

УДК 004.41

Вітвіцький Н. - ст. гр, СП-42, Стоянов Ю. - канд. техн. наук

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя

РОЗРОБКА БАГАТОКОРИСТУВАЦЬКОЇ КАРТИ ДЛЯ "DND" ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ NODE ТА МОВИ ПРОГРАМУВАННЯ JS

Vitvitskyi N., Stoyanov Y.

Ternopil Ivan Puluj National Technical University

DEVELOPMENT OF A MULTI-USER MAP FOR "DND" USING THE NODE AND PROGRAMMING LANGUAGE JS

Ключові слова: розробка ігор, DND, Node.js

Keywords: game development, DND, Node.js

Розробка багатокористувацької карти для Dungeons and Dragons (DND). Є важливим завданням у сучасній гейм-індустрії. У відмінності від традиційних паперових карт, цифрова карта дозволить гравцям зручно відслідковувати свої переміщення, взаємодіяти з оточенням та спілкуватися між собою.

Створення цифрової карти для DND використовується для полегшення геймплею, забезпечення більшої інтерактивності та спільної гри. Карта міститиме різноманітні елементи такі як території, кущі, дерева, та персонажів. Гравці матимуть можливість відслідковувати свої рухи, виконувати бойові дії, взаємодіяти з NPC та іншими гравцями, та NPC, а також взаємодіяти з різними об'єктами на карті.

Програму генерації карт можна використовувати для створення регіональних карт і карт битв. В більшості випадків вона буде використовуватись для створення простої бойової карти. Вадливо мати можливість скласти детальну карту за п'ять-десять хвилин. Треба сказати, що створення карти з великою кількістю кімнат, як-от підземелля чи велика будівля, є складною справою через рівень деталізації, який для них потрібен. Можна порівняти програму генерації карт з фоторедактором: присутнє нанесення шарів, змішування та використання готових ресурсів, і хоча це може бути не найоптимізованіше програмне забезпечення для створення карт DND, це чудове поєднання простоти у використанні та можливості налаштування.

Зростаюча популярність складних програмних систем для ігор, таких як DND, свідчить про розширення можливостей та очікувань геймерів. Це відриває нові горизонти для розробників, які створюють багатокористувацькі карти, спрямовані на полегшення геймплею та підвищення залученості гравців. Технології Node.js [1] та JavaScript є ідеальними інструментами для такого завдання, надаючи засоби для ефективної інтерактивної розробки, яка відповідає сучасним стандартам гейм-індустрії.

Загальний процес розробки буде складатися з таких етапів [2], як аналіз вимог, проектування, розробка, тестування та впровадження. Кожен з цих етапів буде ретельно пророблений з метою створення високоякісного та функціонального продукту, який задовільнить потреби гравців DND.

Література:

1. Т. І. Головайчук. NodeJs у дії. Лех Янг, Мрз Хартер, Натан Риліч, Майк Зантелон, Тім Олі. Індія : Амазон, 2013. – 416 С.
2. Лаврищева К.М. ПРОГРАМНА ІНЖЕНЕРІЯ.–К.– 2008.–319 с.