

УДК 004.51

## ИССЛЕДОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СИМУЛЯТОРА БРОСКОВ КУБИКОВ В НАСТОЛЬНО-РОЛЕВЫХ ИГРАХ НА ИГРОВЫЙ ОПЫТ

Гарипова Р.А. (ИТМО),

Научный руководитель – старший преподаватель (квалификационная категория "старший преподаватель"), осн., ЦЮиСР, ведущий инженер Балканский А.А. (ИТМО)

**Введение.** Настольно-ролевые игры (НРИ) – вид ролевой игры, в которой участники устно описывают действия своих персонажей, опираясь на их особенности, и в котором успех действий зависит от игровой системы. Наиболее популярной игровой системой в данном жанре является «Dungeons and Dragons» (D&D) [1]. В ней персонажи – существа, созданные игроками по определенным правилам – проходят испытания и сражаются с монстрами, придуманными или подготовленными игровым мастером. Сюжет игры определяются совместно всеми участниками, однако успех проверок и сражений зависит от бросков игральными костями. В некоторых ситуациях, например, при использовании заклинаний, их количество может превосходить 10 кубов за один бросок. Проведенные интервью с мастерами и игроками, увлекающимися НРИ, показали, что вычисления значения таких бросков на очных может быть проблемой, так как из-за большого количества таких бросков процесс занимает ощутимую часть игрового времени.

**Основная часть.** Для решения проблемы был предложен вариант с использованием командного метода броска костей, реализованного в онлайн среде настольно-ролевых игр [2]. Этот метод наиболее гибкий и наименее времязатратный по сравнению с альтернативными решениями.

В ходе эксперимента респонденты на время выполняли 2 задания:

- 1) сделать бросок физическими кубами и устно определить выпавшую сумму;
- 2) корректно написать команду для такого же броска в соответствии с инструкцией.

Статистические данные подтверждают, что применение этого метода вместо традиционного броска кубов уменьшает время, необходимое для определения значения броска. Также было замечено, что скорость написания программы прямо пропорциональна опытности игроков.

**Выводы.** Проведены пилотный и основной эксперимент. Из результатов следует, что применение приложения или чат-бота, использующего командный метод броска кубиков, может сократить игровое время, затрачиваемое на определение выпавшего результата, на очных партиях при большом количестве кубов в одном броске.

### Список использованных источников:

1. What are the most popular TTRPGs in 2021? // dramadice URL: <https://www.dramadice.com/blog/the-most-played-tabletop-rpgs-in-2021/> (дата обращения: 13.10.2024).
2. Mogensen, T. (2003). Roll: A Language for Specifying Die-Rolls. In: Dahl, V., Wadler, P. (eds) Practical Aspects of Declarative Languages. PADL 2003. Lecture Notes in Computer Science, vol 2562. Springer, Berlin, Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/3-540-36388-2\\_11](https://doi.org/10.1007/3-540-36388-2_11) (дата обращения: 22.11.2024).