

А. В. Филипенко, Д. А. Сеница
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «АДАПТАЦИЯ»

В наше время одним из самых распространенных развлечений у молодежи являются видеоигры. Эта сфера довольно сильно развита и все еще продолжает развиваться. Можно даже сказать, что видеоигры

стали отдельным видом искусства. О них говорят везде: в газетах, показывают по телеканалам, обсуждают в Интернете.

Большинство видео игры созданы для того чтобы разнообразить досуг детей и подростков, но существуют специальные игры, которые помогают развивать те или иные качества людей. Именно благодаря видеоиграм были созданы разные симуляторы, которые используют для обучения на водителя, врачей и т.д.

Разработанная игра «Адаптация» поможет подросткам и детям развить логику и мышление. В ней вас будут ждать множество головоломок, загадок и ситуаций надо которыми придется изрядно потрудиться чтобы найти решение. Но, не смотря на то, что некоторые головоломки сами по себе сложно решить, так же будут моменты, когда те самые головоломки нужно будет сначала найти. Это поможет развить наблюдательность и внимательность.

В среде разработки Unity было создан внешний вид игры: локации и персонажи. А благодаря языку программирования C# были прописаны основные механики и особенности игры. На данный момент в игре были созданы две локации. В первой локации появляется ваш персонаж и ваша задача попасть в следующую. Но путь от первой локации ко второй закрыт и вам предстоит выяснить каким способом можно открыть проход в следующую локацию. Так же в первой локации находятся враги, которые будут вам мешать.