобольди (U) бачили, як прийшли персонажі, і тепер вони ховаються за стоячим камінням і валунами в безпосередній близькості від них.

У кобольдів було достатньо часу на підготовку, тому свої перевірки Спритності (Скритності) вони роблять із перевагою. З огляду кількості кобольдів, рекомендується зробити цю перевірку заздалегідь. Можете зробити одну перевірку за всіх звичайних кобольдів, і другу за всіх крилатих кобольдів.

Кобольди почекають із нападом, поки персонажі не увійдуть до кола каміння, щоб атакувати дистанційною зброєю з усіх боків. Якщо персонажі підуть на зближення, щоб атакувати їх у ближньому бою, кобольди кидаються в розсипу, і ховаються за сусідніми валунами, продовжуючи атакувати дистанційно. Кобольди атакують з усіх сторін, і по можливості концентрують атаки на найбільш легко броньованому персонажі, перш ніж перейти до складніших суперників. Урди (крилаті кобольди) злітають і жбурляють у ворогів каміння.

Якщо персонажі прибули вдень, кобольди атакують з перешкодою. Якщо партія чекає на годину і більше перед тим як увійти до кола каміння, кобольди думають, що персонажі пішли, і залишають своє укриття.

Коригування зіткнення.

Нижче наведено рекомендації щодо коригування цього бойового зіткнення. Вони не складаються.

- Дуже слабкий загін: заберіть чотирьох кобольдів
- Слабкий загін: приберіть двох кобольдів
- Сильний загін: додайте двох крилатих кобольдів
- Дуже сильний загін: додайте чотирьох крилатих кобольда

Скарби

У кобольдів на всіх жалюгідних 5зм монетами різної гідності, а також ціле зібрання всяких дрібничок типу гудзиків, клубка ниток та дохлої миші.



Рис. В. 7. Ілюстрація до книги №3

7. Релікварій

Луска Тіамат охороняється в цьому приміщенні мерцями-членами Кола Щуї. Коли двері в сховище відкрито, прочитайте таке:

Блискучі червоні та помаранчеві плити покривають стіни цього приміщення. Вони сяють відбитим світлом смолосвипів і тьмяного червоного світла, що походить від якогось предмета, що ширяє в повітрі над червоним кам'яним вітар у центрі кімнати.

Цей досить великий, розміром із великий щит предмет виглядає зробленим з полірованого червоного металу, оздобленого рунами. Перш ніж ви встигаєте підійти ближче для огляду, холодний, далекий голос перериває вас: «Ідіть звідси, смертні, якщо хочете зберегти свої життя!»

Голос належить Чешуеплету Шковаку, умиртвенню, яке було ватааком Кола Щуї при житті. Він тут разом із двома зомбі.

Загальний опис

Нижче наведено опис цієї кімнати

Область. Ця кімната приблизно 20 футів завдовжки і 30 футів завширшки.

Висвітлення. Луска і вітар під нею світяться м'яким помаранчевим світлом, що освітлює тьмяно усю кімнату.

Звуки, запахи. Тліюче вугілля, ладан, потріскування полум'я, шепоту.

Відіграш душки Шковака

Шковак повністю приєвчений забезпеченню того, щоб реліквію не потривожили. Все інше – не важливо. Він засмучений своїм виглядом і обурений таким існуванням, що знаходить свій відбиток у його виборі слів.

- Шковак розповість історію його кола будь-кому запитав.
- Він прийняв своє нежиття, як прокляття, покарання богів за справи, вчинені за життя їм та його братами.
- Він дозволить персонажам залишити храм неушкодженими, якщо ті не будуть робити замах на реліквію.
- Він знає про Культ Дракона, але його відомості застаріли на сотні років, і не має уявлення про них поточні плани.

Якщо персонажі спробують взяти реліквію, Шковак спершу їх застереже не робити цього. Якщо вони проігнорують його попередження, то він нападає. У Чешуеплету Шковака є два сувої полум'яного меча, один з яких він негайно використовує, якщо розклад буде не на його користь. Для використання сувою йому потрібно успішно пройти перевірку **Інтелекту (Магія) Сл 12**. При провалі цієї перевірки він прямує в бій, використовуючи другий сувій тільки якщо у нього з'явиться вільний час. У бою Шковак використовує дію витягування життя неохоче, оскільки будучи абсолютно злим істотою він все ж таки не вважає, що стати нежиттю це дуже серйозна кара для будь-якого. Він використовує витягування життя, якщо його хіти зменшать до 10 або менше.

Коригування зіткнення

Нижче наведено рекомендації щодо коригування цього бойового зіткнення. Вони не складаються.



Рис. В. 7. Ілюстрація до книги №4

Ушир

Середнє нежить, хаотично-злий

Клас обладунку 12

Хіти 22 (5к8)

Швидкість: 30 фт.

СИЛ СПР СТАТ ІНТ МДР ХАР
13(+1) 15(+2) 10(+0) 7(-2) 10(+0) 6(-2)

Імунітети до пошкоджень: отрута

Імунітет до станів: чарівність, виснаження, отруєння

Темний зір 60 фт., пасивне Сприйняття 10

Мови Загальний

Небезпека 1 (200 досвіду)

Дії

Укус. Рукопашна атака зброєю: +2 до влучення, досяжність 5 фт., одна ціль. Попадання: колючі збитки 9 (2к6 +2).**Пазури.** Рукопашна атака зброєю: +4 до влучення, досяжність 5 фт., одна ціль. Попадання: рубаючий збитки 7 (2к4+2). Якщо мета - це істота, відмінна від ельфа і нежиті, то вона має досягти успіху в ряткидці **Статури Скл 10** або паралізованій на 1 хвилину. Мета може повторювати ряткидки в кінці кожного свого ходу при успіху знімаючи з себе цей ефект.**Лука Шковак (Умертвієць)**

Середнє нежить, нейтрально-злий

Клас Обладунку 14 (прокл. шкрянний обладунок)

Хіти 45 (6к8+18)

Швидкість: 30 фт.

СИЛ СП СТАТ ІНТ МДР ХАР
15(+2) 14(+2) 16(+3) 10(0) 13(+0) 15(+2)

Навички Сприйняття +3, Прихованість +4

Опірність до втрат некротична енергія; дробить, колючий, ріжучий від не магічного і неоперібної зброї

Імунітет до втрат отрути

Імунітет до станів виснаження, отруєння

Темний зір 60 фт., пасивне Сприйняття 13

Мови всі мови, які знав за життя

Небезпека 3 (700 досвіду)

Чутливість до сонячного світла. Перебуваючи на сонячному світлу, умертвієць отримує перешкоду на кидки атак та перевірки Мудрості (Сприйняття), які ґрунтуються на зорі.

Дії

Мультиатаки. Умертвієць робить дві атаки довгим мечем або дві атаки з довгого лука. Він може використовувати своє витягування життя замість однієї з атак довгим мечем.**Витягування життя.** Рукопашна атака зброєю: +4 до попадання, досяжність 5 фт., одна ціль.Попадання: некротична шкода 5 (1к6 + 2). Мета має досягти успіху у ряткидці **Статури Скл. 13** або її максимум хітів зменшується на величину завданої шкоди. Це зменшення закінчується після тривалого відпочинку. Ціль помирає, якщо цей ефект зменшує її максимум хітів до 0.

Гуманоїд, убитий цією атакою, оживає під контролем умертвієць як зомбі після 24 годин, якщо тільки його не повернули до життя чи його тіло знищено. Умертвієць здатне контролювати одночасно не більше дванадцяти зомбі.

Довгий меч. Рукопашна атака зброєю: +4 до влучення, досяжність 5 фт., одна ціль. Попадання: втрата, що рубає 6 (1к8+2) або втрата рубаюча 7 (1к10+2), якщо використовується двома руками.**Довгий лук.** Дальнобійна атака зброєю: +4 до попадання, дистанція 150/600 фт., одна ціль. Попадання: колючі збитки 6 (1к8+2).**Зомбі**

Середнє нежить, нейтрально-злий

Клас обладунку 8

Хіти 22 (3к8+9)

Швидкість: 20 фт.

СИЛ СПР СТАТ ІНТ МДР ХАР
13(+1) 6(-2) 16(+3) 3(-4) 3(-4) 5(-3)

Ряткидок Мдр +0

Імунітети до пошкоджень: отрута

Імунітет до станів отруєння

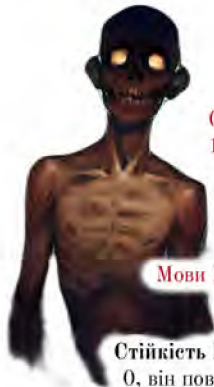
Темний зір 60 фт., пасивне Сприйняття 8

Мови Розуміє всі мови, які знав за життя, але не може говорити

Небезпека 1/4 (50 досвіду)

Стійкість Нежиті. Якщо шкода знижує хіти зомбі до 0, він повинен пройти рятівник **Статури проти Скл. 5 +** отримана шкода, якщо тільки шкода не від сльива або критичного влучення. При успіху хіти зомбі замість цього знижуються до 1

Дії

Удар. Рукопашна атака зброєю: +3 до влучення, досяжність 5 фт., одна ціль. Попадання: подрібнююча шкода 4 (1к6+1).**Скелет**

Середня нежить, законно-зла

Клас Обладунку 13 (уламки обладунку)

Хіти 13 (2к8+4)

Швидкість: 30 фт.

СИЛ СПР СТАТ ІНТ МДР ХАР
10(+0) 14(+2) 15(+2) 6(-2) 8(-1) 5(-3)

Вразливість до шкоди: дробить

Імунітет до пошкоджень: отрути

Імунітет до станів: виснаження, отруєння

Почуття темнотачення 60 фт., пасивне Сприйняття 9

Мови розуміє всі мови, відомі за життя, але не каже

Небезпека 1/4 (50 досвіду)

Дії

Короткий меч. Рукопашна атака зброєю: +4 до влучення, досяжність 5 фт., одна ціль. Попадання: колючі збитки 5 (1к6 + 2).

Рис. В. 7. Ілюстрація до книги №5

