

ИСТОРИКО-СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ «МРАКОБОРЦЫ» НА БАЗЕ ПЛАТФОРМЫ UNITY 3D

Маркевич В.Ю.

*Институт информационных технологий БГУИР,
г. Минск, Республика Беларусь*

Калитеня И.Л. – м.т.н., ст. преподаватель

Целью проекта «Историко-стратегическое игровое приложение «Мракоборцы» на базе платформы Unity 3D» является разработка новой конкурентно-способной цифровой коллекционной карточной игры на базе мифологии и культуры Республики Беларусь.

Сеть Интернет на сегодняшний день используется практически во всех приложениях. Ближе к концу 90-тых годов начали появляются первые многопользовательские игры и понятие киберспорта. Сегодня актуальность данной темы дипломного проекта обусловлена тем, что киберспорт является быстроразвивающейся спортивной дисциплиной, одним из разделов которого является

коллекционные карточные игры, а также отсутствием на данный момент уникального приложения на базе мифологии и культуры Республики Беларусь.

Во время выполнения дипломной работы были проведены исследования рынка киберспортивной отрасли, которые доказали прибыльность в этой сфере. На данный момент он составляет около \$900 млн., а к 2021г. прогнозируется рост до \$1,6 млрд. Также исследования позволили понять насколько возрос интерес людей к киберспортивной дисциплине. Аудитория киберспортивных состязаний за прошлый год выросла на 15% в сравнении с 2016 годом. Эксперты полагают, что к 2021 году зрителями игровых турниров станут 306 млн человек

За время выполнения дипломной работы были разработаны клиентская и серверная часть. Клиентская часть выполнена с использованием платформы Unity 3D – профессиональный мультиплатформенный игровой редактор для создания игр и графических приложений. Он включает конструктор игр – среду редактирования с удобным пользовательским интерфейсом, позволяющим создавать игру визуально. Серверная часть была выполнена с использованием .Net Framework с использованием паттерна MVVM.

В качестве основы для дипломного проекта была взята работа кандидата сельскохозяйственных наук Бутова И.С. – стратегическая карточная игра «Мракоборцы».

Данная разработка является доказательством того, что IT рынок, тесно связан с другими сферами, не относящимися к нему. В конкретном примере собранные научные данные о белорусском фольклоре, профессиональная работа дизайнеров и умение применять полученные знания, приобретённые за годы обучения позволили получить уникальный продукт, который не имеет аналогов на IT рынке Республики Беларусь.