

Игра-платформер «Mystery of the gloomy forest» на базе межплатформенной среды разработки Unity

А.Д. Гринкевич¹

¹Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, Минск, Республика Беларусь

В статье рассмотрена роль игры-платформера «Mystery of the gloomy forest» на базе межплатформенной среды разработки Unity. Результаты исследования, включающего разработку и апробацию игры.

Ключевые слова: Игра-платформер, компьютерные игры, Unity

Компьютерные игры пользуются неослабевающим интересом. Они приносят немало пользы. Многие обучающие программы в своей основе содержат игровую составляющую. Игры учат человека быстро реагировать, принимать решения, при этом ощущая свою ответственность за это. Они способствуют развитию образного мышления, критического, стратегического мышления. Развивают мелкую моторику, учат планировать свои действия. Могут помочь с выбором профессии. Кроме развивающей и обучающей функции, игры позволяют человеку провести досуг, отвлечься от дел и просто отдохнуть.

Целью при реализации данного проекта является приобретение практических навыков в области проектирования, создания и документирования игр

Платформер – жанр компьютерных игр, в которых основной чертой игрового процесса являются прыжки по платформам, лазанье по лестницам, собирание предметов, обычно необходимых для завершения уровня. Игры подобного жанра характеризуются нереалистичностью, рисованной мультяшной графикой. Героями таких игр обычно бывают мифические существа (к примеру: драконы, гоблины) или антропоморфные животные

Данный проект является компьютерной игрой, вследствие чего предусматривается одна категория пользователей – игроки. В процессе работы приложения пользователь является непосредственным участником игрового процесса и оказывает влияние на него.

Программный продукт (ПП) должен осуществлять игровой процесс, корректное отображение всех игровых элементов, навигацию в главном и игровом меню.

Программное средство (компьютерная игра) обеспечивает развлечение пользователей посредством приятного интерфейса и интересного геймплея.

Разрабатываемое программное средство должно реализовать следующие функции::

1. загрузка настроек по умолчанию;
2. изменение настроек пользователем;
3. формирование игрового поля;
4. обработка нажатий клавиш;
5. обработка результатов: подсчет собранных монет и оставшихся жизней;
6. обработка действий пользователя: подбор предметов в инвентарь, покупка предметов в магазине;
7. визуализация игрового процесса;
8. сохранение количества пройденных уровней;
9. сохранение пользовательских настроек в системе.

Целью работы является разработка игры «Mystery of the Gloomy Forest» на платформе персонального компьютера под управлением операционной системы Windows. На рисунке 1 представлен интерфейс меню программы.

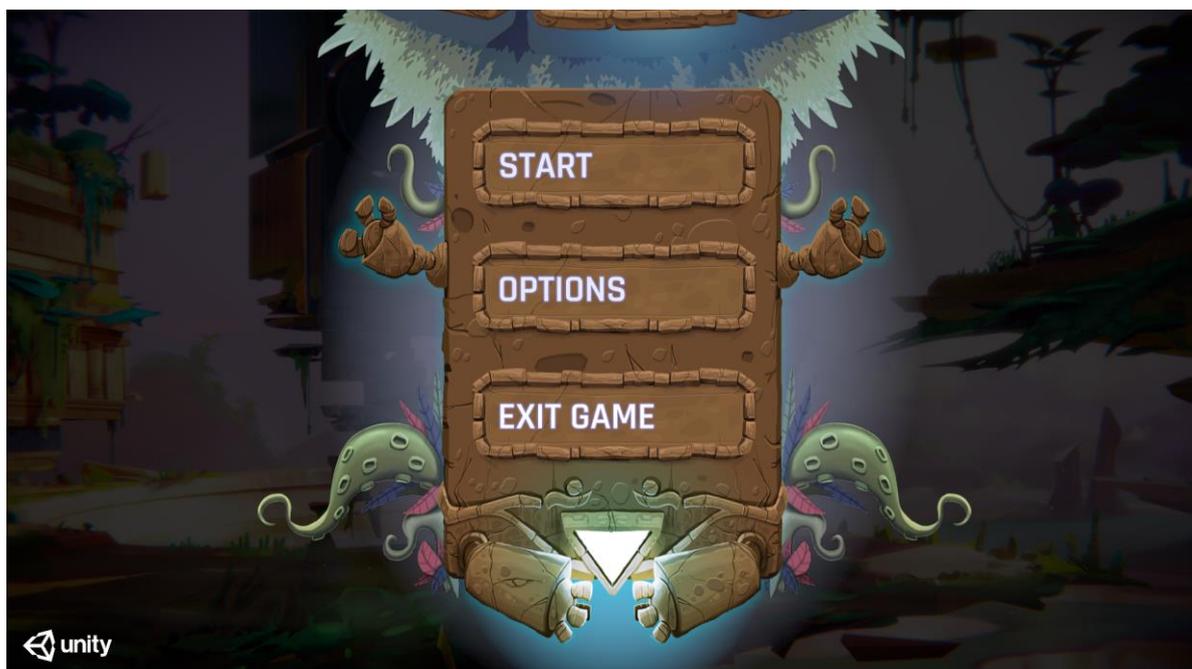


Рисунок 1 – Главное меню программы

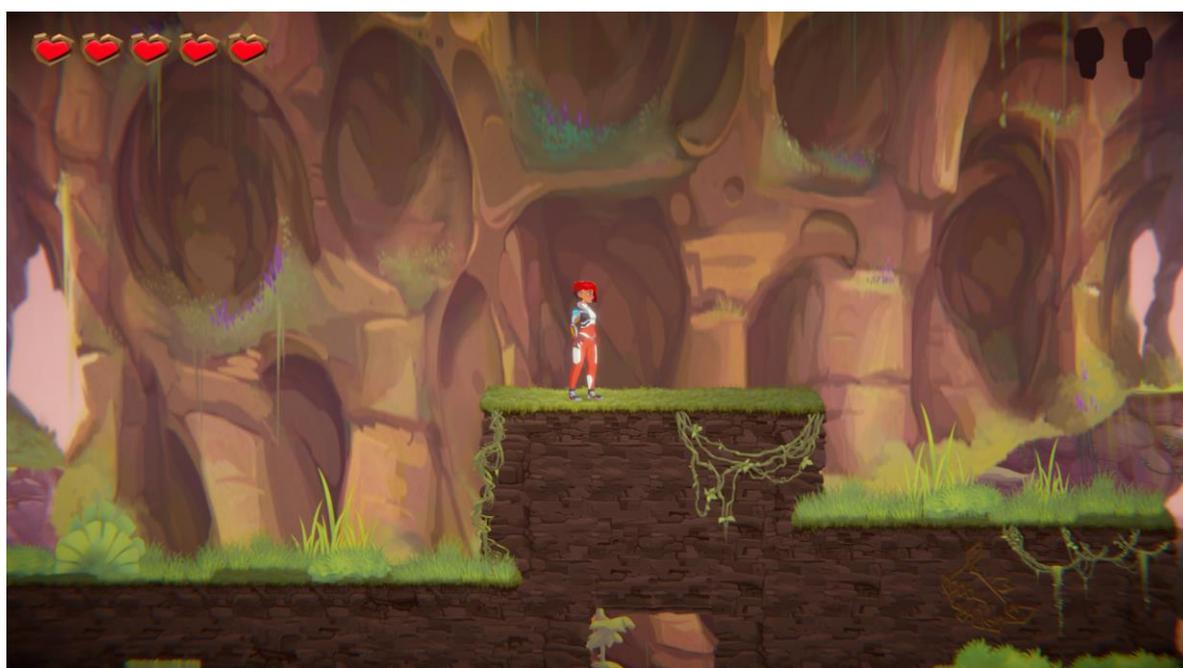


Рисунок 2 – Игровое поле программы

Список источников

- [1] Анкуда, С. Н. Дипломное проектирование: разработка методического раздела: метод. рекомендации для студентов специальности 1-08 01 01 «Профессиональное обучение (по направлениям)» / С. Н. Анкуда, О. В. Славинская, Ю. С. Сычёва. – Минск: МГВРК, 2013. – 28 с.
- [2] Дуглас, Э. Основы работы с сервером / Э. Дуглас, П. Дэвид // [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://habr.com/ru/companies/leader-id/articles/508154/> сервер. – Дата доступа: 17.04.2024.

Mystery of the gloomy forest" platformer game based on Unity cross-platform development environment

A.D. Grinkevich¹, O.P. Ryabychina¹, V. V. Slavinskaya¹

¹Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus

Annotation

The article considers the role of the platformer game "Mystery of the gloomy forest" based on the cross-platform development environment Unity. The results of the research, including the development and testing of the game.

Keywords: Platformer game, computer games, Unity