

УДК 004.4

*Левчук А. С., здобувач,
Марчук Д.К., ст. викладач
Державний університет «Житомирська політехніка»*

ПРОЄКТУВАННЯ ІГРОВИХ МЕХАНІК У ПРОЄКТАХ ЖАНРУ ACTION RPG

Action RPG являє собою синтез екшн-ігор та рольових ігор, що акцентує увагу на динамічній бойовій системі в реальному часі з одночасним збереженням елементів розвитку персонажа. Проектування збалансованих ігрових механік є критичним фактором успіху в цьому сегменті ринку, оскільки від якості механік залежить задоволення гравців та комерційний успіх проєкту.

Метою дослідження є аналіз принципів проектування ключових ігрових механік у жанрі Action RPG.

Action RPG як жанр характеризується бойовою системою в реальному часі з акцентом на координацію та швидкість реакції гравця, збереженням RPG-елементів прокачки персонажа, системи навичок, інвентаря та спорядження.

Проектування бойової системи базується на фундаментальних елементах, серед яких контроль ігрового простору відіграє важливішу роль, ніж просте завдання шкоди. Швидкість руху гравця повинна перевищувати швидкість ворогів для забезпечення можливості виходу з бою. Механіка відбиття (Knockback) після отримання пошкодження запобігає безкінечним циклам шкоди. Система атак включає період підготовки (Lead-in period), що має бути фіксованим та передбачуваним, та період після завдання шкоди (Lead-out period) до повернення в стан очікування [1].

Системи прогресії персонажа поділяються на вертикальну та горизонтальну [2]. Вертикальна прогресія передбачає поступове збільшення сили персонажа через підвищення характеристик HP, сили атаки та захисту, що забезпечує зрозумілу демонстрацію прогресу. Горизонтальна прогресія розширює можливості та варіанти гри без чистого збільшення сили, надаючи більшу різноманітність геймплею. Популярні моделі включають Activity-based progression, де навички покращуються через їх використання, Skill Tree Systems з масивним деревом пасивних навичок, що потребує стратегічного планування, та Job Systems з можливістю комбінування навичок різних професій.

Системи лута та предметів представлені двома основними підходами. Статичний лут характеризується тим, що кожен предмет жорстко закодований дизайнерами, що дозволяє точне балансування та

створення креативних унікальних предметів, проте обмежує реіграбельність. Процедурний лут генерується через алгоритми на основі префіксів та суфіксів, що забезпечує високу реіграбельність та постійний драйв пошуку кращого спорядження. Дизайн цікавих предметів має уникати простих статистичних бонусів та включати модифікатори, що змінюють геймплей та функціональність здібностей персонажа.

Баланс та складність систем в Action RPG знаходяться між повним контролем гравця, характерним для екшн-ігор, та абстрактними системами класичних RPG [3]. Успіх залежить від навичок гравця в реакції та таймінгу, а також від характеристик персонажа. Принципи балансування вимагають поєднання різноманітності з балансом, уникнення ситуацій домінування одного предмета або навички, надання гравцю значущих виборів з унікальними перевагами кожного варіанту. Психологічні аспекти прогресії створюють відчуття зростання сили.

Практичні рекомендації з проєктування включають визначення бажаного досвіду гравця з темпом та рівнем покарання за помилки, проєктування взаємодії гравця з вибором дій та витратою ресурсів, створення схеми бойового циклу, тестування концепції перед імплементацією коду та ітеративне налаштування балансу. Проєктування систем прогресії вимагає узгодження механік прогресії з наративом гри, забезпечення значущих виборів на кожному рівні, балансу між лінійною та вільною прогресією та створення синергії між різними системами навичок, спорядження та стилю гри.

Проєктування ігрових механік у жанрі Action RPG вимагає комплексного підходу до створення взаємопов'язаних систем бою, прогресії та лута з урахуванням балансу між навичками гравця та характеристиками персонажа.

Список використаних джерел:

1. Realtime Combat Design. How to Make an RPG. URL: <https://howtomakeanrpg.com/r/a/realtime-combat-design.html> (дата звернення: 22.11.2025).
2. Game Progression. Game Design Skills. URL: <https://gamedesignskills.com/game-design/game-progression/> (дата звернення: 22.11.2025).
3. RPG Progression System Research. Adrian FR. URL: <https://adrianfr99.github.io/RPG-progression-system/> (дата звернення: 22.11.2025).