

*Добель О. А.,
ГВУЗ «Криворожский национальный университет»
Музыка И. О..*

к.т.н., доцент, ГВУЗ «Криворожский национальный университет»

ИНТЕРАКТИВНАЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИГРА НА ПЛАТФОРМЕ UNITY 2D

Проанализировано этапы создания 2D игры. Дано характеристику вспомогательному ПО для разработки будущего приложения, а также сделано сравнение с другими средами разработки.

На сегодняшний день индустрия развлечений является одной из самых масштабных и включает себя множество категорий, в том числе и компьютерные игры.

Заинтересованность людей в данной сфере привела к появлению игр, что основываются на возможности выбора развития сюжета, то есть игр с нелинейным повествованием. Подвидом таких игр являются визуальные новеллы.

Основной платформой для легального распространения подобных игр является Steam. Платформа, на которой любой инди-разработчик может выставить на продажу свой проект.

Для создания визуальных новелл используются как специально спроектированные движки, так и движки общего назначения.

Самым распространенным движком для создания визуальных новелл является Ren-py. Он спроектирован на базе языка Python. Имеет простой интерфейс и ограничен набором команд, которые полностью охватывают нужный функционал для разработки ВН. Основным преимуществом данного движка является простота в использовании. Простые для понимания команды помогают создать визуальную новеллу даже начинающим разработчикам.

Ren-py является межплатформенным движком, так что ВН можно проектировать сразу для нескольких платформ одновременно, в частности для Windows, Linux, Mac OS, iOS и Android.

В тоже время свою популярность в данной индустрии начинает приобретать движок общего назначения Unity. Данная среда разработки имеет более гибкий функционал, что помогает внедрять в разрабатываемую визуальную новеллу элементы из игр других

жанров. Такое разнообразие позволит более интерактивно и интересно подать нужный материал.

Для работы с Unity 2D, в отличие от Ren-ру, понадобятся навыки программирования на языке C#, что значительно усложняет процесс создания ВН для рядового пользователя. Однако, в контексте разработки ВН знакомым с данной средой программистом, процесс создания игры не будет вызывать трудностей.

Unity, так же, как и Ren-ру является межплатформенной средой разработки. Это позволит выпустить будущую игру на различных ОС, ориентировочно это будут Windows, Mac OS, iOS и Android.

Кроме того, Unity имеет графический интерфейс, что позволяет куда быстрее разрабатывать дизайн будущей ВН, а также уже на первых этапах видеть примерный интерфейс игры.

Так же известен тот факт, что наиболее продаваемыми инди-играми на платформе Steam, являются игры, разработанные с помощью движка Unity.

Принимая во внимание все плюсы и минусы рассмотренных выше движков, было принято решение выбрать именно Unity, для создания ВН.

Графическую составляющую будущей ВН будет создано с помощью Adobe Photoshop CC 2019. Этот графический редактор наиболее удобен для реализации всех запланированных нужд.

Так как визуальная новелла базируется на повествовании, а главную роль в передаче информации играет именно текст, встал вопрос о выборе языка будущей игры.

Проведя исследования о статистическом количестве пользователей, исходя из официальной информации предоставленной Steam`ом, было обнаружено, что 38,64% пользователей являются носителями английского языка.

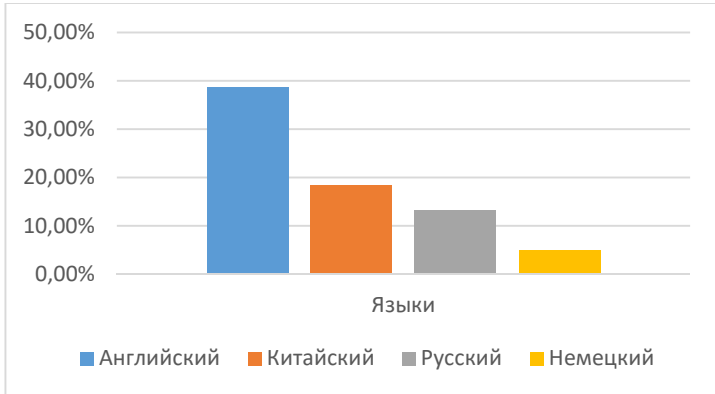


Рисунок 1 – Диаграмма процентного соотношения пользователей Steam

Исходя из этого, было принято решение выбрать английский язык в качестве языка повествования, для большего охвата аудитории.

ВЫВОДЫ

Таким образом, было определено основные этапы разработки игры, а также выбрано сопутствующее этой разработке ПО.

ЛИТЕРАТУРА

1. Официальный сайт Steam [Электронный ресурс] — Режим доступа к ресурсу: <https://store.steampowered.com>

Біляєва К.Є.

Криворізький національний університет

Рибальченко О.Г.

ст. викл., Криворізький національний університет

ВИКОРИСТАННЯ МОВ ПРОГРАМУВАННЯ GOLANG ТА JAVA В ЯКОСТІ СЕРВЕРНИХ МОВ ДЛЯ РОЗРОБКИ WEB-ЗАСТОСУНКІВ

У доповіді були порівняні основні риси мов програмування Go та Java, проаналізовано можливість їх використання як серверних мов програмування.