

Е. Ю. Бобров, Д. С. Кузьменков
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «THE ROOM» В СРЕДЕ UNITY

В последние годы сфера разработки игровых приложений активно растет и развивается. Для разработки игровых приложений используют различные среды разработки. Для разработки игры-головоломки «The Room» была выбрана среда Unity, одна из самых востребованных и популярных.

Unity – межплатформенная среда разработки компьютерных игр, позволяет создавать приложения, работающие на более 25 платформах, поддерживающая написание скриптового кода на языках C++ и C#. В качестве основного языка был выбран язык программирования C# [1]. Среда Unity [2] обладает инструментарием, позволяющим создавать объекты, легко реализовывать для них физику, анимировать созданные объекты, а также позволяющая легко интегрировать динамическое освещение сцен.

Для создания моделей игрового приложения «The Room» использовалось приложение Blender – приложение для создания трехмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга и пост-обработки.

С использованием вышеперечисленных технологий было разработано игровое приложение «The Room», представляющее собой игру в жанре головоломка. Игрок находится в запертой комнате, из которой необходимо выбраться, используя предметы, находящиеся в комнате. Головоломки представляют собой набор пазлов разной направленности: комбинаторики, логики, словесные. Разработанное игровое приложение обладает приятным интуитивно понятным интерфейсом. Реализовано 10 различных уровней, существует возможность взять подсказку.

Литература

- 1 Дейтел, П. Как программировать на Visual C# 2012 / П. Дейтел, Х. Дейтел. – 5-е изд. – С.-Петербург : Питер, 2014. – 864 с.
- 2 Хокинг, Д. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C# / Д. Хокинг. – С.-Петербург : Питер, 2016. – 336 с.