

# Реализация пошагово-ролевой игры «Heart of Darkness»



Выполнил студент гр. ИВТ-18  
Гуков Иван Алексеевич

Руководитель: доцент кафедры  
ИВТ и ПМ, к.т.н.,  
Макаров Дмитрий Андреевич

# Особенности жанров

## Пошаговые игры

- Есть время на обдумывание хода
- Необходимость думать наперёд
- Неспешный темп игры
- Взаимодействия происходят по очереди

## Ролевые игры

- Наличие характеристик
- Система прокачивания персонажа/персонажей
- Повышение уровней
- Изучение мира

# Постановка задач

Цель: Реализация пошагово-ролевой игры <<Heart of Darkness>>

Задачи:

- Реализовать карту, поддерживающую различные локации
- Спроектировать архитектуру приложения
- Реализовать систему найма персонажей в команду
- Разработать удобный пользовательский интерфейс
- Реализовать систему пошагового боя
- Спроектировать систему характеристик на основе правил d&d
- Реализовать таблицу лидеров

# Средства реализации

- Unity – Мультиплатформенная среда разработки, лёгкая в освоении
- C# - Современный, совместимый с Unity, язык программирования
- Visual Studio - IDE для работы с C#
- Tiled - Бесплатный редактор тайловых карт
- Gimp - Редактор изображений



# Реализация

- Игровая гексагональная карта
- Случайные бои на карте
- Локации с особыми противниками
- Найм и прокачка персонажей в городе
- Система подсчёта очков и таблица лидеров
- Система боя
- Финальный босс
- Настройка музыки и звуков

**Демонстрация**

# Перспективы

- Добавление новых уровней
- Добавление новых персонажей, классов, способностей
- Реализация квестов/сюжета
- Расширение боевой системы
- Реализация инвентаря и предметов

# Заключение

В ходе проделанной работы была создана игра в пошагово-ролевом жанре.

Реализованы системы: глобальная карта, найм и усиление персонажей, случайные бои на карте, пошаговый бой, сохранение результата игры в таблицу лидеров.

Исходя из этого, все поставленные задачи выполнены.

**Спасибо за внимание!**