

ния: предстоит добавить возможность добавления новых категорий расходов, а также все возможные сортировки и фильтры по имеющимся данным.

М. А. Щербенко, Л. К. Титова
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «СЕКРЕТЫ ПЛАТФОРМ» В ЖАНРЕ ПЛАТФОРМЕР С ПОМОЩЬЮ СРЕДСТВ ИГРОВОГО ДВИЖКА UNITY

Игры в жанре платформер давно заняли прочное место в игровой индустрии. Их основная механика заключается в перемещении персонажа по уровням, состоящим из платформ, прыжках, преодолении препятствий и взаимодействии с игровыми объектами.

Одной из ключевых особенностей платформеров является сочетание динамичного геймплея и элементарного управления, что делает их доступными и увлекательными для игроков разного возраста. Игрок может провести несколько минут, исследуя уровень и преодолевая препятствия, или же погрузиться в игру на длительное время, оттачивая свои навыки.

Для разработки игры выбран язык программирования C#, а в качестве игрового движка используется Unity – мощная межплатформенная среда разработки с высокой производительностью, поддерживающая создание как 2D-, так и 3D-игр. Благодаря этому разработанное приложение можно адаптировать как для персональных компьютеров, так и для мобильных устройств.

Разработанная игра представляет собой платформер с уровневой структурой и системой очков. Игрок управляет персонажем, который перемещается по платформам, собирает бонусные предметы и избегает опасностей. Основная цель игры – успешно пройти уровни, собирая предметы и обходя врагов.

Достоинством данной игры является то, что каждый уровень имеет уникальную структуру платформ и препятствий. Расположение объектов на уровне разработано таким образом, чтобы обеспечивать баланс сложности и интересный геймплей. Враги размещаются

стратегически, чтобы создать вызов игроку, а столкновение с ними приводит к потере прогресса. Система подсчета очков основана на сборе предметов и успешном прохождении препятствий.

М. А. Щербенко, Л. К. Титова
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

СИСТЕМА СМЕНЫ ПЕРСОНАЖА В ИГРЕ ЖАНРА 2D-ПЛАТФОРМЕР

Смена персонажа является одной из ключевых механик в 2D-платформерах, позволяя игроку адаптироваться к разным игровым ситуациям. Эта механика делает игровой процесс более вариативным, добавляет стратегические элементы и повышает уровень вовлеченности. В игре смена персонажа реализована как важный элемент геймплея, предоставляя игроку возможность переключаться между разными героями, каждый из которых обладает уникальными способностями.

Существует несколько основных подходов к смене персонажа. Один из наиболее распространенных способов – мгновенное переключение, когда игрок в любой момент может сменить активного персонажа. Это позволяет использовать разные умения в зависимости от возникающих препятствий и задач. Другой способ – смена через чекпоинты, когда игроку необходимо достичь определенного места на уровне, чтобы получить возможность переключиться.

Для успешной реализации данной механики важно грамотно распределить способности персонажей, чтобы каждый из них имел свое назначение и был полезен в разных игровых условиях.

Смена персонажей влияет на динамику и сложность игры, добавляя элементы головоломки и повышая реиграбельность. Игрок вынужден анализировать окружение, учитывать особенности персонажей и принимать решения, какие способности использовать в конкретной ситуации. Это делает игровой процесс увлекательным и разнообразным, создавая новые вызовы и стимулируя изучение игровых механик.

В платформере механика смены персонажа является одним из центральных элементов, позволяя игроку взаимодействовать с окружением разными способами. Это делает игру не только динамичной, но и интеллектуально насыщенной, требующей от игрока не только реакции,