

А. В. Михайлов, В. С. Захаренко
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ «AFINA» В ЖАНРЕ ЗАЩИТА БАШНИ С ЭЛЕМЕНТАМИ ЭКШЕН-РПГ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА НА ОСНОВЕ ИГРОВОГО ДВИЖКА UNREAL ENGINE

С каждым годом популярность компьютерных игр растет, больше людей начинают проводить свободное время путешествуя по просторам игровых миров. Игровая индустрия развилась до невероятных масштабов и уже во многом опережает киноиндустрию и музыкальную индустрию. Результатом технологического развития, а также массового распространения персональных компьютеров, планшетов и мобильных устройств, стал все более расширяющийся рынок развлечений, что является веским аргументом в пользу проектов по созданию новых игровых приложений различных жанров, рынок игр увеличивается, наиболее удачные проекты продаются миллионными тиражами. Все это стало основной причиной разработки игрового приложения в жанре «защита башни с элементами экшен-РПГ».

В отличие от классических игр в жанре «защита башни», в котором пользователь строит защитные сооружения, в приложении

Материалы XXIV Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 22–24 марта 2021 г.

«Afina» защищать главное сооружение от вражеских волн игроку необходимо управляя лишь одним персонажем. В игре доступно два персонажа – маг и воин. Персонажи обладают различными навыками, которые можно получить после повышения уровня.

Приложение имеет довольно необычную мультяшную графику и низкополигональные модели, что также может приглянуться многим пользователям. Игровое приложение разработано на основе игрового движка Unreal Engine 4, который является одним из мощнейших инструментов для создания игровых приложений на данный момент.

Данное игровое приложение может завлечь пользователей любого возраста и пола. Игра имеет низкие системные требования, что позволяет комфортно играть даже на слабых персональных компьютерах.