

Автор:

Єщенко Діана Олегівна
студентка 4 курсу
спеціальності 121 Інженерія програмного
забезпечення

Науковий керівник:

доктор педагогічних наук, доцент кафедри
комп'ютерної та програмної інженерії
Малежик Петро Михайлович

РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНОЇ РОЛЬОВОЇ ГРИ З ВИКОРИСТАННЯМ МОВИ RUBY

Анотація: Метою дослідження є створення рольової гри "Wonderful World ~ Limbo" для підняття актуальних громадських питань, популяризації українських двовимірних ігор у закордонних масах та подальше зацікавлення нашими майбутніми проєктами та нашою країною загалом. Об'єктом дослідження є гра у піджанрі jRPG, яка може дати старт для створення сюжетних двовимірних ігор у нашій країні. Предметом дослідження є використання актуальних тем та української культури за для зацікавлення іноземних гравців нашою країною. Програмний засіб буде розроблений для того, щоб розказати про актуальні соціальні проблеми у сучасному світі та популяризувати Україну у світових колах.

Ключові слова: jRPG, комп'ютерні рольові ігри, культура, сюжетна.

Вступ. У сучасному світі ігри мають великий попит абсолютно у всіх вікових категоріях. Тому створювати цікаві та яскраві ігри – один із найкращих способів зацікавити іноземців Україною та довести усьому світу, що українці теж можуть створювати шедеври.

Постановка задачі. Дивлячись на те, як розвивається ігрова індустрія в Україні та на небувалу популярність двовимірних ігор є актуальним створення сюжетної рольової гри з використанням досить нестаріючої мови програмування RUBY. За допомогою такого проєкту є можливість заявити про себе у тамошньому світі ігор та привернути увагу до нашої Вітчизни.

Мета роботи. Метою дослідження є створення рольової гри "Wonderful World ~ Limbo" для підняття актуальних громадських питань, популяризації українських двовимірних ігор у закордонних масах та подальше зацікавлення нашими майбутніми проєктами та нашою країною загалом.

Основна частина. Розробники використовують різні мови програмування та сетинги для створення унікальних робіт, які могли б добре продаватися та привертати до своїх країн не підроблену увагу. Щось схоже свого часу зробили CD Projekt RED створивши серію ігор The Witcher, які підняли інтерес не тільки до книг, за якими фактично створювалася гра, а й змогли привернути до себе як студії, так і до своєї країни увагу.

У нашій країні вже було щось схоже, коли наші розробники створили "S.T.A.L.K.E.R." (GSC Game World) та "Metro: Last Light" (4A Games). І хоч їх ще пам'ятають, і навіть перепроходять, але це майже всі ігри, що у нас розроблялися в останні роки і хоч якось стали популярними. Тому ми вирішили програмувати таку гру, яка б дала можливість показати, що у нашій країні можуть створювати щось цікаве. І оскільки ніхто із наших розробників не створював двовимірні ігри, взялися створювати саме їх.

Оскільки ми грали у безліч двовимірних ігор, то досить легко змогла визначитися, яку саме гру хотіла б створити. Є такі комп'ютерні ігри жанрі jRPG, у яких досить рідко можна зустріти логічні наслідки своїх дій. Справа в тому, що в таких іграх дуже лінійний сюжет. А кінцівки можна вибрати аж у самому фіналі гри і те, тільки після натискання одного чи іншого вибору, який тоді надається. Ігри в жанрі jRPG останнім часом стали розвиваються і стають кращими, але тільки для консолей. Саме тому ми створюємо її виключно для комп'ютера і більш різноманітну, в якій буде більше варіантів розвитку подій, які мають неминучі наслідки.

Основні завдання при створенні гри: визначити стан та перспективи розробки комп'ютерної рольової гри з використанням мови Ruby; розглянути інтегрування розробленої

комп'ютерної рольової гри в маси; розглянути технології розробки комп'ютерної рольової гри з використанням мови Ruby; розробити комп'ютерну рольову гру з використанням мови Ruby; провести тестування розробленої комп'ютерної гри.

Дотримуючись такого плану, можна створити цікаву та варіантну гру, яка зможе вивести Україну на ринок двовимірних ігор та покорити серця іноземців.

Висновок. На жаль наша країна не випускає багато різноманітних ігор, які могли б своєю популярністю або культурною цінністю зацікавити іноземців Україною. Тому було розроблено гру, яку можна вважати першою у піджанрі jRPG з простеньким, але цікавим сюжетом, але і першою з точки зору поширення нашої культури за межі нашої країни. Можливо, після успіху подібних ігор більшість розробників теж захоче створювати цікаві проекти для просування нашої країни та культури.

Список використаних джерел

1. Шелл Д. Геймдизайн. Як створити гру, в яку гратимуть усі // Альпіна Паблішер, 2019. 640 с.
2. Make a 2D RPG in a Weekend [Текст] - Apress; 1st ed. Edition, 2015. 263 с.
3. BenKo Руководство по RPG Maker VX для начинающих [Електронний ресурс]/BenKo – Канберра: Книжковий всесвіт. 2009. 235 с.
4. Маккі Р. Історія на мільйон доларів. Майстер-клас для сценаристів, письменників і не тільки [Текст]/Р. Маккі – Інтернет-магазин: Альпіна нон-фікшн. 2011. 455 с.
5. Енциклопедія "Керівництво з японських рольових ігор (The JRPG Book)" [Текст] - Bitmap Books. 2005. 652 с.
6. Скольник Е. Оповідання відеоігор: що кожен розробник повинен знати про методи оповідання [Текст]/Е. Скольник - Інтернет-магазин. 2014. 208 с.
7. Макгаврен Д. Вивчаємо Ruby (Head First) [Текст]/Д. Макгаврен – Інтернет-магазин. 2014. 544 с.
8. Фітцджеральд М. Вивчаємо Ruby [Текст]/М. Фітцджеральд – Інтернет-магазин. 2008. 330 с.
9. Костер Р. Разработка игр и теория развлечений// Костер Р./ДМК 2018. 288 с.