

А. П. Хаменя
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ФЭНТЕЗИЙНО-ФАНТАСТИЧЕСКОГО ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

В наше время создавать что-то по-настоящему новое достаточно трудно, ведь чрезвычайно много вещей было придумано до нас, поэтому сегодня творением можно назвать комбинирование уже существующего с последующим добавлением чего-то своего. На этом принципе основано разработанное нами игровое приложение.

Отметим, что в дальнейшем планируется создание целой серии игр в фэнтезийно-фантастическом жанре, описывающих весьма растянутую во времени историю от лица многих персонажей, которые в зависимости от действий игрока смогут даже встретить друг друга в тот или иной момент повествования. Собранные вместе, все игры серии должны будут создать цельное понимание игровой вселенной. Всего в серии планируется шесть частей: «Воля короля», «Гнев гнезда», «Торговый альянс», «Чёрная королева», «Железное сердце», «Падение трона». На данный момент разработана первая часть игровой серии. В «Воле короля» за основу мира взята вселенная игры «Darksouls», созданная компанией BandaiNamco. В этой части рассказана история короля тёмных эльфов, которого вероломно лишили жизни его светлые сородичи и которому был дан второй шанс: ожить, вернуться в свой мир и освободить свой народ от захватчиков. Время прохождения первой части серии должно составить 15–20 часов.

Материалы XXIII Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 23–25 марта 2020 г.

В игровой серии планируется широкое разнообразие жанров: игроки успеют побывать и в схватках на мечах, и в космических баталиях, и просто создать свою экономическую империю.

Отметим, что разработка игрового приложения осуществляется в среде Unity3D, адаптированной под многие операционные системы, среди которых и Windows, причем процесс создания приложений практически не варьируется от системы к системе. Среда Unity, ориентируясь на выбранные настройки, позволяет собирать созданный проект так, чтобы он был понятен выбранной операционной системе, поэтому, хотя различия в методах сборки приложения на разных операционных системах и имеются, пользователю они не показываются.