

Разработка 2D игры для
широкого круга пользователей

Demons

**Александр
Шевлюков**

**Валерия
Батищева**

Орлов Илья

**РУКОВОДИТЕЛЬ
ПРОЕКТА**

Лежебоков

Андрей Анатольевич

доцент кафедры САТТР



Актуальность проблемы



**Геймификация –
применение
игровых
механик в
неигровых
процессах.**

Цель проекта

Разработать (игровой сценарий).

двухмерную казуальную стратегию под **android** и **iOs** устройства. для широкого круга пользователей.



Постановка задач

- 1) Изучить основы разработки игровых сценариев: графика, способы ввода, математика, физика взаимодействия, медиа- контент.
- 2) Изучить принципы искусственного интеллекта.
- 3) Используя среду разработки на основе языка программирования C#. Разработать игровой сценарий в виде Windows и Android приложения.

Существующие аналоги



Cat War

Количество
установок

1 000 000–5 000 000

4,5



Оценок: 194 009

Demons



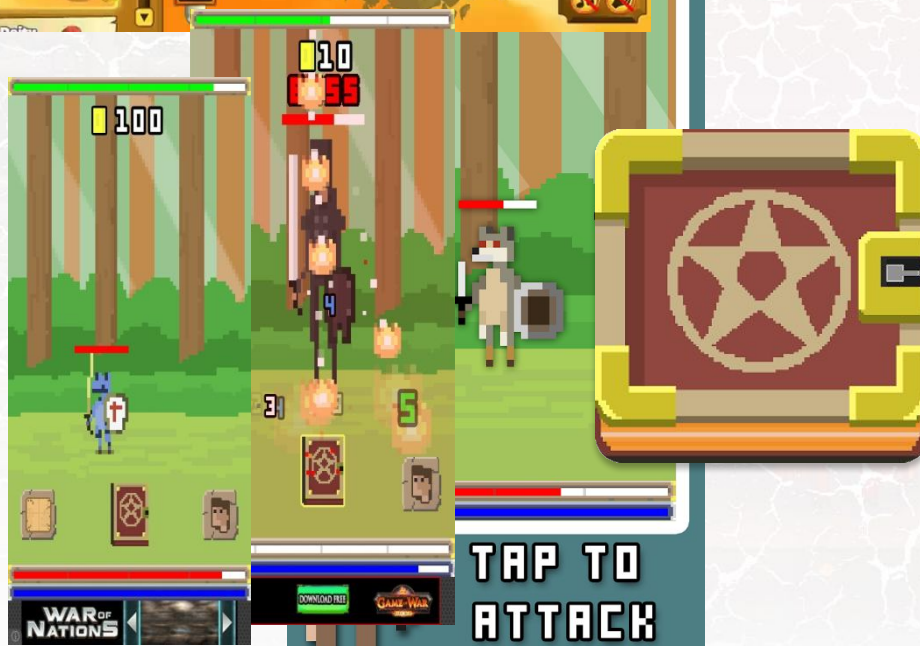
Clicker heroes

Количество установок
1 000 000–5 000 000

4,4



Оценок: 52 306



RPG Clicker

Количество
установок
500 000–1 000 000

4,3



Оценок: 39 914

1. Используя инструмент для разработки двух- и трёхмерных приложений и игр Unity, создать основы игрового процесса. **Дата:**

8-10 апреля

2. При помощи растрового редактора paint.net, расширить игрового процесса, создать графику и анимации. **Дата: 10-20 августа.**

3. Оптимизировать приложение под телефоны и планшеты, опубликовать игру на Google play



Demons

Результаты

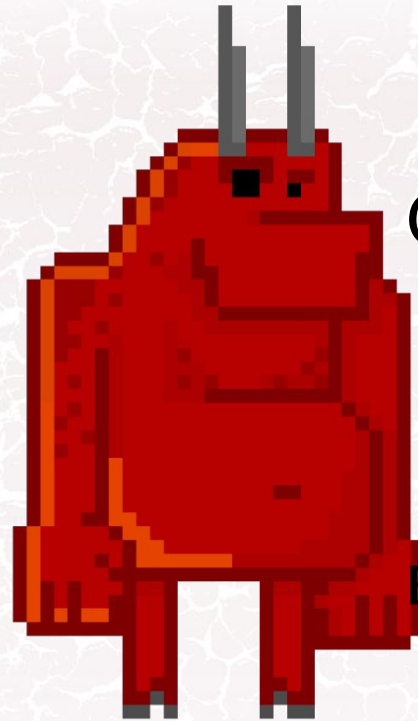
Дизайн игры

автор: Орлов Илья

Click Me



Главное
здание



Основной
игровой
персонаж
чертик
воин



Игровой
персонаж
имп рабочий

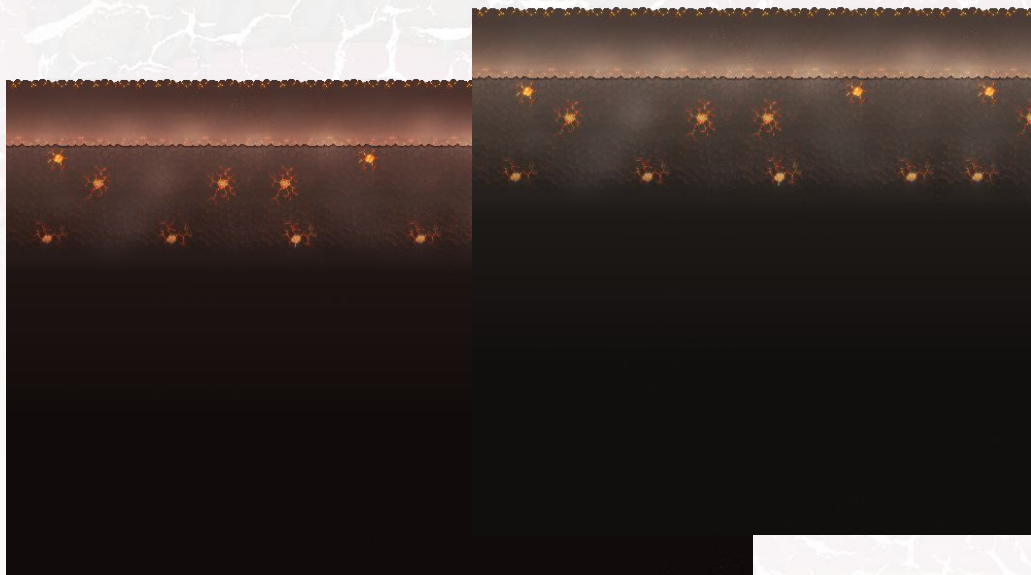
Demons

Результаты

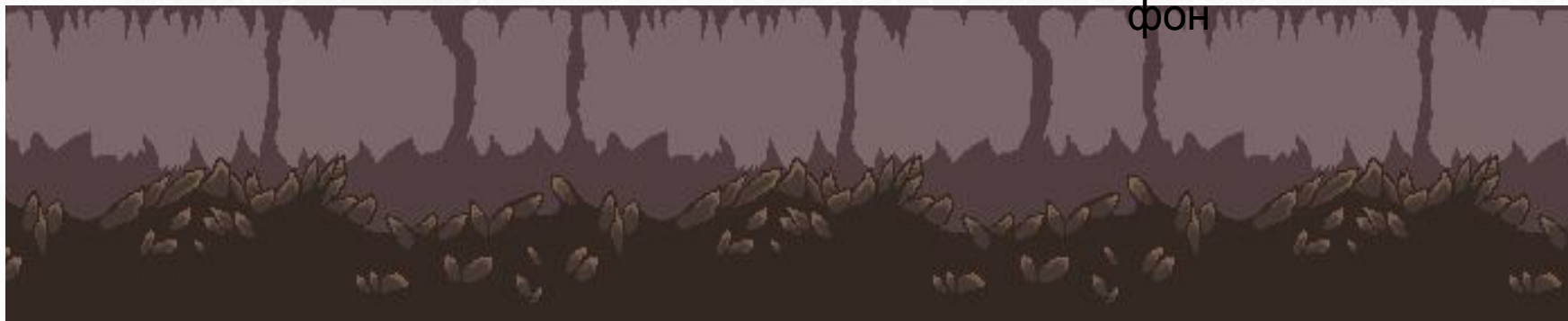
Дизайн игры

автор: Орлов Илья

Земл
я



Задний
фон

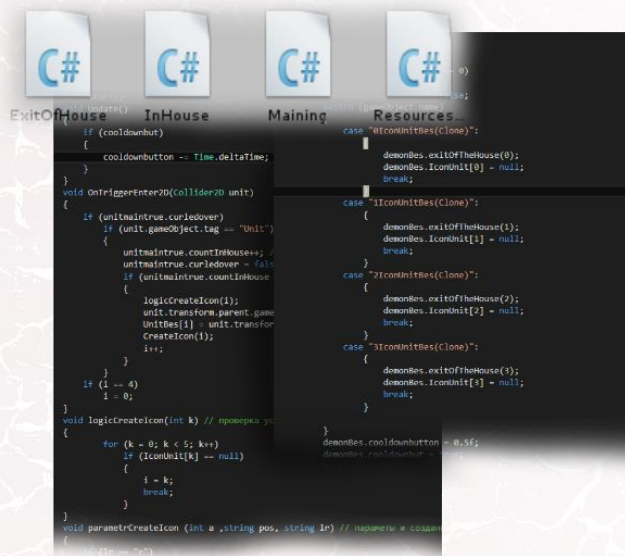




Код -
перетаскивания
игрового персонажа
мышью.
**Шевлюков
Александр**



**Валерия
Батищева**



Орлов Илья -
Система
добычи ресурсов

Код – передвижение
игрового персонаж
(искусственный
интеллект) и анимация

Demons

Результаты



Демонстрация игры

1) Для начала в игре будет реализован только один режим - режим выживания. Очки начисляются за время игры и количество созданных персонажей.



2) И один уровень, изображени е которого находится слева.

1. Создать меню для игры и систему улучшений.

Александр Шевлюков дата выполнения 10 апреля

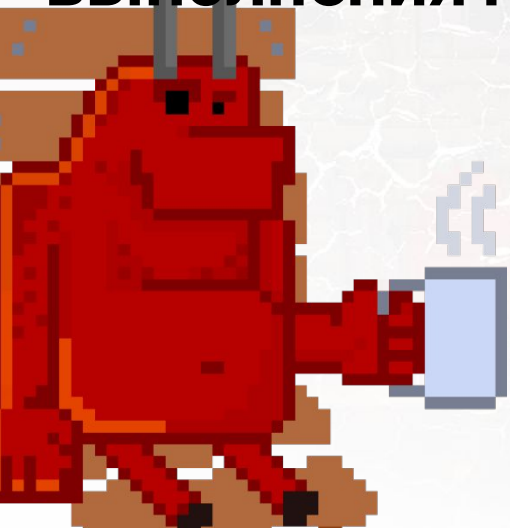
2. Разработать экономическую часть игры.

Орлов Илья дата выполнения 15-25 мая



3. Реализовать потребление и затрату ресурсов.

Орлов Илья
дата выполнения 10 мая



4. Создать искусственный интеллект и реализовать новые уровни врага.

Орлов Илья и
Александр Шевлюков дата выполнения
10 августа

5. Проработать дизайн игры и добавить анимации. Орлов Илья и Лера Батищева
дата выполнения 25 августа

6. Оптимизировать и собрать игру под android и ios устройства.
Вся команда дата выполнения
защита проекта



Demons



Таким образом, мы освоили инструментарий программы для разработки приложений «Unity» и научились основам разработки игровых сценариев.

В игре уже реализована возможность добычи ресурсов. Написан частично интеллект основного чертика рабочего, разработан дизайн. Готовы анимации передвижения и взятия игрового персонажа.

Demons

