

РЕАЛИЗАЦИЯ СОЦИАЛЬНОГО АСПЕКТА В РАЗРАБОТКЕ ИГРОВОГО ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ «СЕМЕЙНЫЙ МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ»

Гродненский государственный университет имени Янки Купалы
г. Гродно, Республика Беларусь

Деменович А. Ю.

Карканица А. В. – ст. пр. каф. совр. техн. прог.

В настоящее время индустрия игровых приложений прочно захватывает умы человечества. Зачастую мы даже становимся жертвой этой индустрии. Достаточно вспомнить одно из уникальных и нашумевших явлений под названием Pokémon GO. Все мы, в той или иной степени, находимся под влиянием гаджетов, интернета, социальных сетей, компьютерных игр. Играют все, и взрослые, и дети, и стар и млад, тратя на это невероятное количество времени. В случае, когда речь идет о детях, выбор такого способа времяпрепровождения не является осознанным, так как технологии используют наши психологические уязвимости.

Тяжело представить современного ребенка и его родителей без смартфона или планшета. Каждый увлечен своим виртуальным миром, необходимость в общении в семье отсутствует, семьи разобщаются, между детьми и родителями возникает недопонимание, конфликты. Запретить Интернет и уничтожить все гаджеты невозможно. Проблему нужно решать другими способами. Предлагается разработка игрового приложения «Семейный мир приключений», которое помимо игровой функции будет иметь и социальный, и воспитательный характер. У родителей появится возможность превратить выполнение домашних обязанностей своих детей в увлекательную игру с призами и поощрениями.

Зачастую дать задание ребенку, будь то выполнение домашнего задания или помощь по дому, бывает сложно. Даже провести время на улице с друзьями для некоторых детей становится сложным заданием. Существует огромное количество мобильных приложений, которые позволяют составлять списки заданий на каждый день, отмечать их выполнение, но для ребенка это совсем не интересно. Предлагаем решить эту задачу креативно, разработав игровое приложение «Семейный мир приключений», которое не только развлечет, но и сплотит детей и их родителей.

Основной отличительной чертой игры является то, что она предоставляет окружение где все пользователи, являются персонажами под названием «Семья». У каждого пользователя есть уровень, опыт и деньги. Главы семей могут создавать задания и назначать их другим членам семьи. За каждое выполненное задание пользователь получает опыт и деньги. В игре реализована система достижений, которая позволит предать игре дополнительные цели.

Дополнительными элементами игры являются инвентарь и список желаемого. Так как система интегрирована с различными сервисами, то пользователю предоставляется большой выбор реально существующих предметов, которые можно добавлять в список желаемого. Когда игрок обладает достаточным количеством опыта и денег, он сможет запрашивать данные предметы. Фиксированием факта получения предмета является фото-подтверждение с предметом. После этого предмет можно будет переместить в инвентарь. Интеграция приложения с различными социальными сетями позволит делиться своими достижениями, вещами и списком желаемого.

Важная задача в разработке игры — это правильный выбор стратегии по развитию виртуальных персонажей, а именно стратегии набора опыта. Первым шагом реализации этой задачи является определение таблицы опыта, которая станет дорогой игроков к вершинам. В большинстве случаев функция получения опыта описывается кривой, точки которой вычисляются по формуле: $exp = baseExperience * (level^{factor})$ прим. (Рис. 1), где $baseExperience$ - константа, указывающая количество опыта требуемого для получения уровня, $level$ - это уровень, для которого рассчитывается количество опыта, а $factor$ - это константа, которая определяет на сколько больше опыта нужно получить для указанного уровня. Чем больше это значение, тем более изогнутой получится кривая. Таким образом, набор опыта усложняется плавно по мере получения уровня, если правильно выбрать значение $factor$.