

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**Одеський національний технологічний університет**  
**Університет Інформатики і прикладних знань, м.Лодзь, Польща**  
**Національний технічний університет України «Київський**  
**політехнічний інститут»**  
**Навчально-науковий інститут комп'ютерних систем і технологій**  
**«Індустрія 4.0» ім. П.М. Платонова**

**XXIII Всеукраїнська науково-технічна конференція**  
**молодих вчених, аспірантів та студентів**

**«СТАН, ДОСЯГНЕННЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ**  
**ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ І ТЕХНОЛОГІЙ»**

*Матеріали конференції*



Одеса

**20-21 квітня 2023 р.**

Стан, досягнення та перспективи інформаційних систем і технологій / Матеріали XXIII Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 20-21 квітня 2023 р. - Одеса, Видавництво ОНТУ, 2023 р. – 449 с.

Збірник включає матеріали доповідей учасників конференції, які об'єднані за тематичними напрямками конференції.

Збірник буде корисним як для фахівців і працівників фірм, зайнятих в області ІТ, так і для викладачів, магістрів і студентів вищих навчальних закладів, які навчаються за напрямками і спеціальностями програмного забезпечення, обчислювальної техніки і автоматизованих систем, прикладної математики та обробки інформації, буде корисним професіоналам з комп'ютерного моделювання та розробки комп'ютерних ігор.

Результати досліджень у збірнику представляють собою своєрідний зріз сучасного стану справ в перерахованих галузях знань, який може допомогти як фахівцям, так і студентам університетів скласти загальну картину розвитку інформаційних технологій та пов'язаних з ними питань.

Наукові праці згруповані за напрямками роботи конференції та наведені в алфавітному порядку прізвищ авторів.

Матеріали (тези доповідей) друкуються в авторській редакції. Відповідальність за якість та зміст публікацій несе автор.

Матеріали подано українською та англійською мовами.

Редактор збірника Котлик С.В.

університет)	
30. Концепція інтелектуальної інформаційної системи аналізу та обробки антропометричних даних. <b>Бондаренко А.С.</b> (Національний університет «Одеська політехніка»)	373
<b>Розділ 7: Комп'ютерні ігри і WEB-дизайн</b>	
1. The role of game projects in teaching programming. <b>Рап А., Kim Ye.R.</b> (University "Turan", Kazakhstan)	375
2. Development of the computer game "fade out" on the unity platform in the mode of 2d modeling. <b>Tarasov V.A., Lagutkin B.D., Bibik I.V., Kasimova A.K., Mamyrova A.K.</b> (College "turan", University "Turan", Kazakhstan)	377
3. Особливості дизайну для людей з особливими потребами. <b>Альпашкін М.І., Романюк О. Н., Романюк О.В., Котлик С.В.</b> (Вінницький національний технічний університет, Одеський національний технологічний університет)	380
4. Вплив трасування променів на рендер game-ready моделей. <b>Бойцова М.П., Ломовцев П.Б.</b> (Одеський національний технологічний університет)	382
5. Аналіз безкоштовних графічних редакторів для веб-дизайну. <b>Бондаренко Н.О., Романюк О.Н.</b> (Вінницький національний технічний університет)	383
6. Розробка ігрового додатку в середовищі UNITY. <b>Булах В.О., Сахарова С.В., Іванова Л.В.</b> (Одеський національний технологічний університет, Одеський технічний фаховий коледж ОНТУ)	385
7. Дослідження засобів бібліотеки react для розробки текстових блогів. <b>Гандзюк К. Р.</b> (Волинський національний університет імені Лесі Українки).	388
8. Штучний інтелект у комп'ютерних іграх. <b>Геселева Н.В., Коваль А. К.</b> (Державний торговельно-економічний університет)	389
9. Розробка бізнес-гри для навчання керівничого персоналу. <b>Горбатюк М.В., Стельмашенко А.В.</b> (Український державний хіміко-технологічний університет)	391
10. Кастомізабельний Тетріс на основі рушія HGE. <b>Данченков В.О., Данченков Я.В.</b> (Національний університет водного господарства та природокористування)	393
11. Розробка інтелектуальної гри-вікторини за допомогою UNITY 3D. <b>Деркач Т.М., Вітер В.В.</b> (Національний університет "Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка")	395
12. Дослідження та розробка анімаційної візуалізації інтер'єру у середовищі Unreal Engine. <b>Єрощенко М.В., Ломовцев П.Б.</b> (Одеський національний технологічний університет)	397
13. Комп'ютерні ігри і WEB-дизайн. <b>Жилін М.</b> (Національний університет "Одеська політехніка")	398
14. Аналіз ігор жанру «Симулятор колонії». <b>Зелененький А.О., Ненов О.Л.</b> (Одеський національний технологічний університет)	399
15. Розробка гри в жанрі ENDLESS RUNNER. <b>Карякін Д.</b> (Національний університет кораблебудування ім. адмірала Макарова)	402
16. Середовище розробки ігор Gamedeaker: огляд основних функцій та можливостей. <b>Костюк В. В., Мельник А. В.</b> (Житомирський державний університет ім. Івана Франка)	403
17. Комп'ютерні ігри та WEB-дизайн. <b>Кравцова А. О.</b> (Національний університет «Одеська політехніка».)	406
18. Розробка відеогри для стимуляції покращення зорових функцій. <b>Курашин Є.О.</b> (Український державний хіміко-технологічний університет)	407
19. Переваги RPG жанру відеоігор. <b>Кухаренко В.С., Гайдаєнко О.В.</b> (Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова)	410
20. Комп'ютерна RPG-гра «FATEFUL STORY». <b>Лисогурський М.Л., Швець Н.В.</b> (ВСП "Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій ОНТУ)	412

## ПЕРЕВАГИ RPG ЖАНРУ ВІДЕОІГОР

КУХАРЕНКО В.С. (vikakyharenko2001@gmail.com)

ГАЙДАСНКО О. В. (okotsur80@gmail.com)

Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова

*Робота присвячена виявленню причин та їх аналізу з метою визначення чому у наш час люди вибирають саме жанр RPG-ігор. Визначено термін RPG жанру відеоігор, його піджанри; виявлено шість причин зацікавленості гравців RPG жанру, а саме: інтерфейс та дизайн; сюжет; відкритий світ; можливість прокачувати свого персонажа; аналізування своїх дій; різноманітність механік; підведені підсумки.*

**Введення.** Все більше людей, як дозвілля, вибирають саме відео ігри. В 2020 році почалася пандемія, а з нею відбувся стрибок продажів відеоігор. GamesIndustry.biz виявив, що за статистичними даними тотальний продаж ігор того року виріс на 19,6 відсотки, якщо порівнювати з 2019, що свідчить про збільшення інтересу усього суспільства до ігрової індустрії [1]. Одним із популярних жанрів відео ігор – є RPG (41% від усіх жанрів за статистикою 2022 року від Statista [2]).

Рольова відеогра чи Role-Playing Game (з цього і аббревіатура RPG) – жанр відеоігор, де основна частина ігрового процесу полягає в управлінні персонажем чи групою персонажів, які досліджують ігровий світ, виконують різноманітні завдання та розвиваються, слідує сюжету. Існує багато різновидів цього жанру, а саме: RPG західного стилю (найчастіше використовується готичний стиль, детальне налаштування персонажів), Dungeon Crawler (більш сконцентрована на дослідженні та знищенні істот), тактичні RPG (відбувається керування групою персонажів), MMORPG (ігри, насамперед, онлайн та розраховані на багатокористувацькі режими гри) тощо [3]. При цьому рольові відеоігри настільки універсальні, що можуть поєднуватися з іншими жанрами та мати в своєму складі характеристики інших видів відеоігор.

**Мета роботи.** Визначити причини зацікавленості суспільства та провести аналіз переваг RPG як жанру відеоігор.

### **Результати дослідження.**

**Сюжет.** Цей жанр велику увагу приділяє саме сюжету. База цих ігор – це сюжетні та не тільки завдання, які гравець виконує упродовж усієї гри, дивлячись основну лінію, яку доповнюють другорядні. Перевага – людина, яка грає, має вибір проходити необов'язкові завдання чи ні. Гарним прикладом сюжету – є «World of Warcraft». За стільки років існування цієї багатокористувацької гри та виходом доповнень, сюжет розширився настільки сильно, що щоб пройти усі сюжетні та додаткові лінії потрібно дуже багато часу. MUD – ще один піджанр рольової гри, який описує усі свої складові саме текстом, тому там сюжет – це головна частина. Людям, яким подобається поринати та аналізувати перебіг подій, будуть в захваті від RPG.

**Відкритий світ.** Гарний представник цієї переваги – «Marvel Spider Man», яка була дуже популярна, коли вийшла (на травень 2022 року продаж складає 33 мільйона копій за офіційними даними розробників Insomniac Games). Гравець може вільно пересуватися по величезному місту, в ньому відсутні будь-які штучні бар'єри. А, як відомо, коли немає ніяких обмежень, то і занурення у всесвіт гри дуже легкий.

**Аналізування своїх дій.** Більшість процесів RPG-гри відбувається завдяки тому, що гравець аналізує та виконує завдання з визначеною тактикою. Так, наприклад, в грі «The Witcher 3: Wild Hunt» без обмірковування дій неможливо буде пройти різноманітні завдання чи виграти головного боса. Не обдуманий хід загрожує програшем, і людям подобається такий азарт. Також, ніхто не відміняв різні головоломки, тому жанр RPG приносить не тільки задоволення від гри, а також дозволяє гравцю не бездумно проходити її.

**Різноманітність механік.** RPG жанр включає в себе різні візуальні піджанри: бойові ігри (combat game); пригоди; стратегічні ігри з елементами варгеймінгу (відтворення боїв) тощо. А міжособистісні взаємодії, наприклад, в MMORPG допомагає людям знайти нові знайомства та друзів по інтересам.

**Інтерфейс та дизайн.** Більшість ігор мають схожий концепт та привабливий дизайн (персоналізація героїв, відкритий світ, різноманіття ігрових можливостей). Великою перевагою саме цього жанру – є створення особистого персонажу. Деякі ігри мають настільки великий режим персоналізації, що гравець може створити максимально унікальну істоту (наприклад, «The Elder Scrolls V: Skyrim», «Dark Soul»). Деякі ігри використовують позицію реалістичного відображення свого всесвіту і героїв (як у іграх, що наведені вище), а більшість з них схиляються до барвистого та «казкового» дизайну (наприклад, «Genshin Impact»). Таким чином, у гравця широкий вибір – чи дивитися на реалізм, чи хоча б у ігровому всесвіті втекти від реальності (рис. 1).

**Можливість прокачувати свого персонажа.** Початок усіх ігор цього жанру – це самий низький рівень, коли персонаж, за якого грає гравець, майже нічого не вміє. Але з розвитком сюжету, він розвивається, відкриваються нові можливості, різні доповнення та хитрощі, досвід допомагає виходити з, здавалось би, безвихідних ситуацій. Відбувається центрування уваги на своїй особистості, навіть, якщо це персонаж, яким управляє гравець.

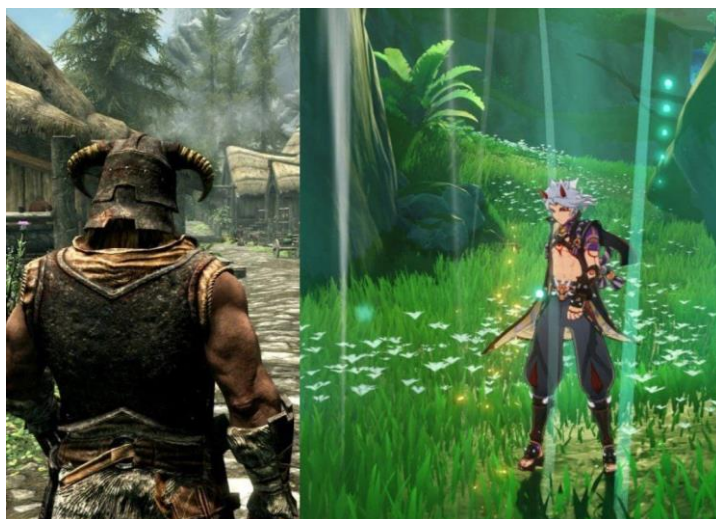


Рис. 1. – Порівняння зовсім різних концептів RPG-ігор

**Висновок.** RPG – один із самих різноманітних жанрів. Він має у собі не тільки особисті характеристики, а також ті, які притаманні іншим видам відеоігор. Гравці частіше всього обирають RPG за те, що цей жанр надає можливість повністю понуритись у зовсім інший всесвіт, на собі випробувати різні ситуації, аналізувати дії та просто насолоджуватися процесом, при цьому взаємодіючи з іншими людьми без зайвого стресу, який міг виникнути у реальному житті. З боку дизайну – це широкий асортимент різноманітного контенту, коли кожен об'єкт гри має стилізацію та свій потенційний шарм, який може дуже сподобатися різним гравцям. Рольові ігри – це втеча від буденності.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. GamesIndustry.biz presents... The Year In Numbers 2020. [Електронний ресурс]. – <https://www.gamesindustry.biz/gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2020>
2. Most popular genres played regularly according to video gamers in the United States in 2022. [Електронний ресурс]. – <https://www.statista.com/statistics/246766/favorite-video-game-genres-in-the-us/>
3. Рольові відеоігри. Вікіпедія. [Електронний ресурс]. – [https://uk.wikipedia.org/wiki/Рольова\\_відеогра](https://uk.wikipedia.org/wiki/Рольова_відеогра)