

Разработка игры в жанре Платформер

Выполнил: Марков Д.Д.
группы ИСиП-6-21

Руководитель: Ключник Н.
Е.



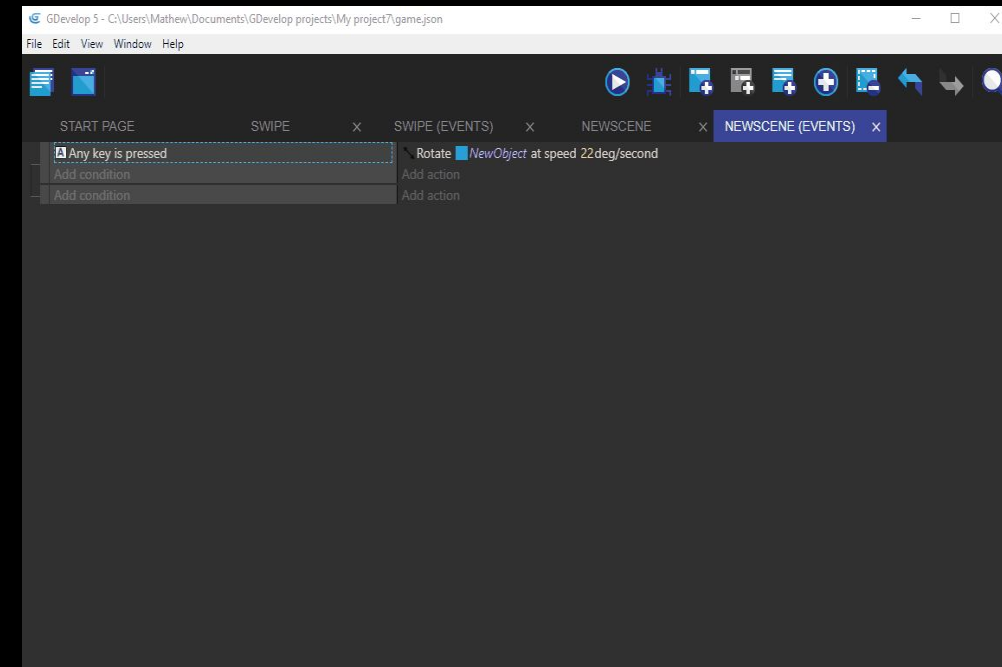
АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

- Платформер— один из популярных игровых жанров, основной чертой игрового процесса является прыгание по платформам. Противники в данном жанре обладают примитивным искусственным интеллектом, стремясь максимально приблизиться к игроку, либо не обладают им вовсе, перемещаясь по круговой дистанции, совершая повторяющиеся действия или не совершая их. Соприкосновение с противником обычно отнимает жизненные силы героя

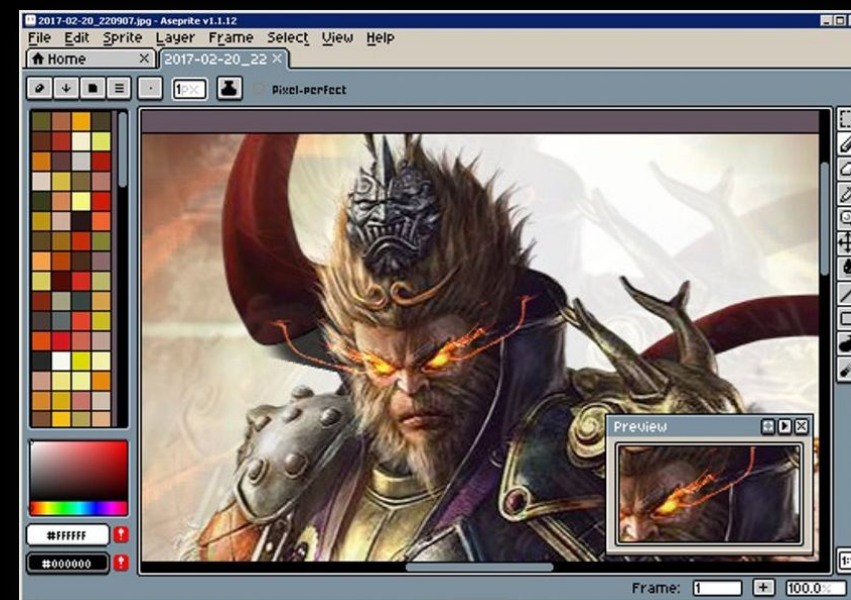
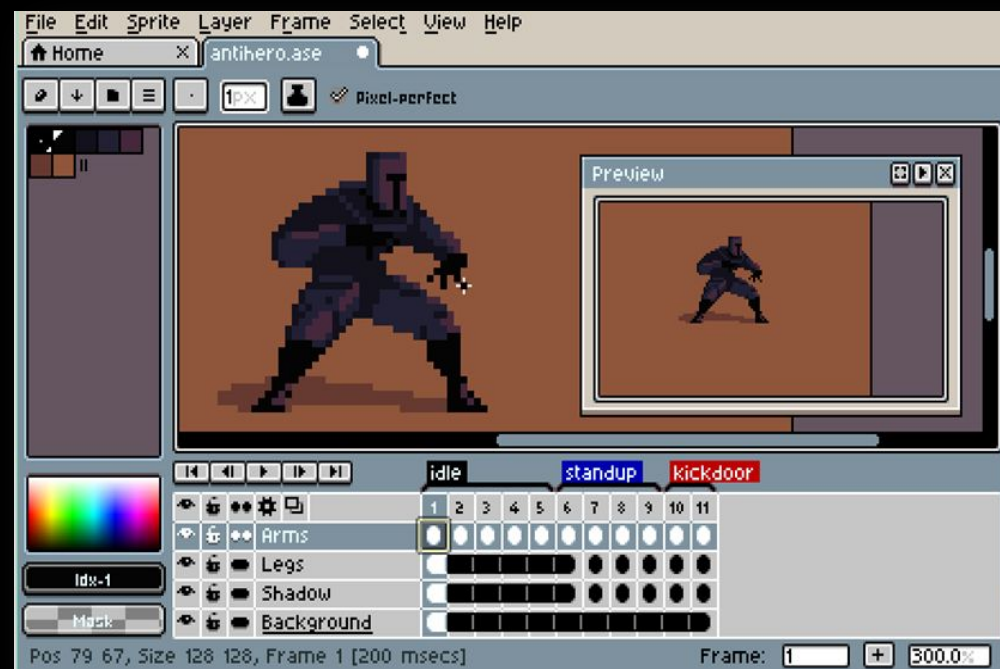


В ходе сравнения игровых движков для разработки 2d игры были такие как Unity , Unreal Engine и тд. Я выбрал GDevelop 5. У вас может возникнуть закономерный вопрос: а почему не Unity? Отвечу сравнением :

1. Легковесный. Занимает всего 100 МБ . Гораздо меньше грузит систему при работе. Плюс к этому не требует установки и регистрации.
2. Легче в освоении а счёт своей интуитивно понятной системы.
3. Не поддерживает 3D графику.
4. Использует нетрадиционный подход к программированию.



Для дизайна графики предпочтительней всего использовать растровый графический редактор Aseprite, в силу его простоты, также будет использоваться и при создании анимации. Aseprite имеет красивый пиксельный интерфейс, которым приятно пользоваться, хороший выбор инструментов для анимации, Aseprite поддерживает скрипты с использованием языка Lua, который можно использовать для автоматизации задач и добавления новых функций.



Как же создать игру ?



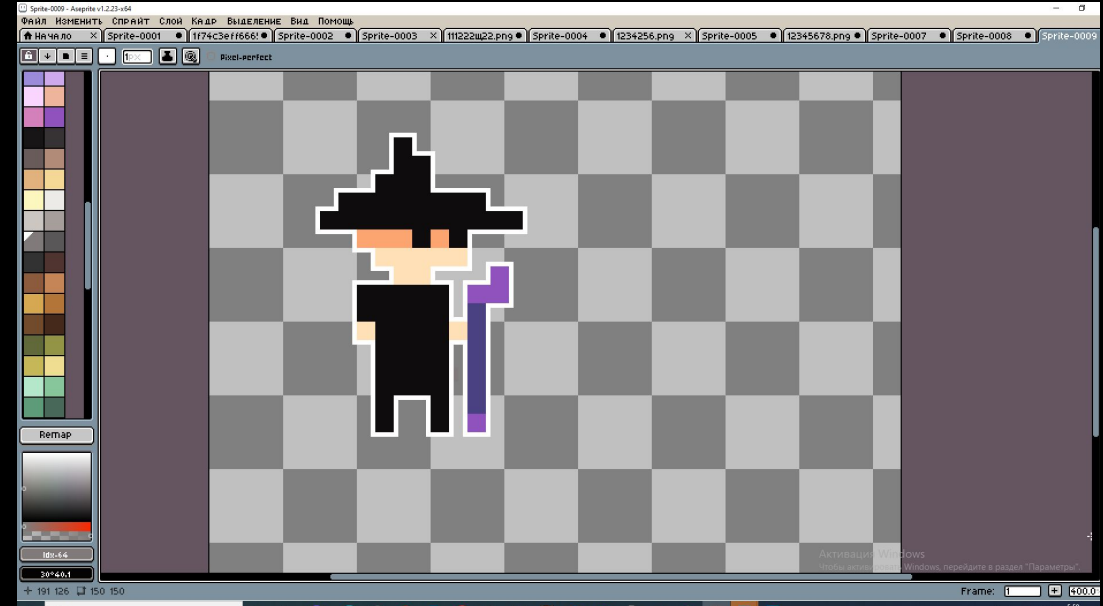
РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРЫ

Обязательным шагом для создания игры является— сюжет. Сюжет разрабатываемой игры крутится вокруг героя Колдуна , ему даруется великая магия и особое задание — бороться за всё светлое против всего плохого. Сражаться приходится с монстрами и нечистью. На поле будут находиться следующие объекты: главный персонаж; блоки платформ и декорации; противники.



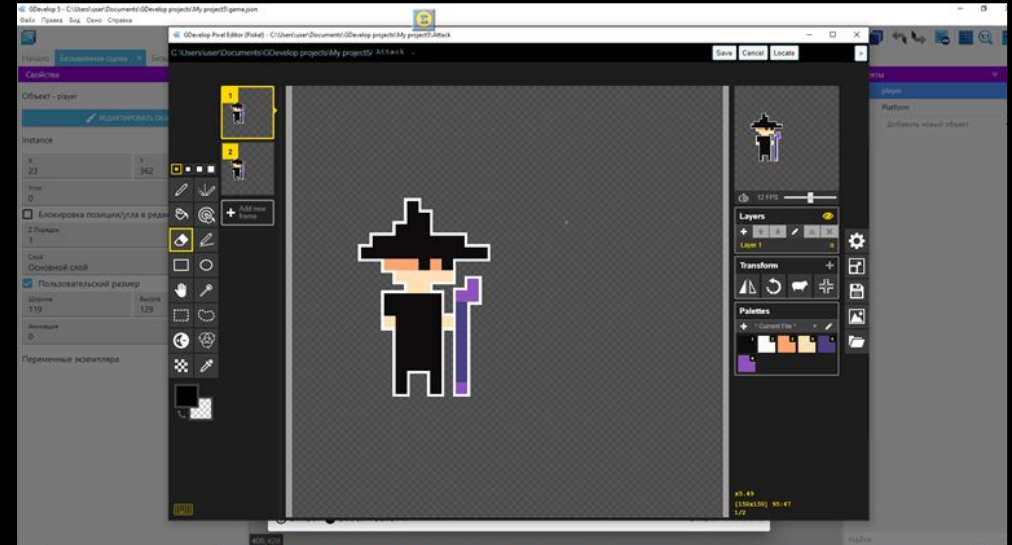
Создание игрового персонажа

Игровой персонаж — это объект приложения, который предоставляется пользователю для управления. Игровой персонаж перемещается по игровому полю и взаимодействует с игровыми объектами, препятствиями и бонусами, описанными в игровом коде. персонаж Калдунчик был выполнен в пиксельном арте в программе Aseprite.

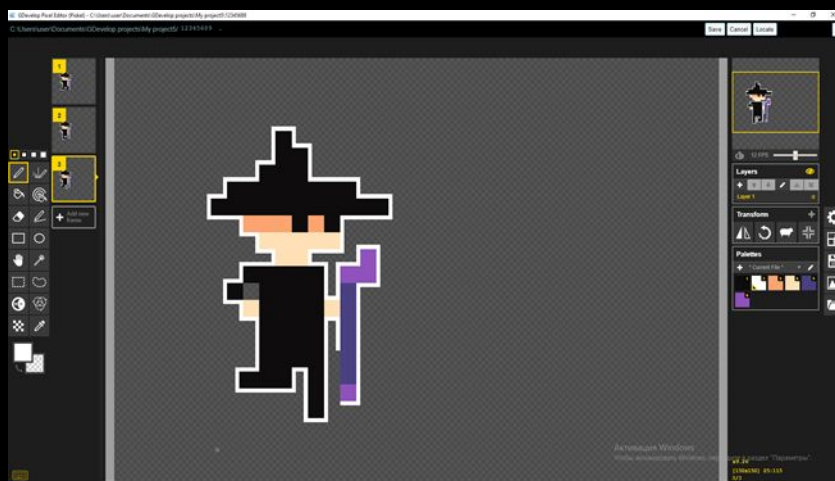
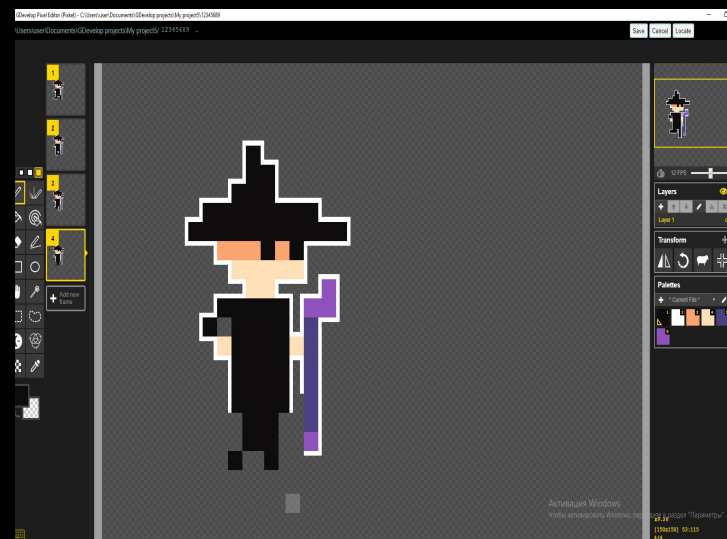
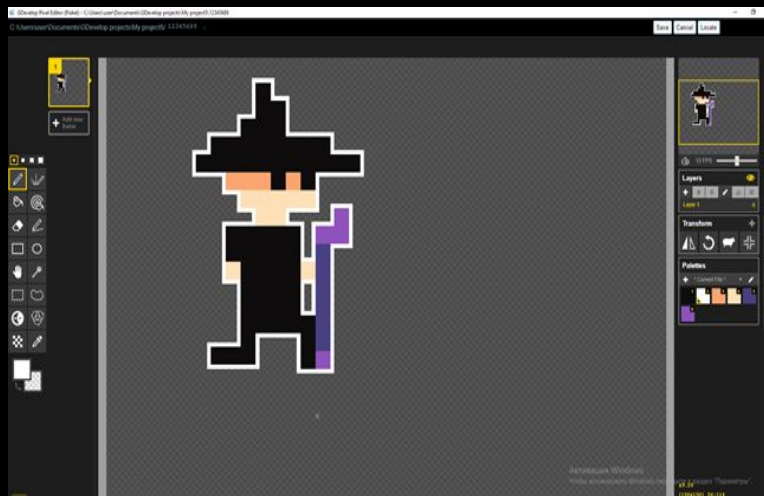


Создание анимации персонажа

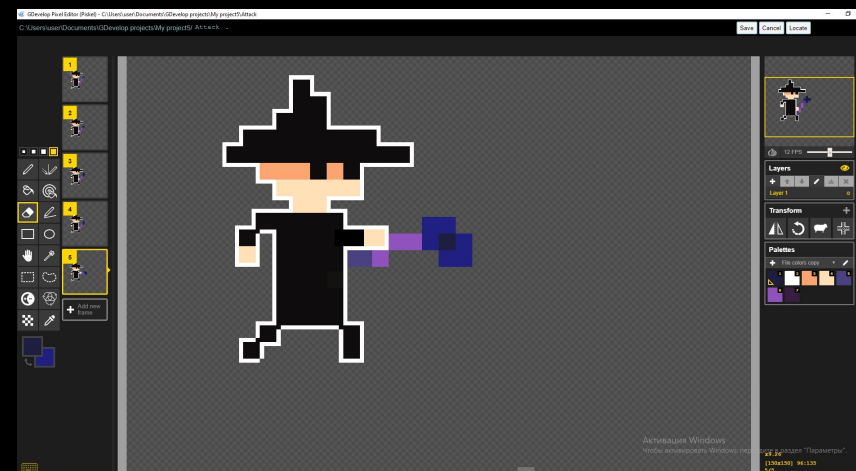
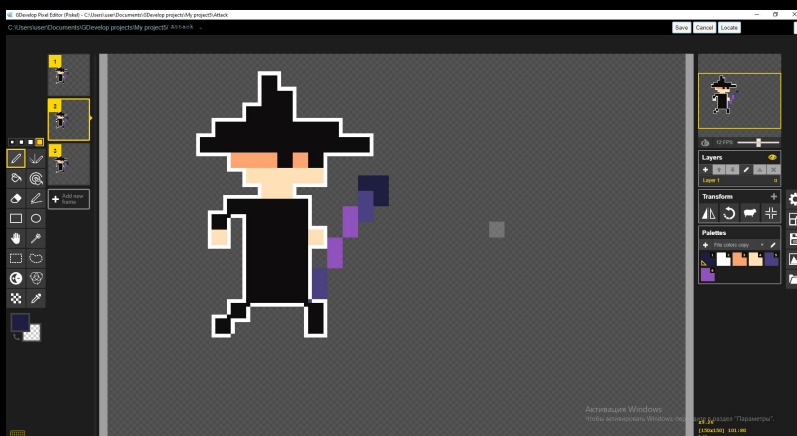
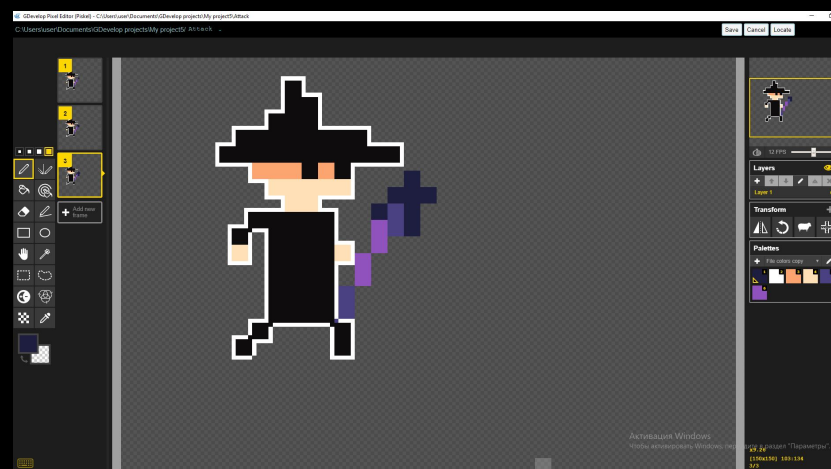
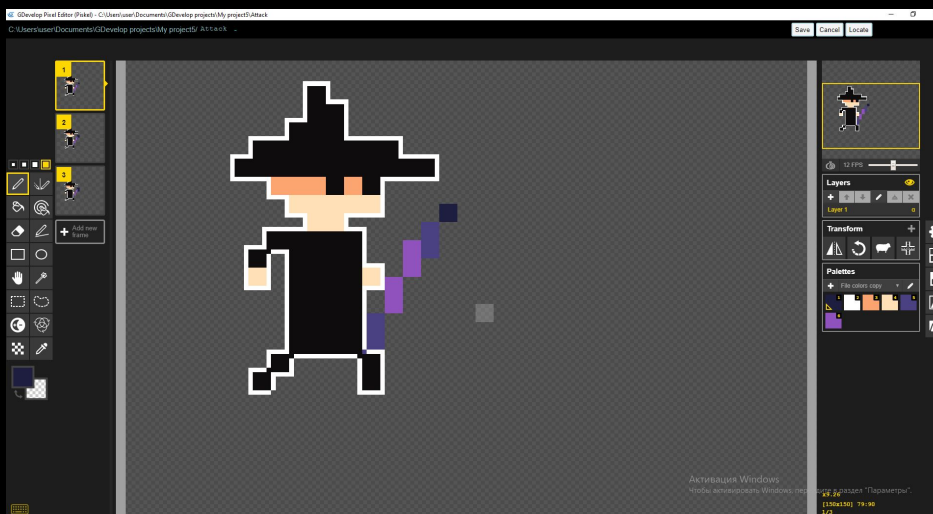
Анимация персонажа -это специализированная область анимационного процесса, которая включает в себя оживление анимированных персонажей. Она включает в себя разные задачи персонажа , прыжки , бег , падения и тд. Для того , чтобы сделать анимации надо нарисовать несколько спрайтов разных задач . Для моего персонажа, я сделал анимации бега , прыжков , магии . Создание анимации были выполнены в GDevelop.



Спрайты анимации бега

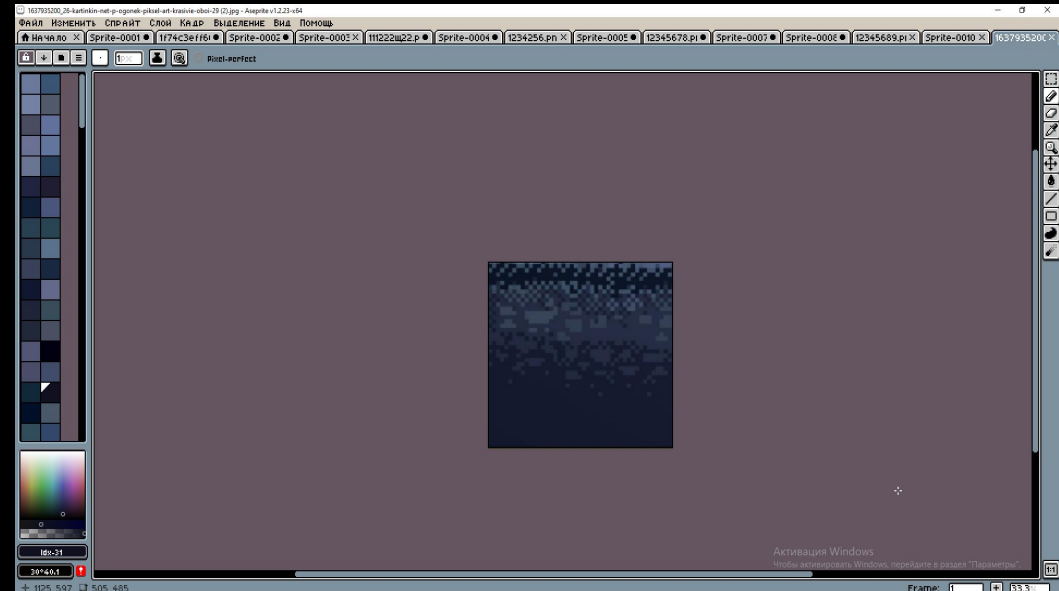


Спрайты анимации магии



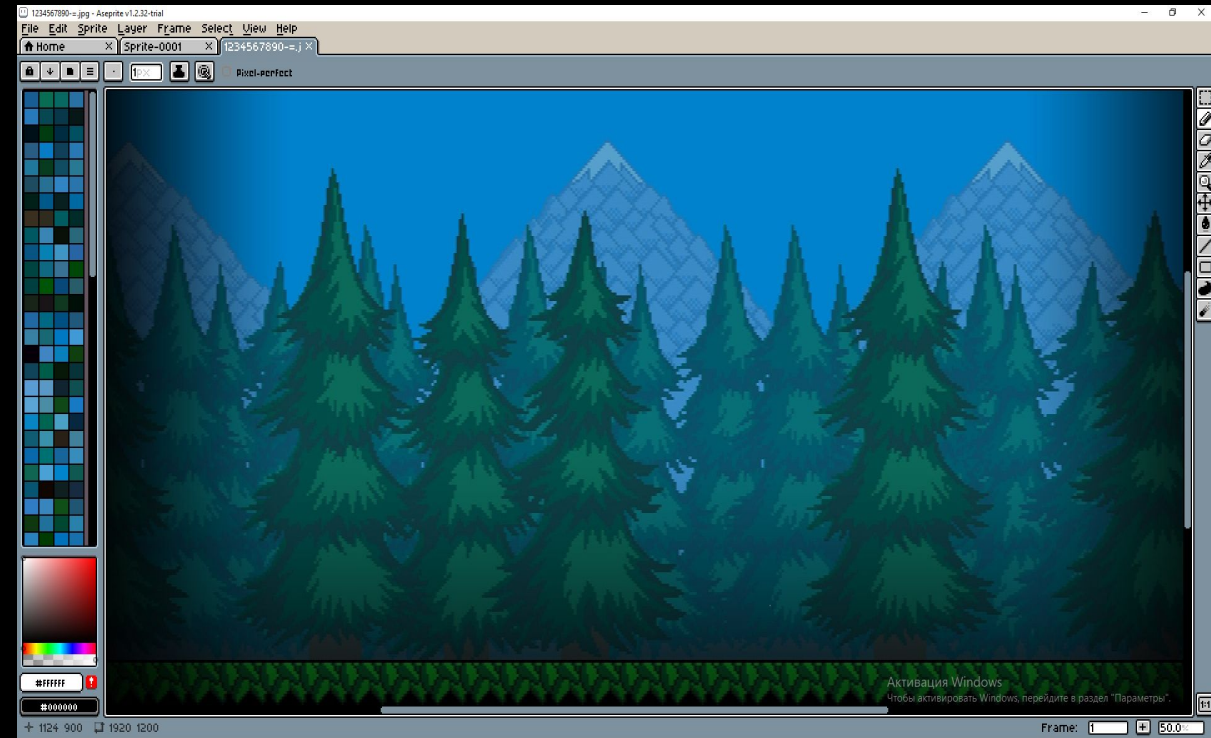
Создание платформы

Платформа — игровой объект, на поверхности которого может стоять персонаж. Платформы являются основной жанра платформера, заключающегося в прыжках по платформам. Спрайт платформы выполнен в Aseprite.



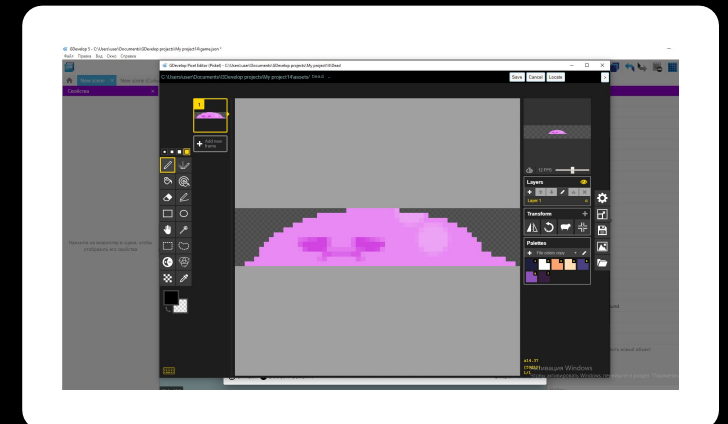
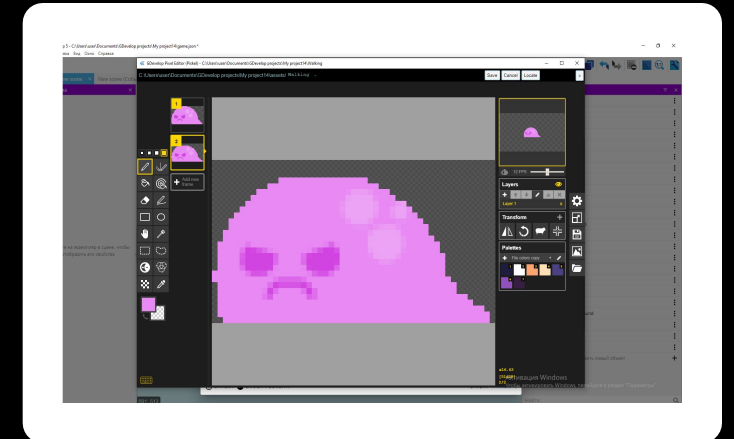
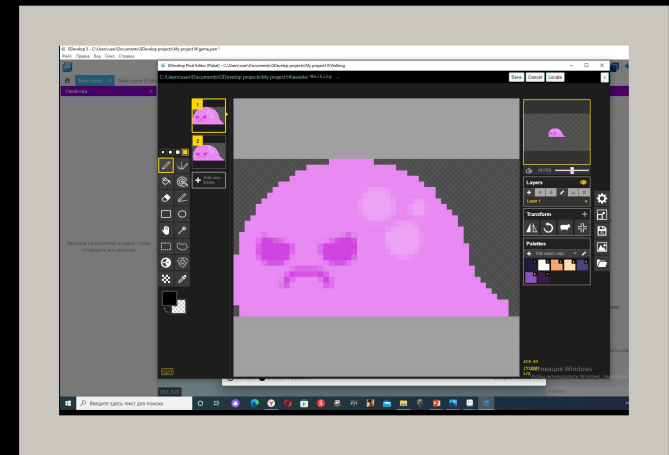
Создание фона игры .

- Фон игры нужен для привлечения внимания игрока . Если игроку хотя бы нравится фон . Он уже понимает , что это уже хорошая игра . Фон игры создавался в Aseprite.



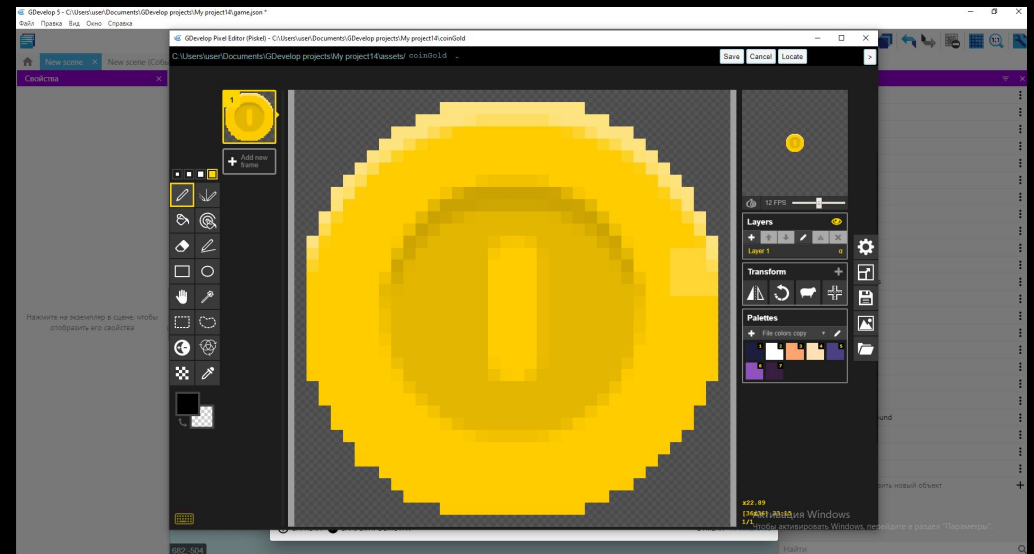
Создание противников

Противники в данном жанре обладают примитивным искусственным интеллектом, стремясь максимально приблизиться к игроку, либо не обладают им вовсе, перемещаясь по круговой дистанции, совершая повторяющиеся действия или не совершая их. Соприкосновение с противником обычно отнимает жизненные силы героя или вовсе убивает его. Спрайт создания противника был сделан в Gdevelop, тк при создании спрайта создается анимация. Противник будет нейтрализован прыжком на голову

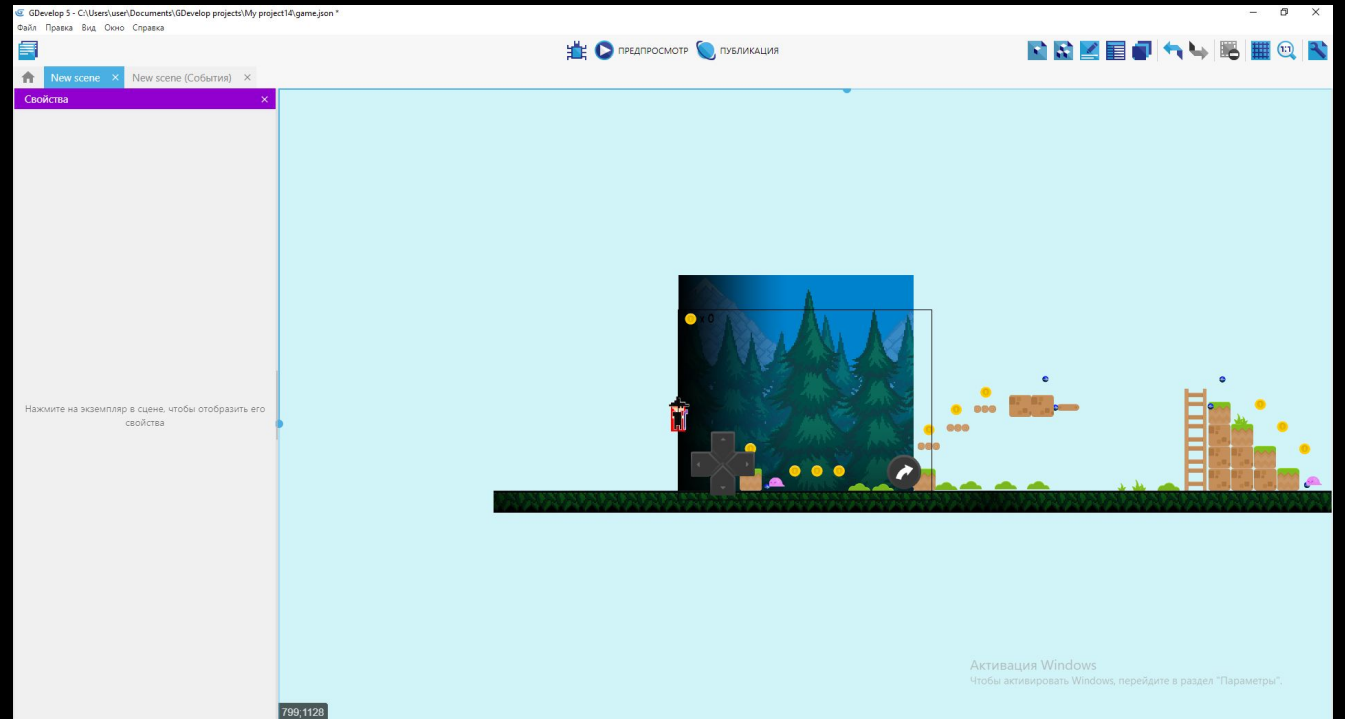
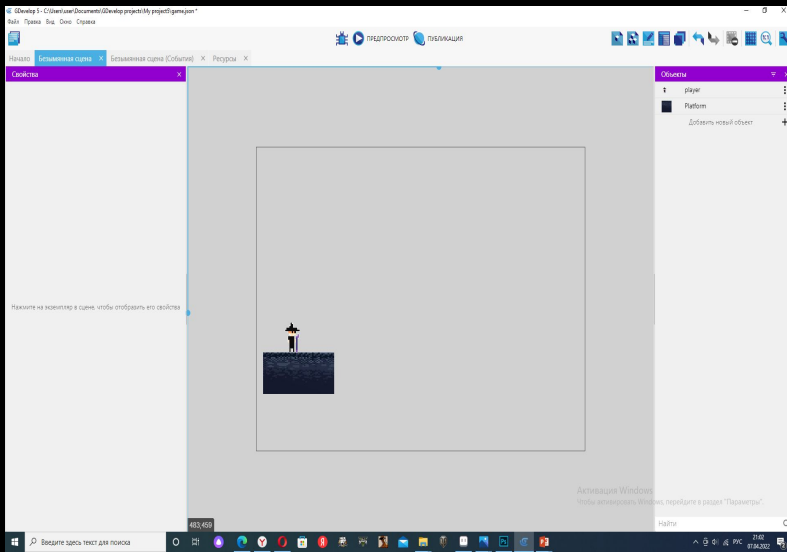
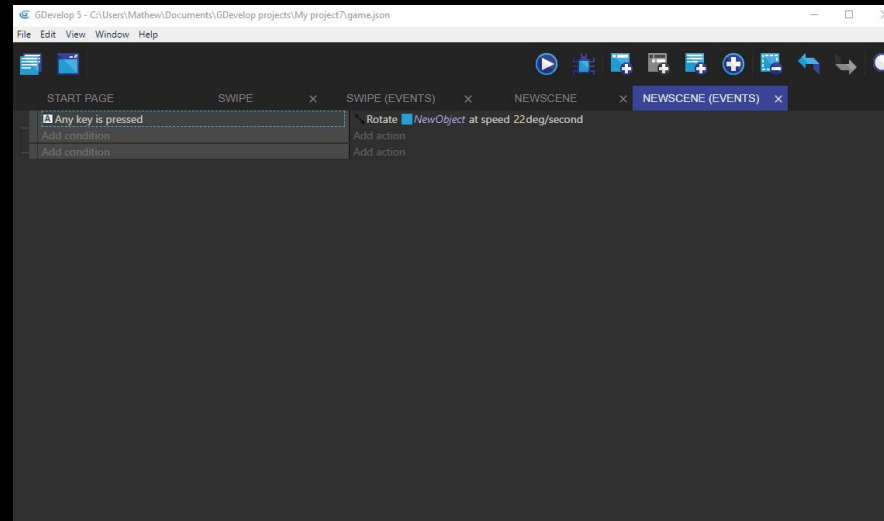


Создание бонусов

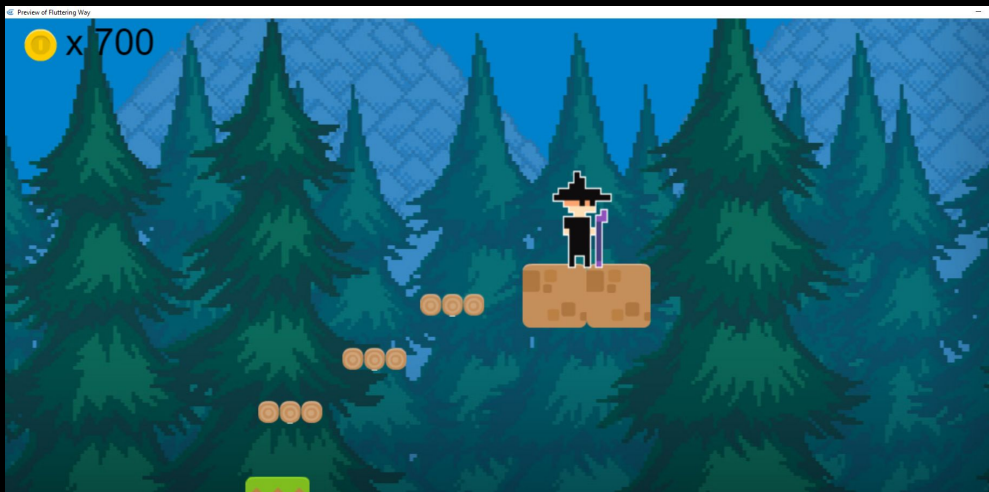
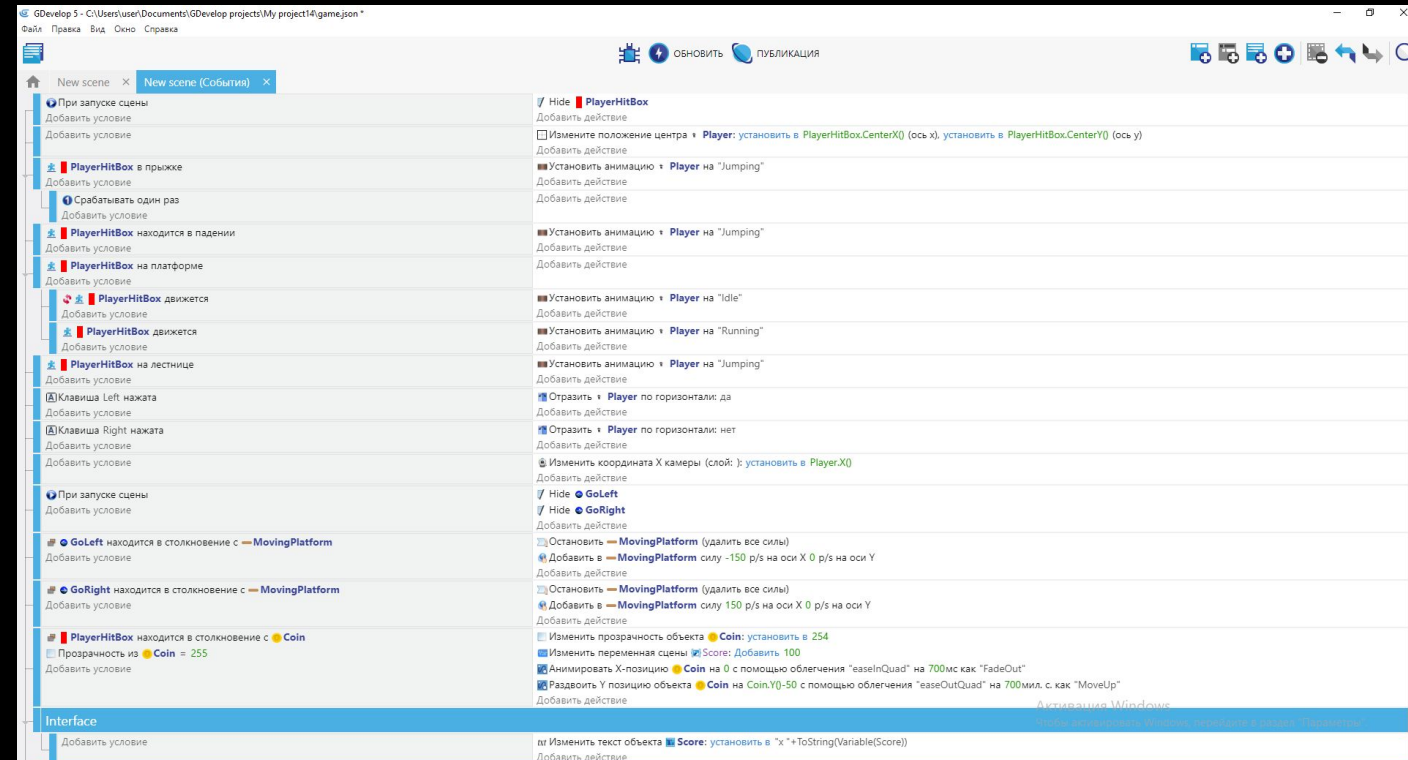
Монеты в игре будут в качестве бонусов . Чем больше соберешь монет , тем больше очков у тебя будет . Очки будут отображаться на счетчике .Бонусы сделаны в программе GDevelop.



- Все созданные спрайты нужно загрузить на сцену ,ПОМИМО ЭТОГО нужно написать программный код отвечающий за движения и тд .



• Готовая игра и исходный код



**Спасибо за
внимание!**

