Секция: «Информатика»

“Создание 3D Rougue-like игры на ПК на платформе Unity”

Выполнил: Сазоненко Дмитрий Александрович

МОБУ СОШ № 8 им А.Г. Ломакина, 11 «А» класс

Научный руководитель: Фролова Валерия Юрьевна, учитель информатики МОБУ СОШ № 8 им. А.Г. Ломакина.

Создание игр - интересная и запутанная тема, но, если проявлять желание и терпение, прилагать достаточные усилия и потратить немало времени, можно научиться создавать свои собственные игры на ПК.

**Цель** – изучить функционал движка «Unity», создать игру, способную заинтересовать человека.

**Задача** – исследовать историю создания, изучить функционал, выявить сильные и слабые стороны игрового движка «Unity», создать свою игру.

**Гипотеза:** Unity – полезная платформа, на которой человек, не имеющий опыта в геймдеве, может создать интересную игру с приятным геймплеем.

**Метод** – анализ, практика, исследование.

**Объект исследования:** игровой движок «Unity».

Моя тема будет актуальной очень долго, ведь компьютерные игры появились не так давно, но уже завладели немалой популярностью среди молодёжи. Сейчас они являются одним из главных развлечений, на которое многие готовы тратить свои материальные средства и время. Rougue-like игры долго держат свою аудиторию, ведь в них каждый заинтересованный человек может найти сложною и интересную для себя задачу, либо просто провести время в игре, не слишком напрягаясь.

Разработанная мною игра – интересный и полезный проект, который имеет основные механики Rougue-like игры, необходимую базу для продвижения и улучшения. Особый сеттинг заинтересовывает игрока проводить в ней больше времени. Я был рад, когда услышал отзывы моих знакомых об игре и просьбы объяснить, как это работает.

В результате у меня получилась действительно востребованная игра, готовая к использованию обычными людьми, желающими поиграть во что-то не требующее большого количества времени. Да, возможно она не такая продвинутая и красивая, как проекты больших студий, но зато я сделал её своими руками, своей головой. А зная свой потенциал и потенциал платформы Unity, можно создавать безграничное количество всяческих игр.