The background of the slide is a dark, atmospheric illustration of a forest. Several tall, thin trees stand in the foreground, their silhouettes sharp against a lighter, hazy background. A small, dark bird is perched on one of the lower branches of the tree on the left. The overall mood is mysterious and somber.

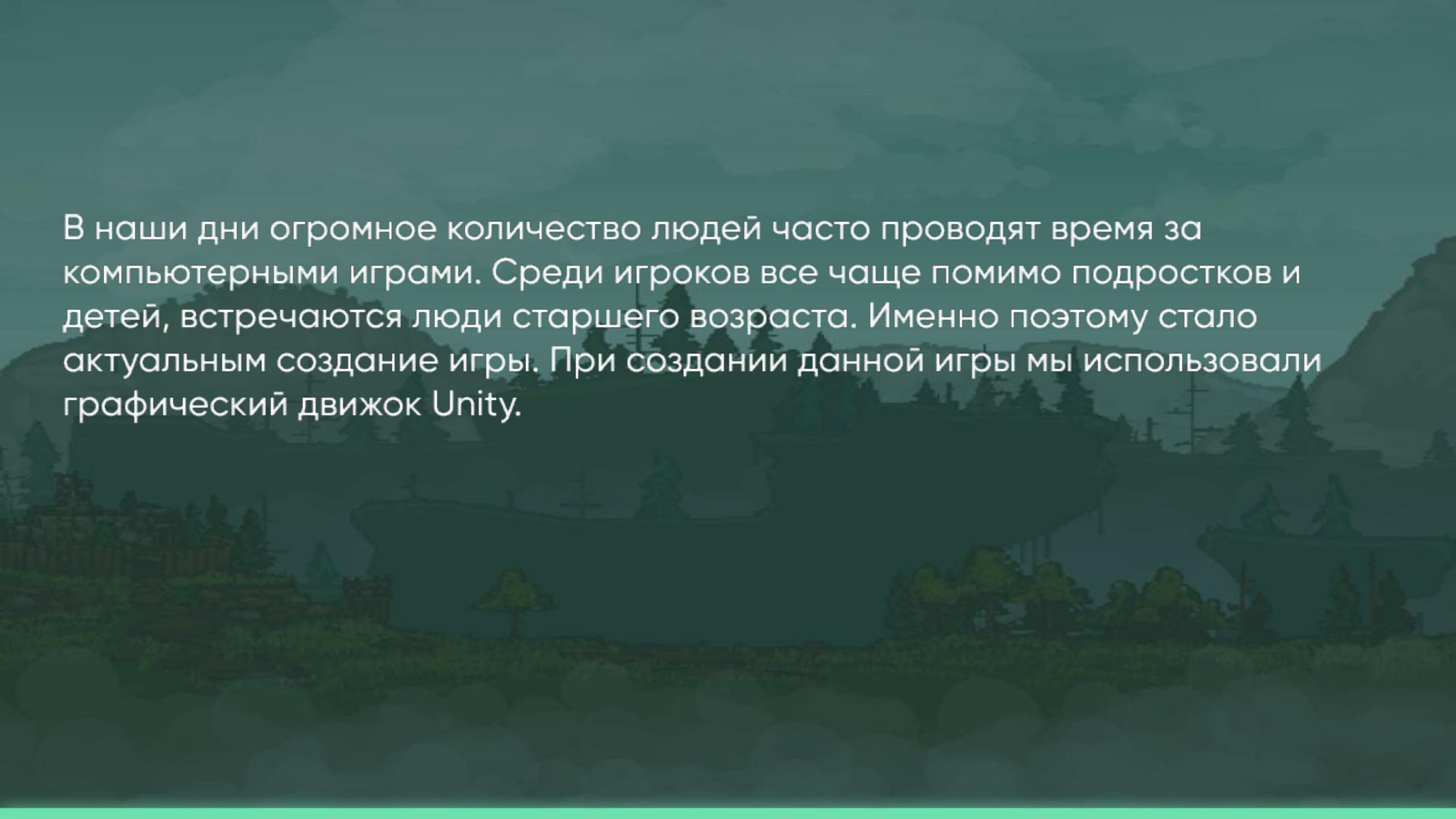
Подготовили: Г. В. Синицын, В. В. Мамонтов,

Введение

Целью является изучение графического движка **Unity** на основе игры.

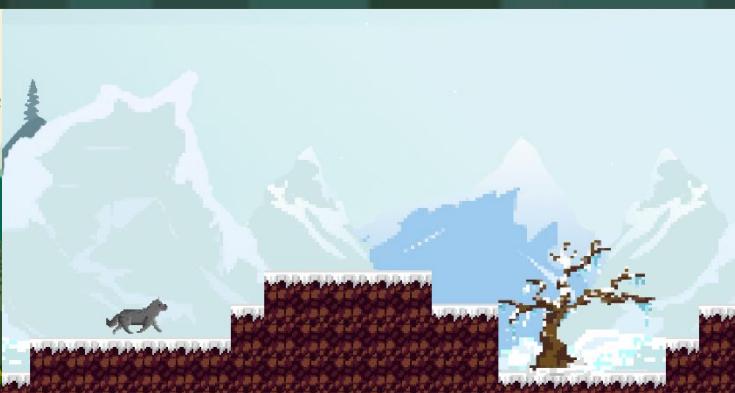
В ходе выполнения работы нами были поставлены задачи:

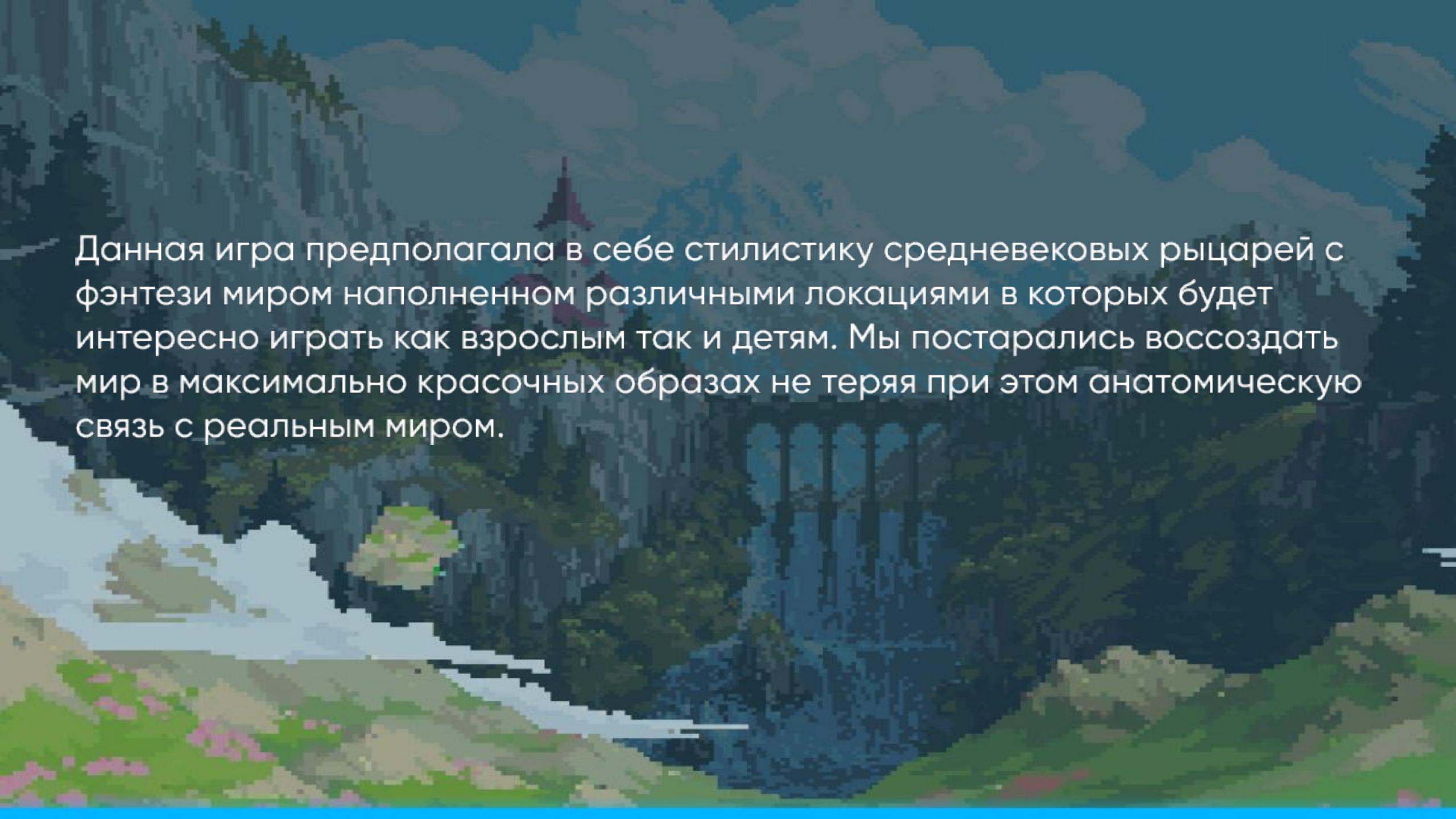
1. Создание assets
2. Написание скриптов на языке программирования **C#**
3. Создание внутри игрового мира
4. Создание звуков
5. Подготовка assets во внутриигровой мир
6. Перенос assets и звуков во внутри игровой мир
7. Тестирование игры



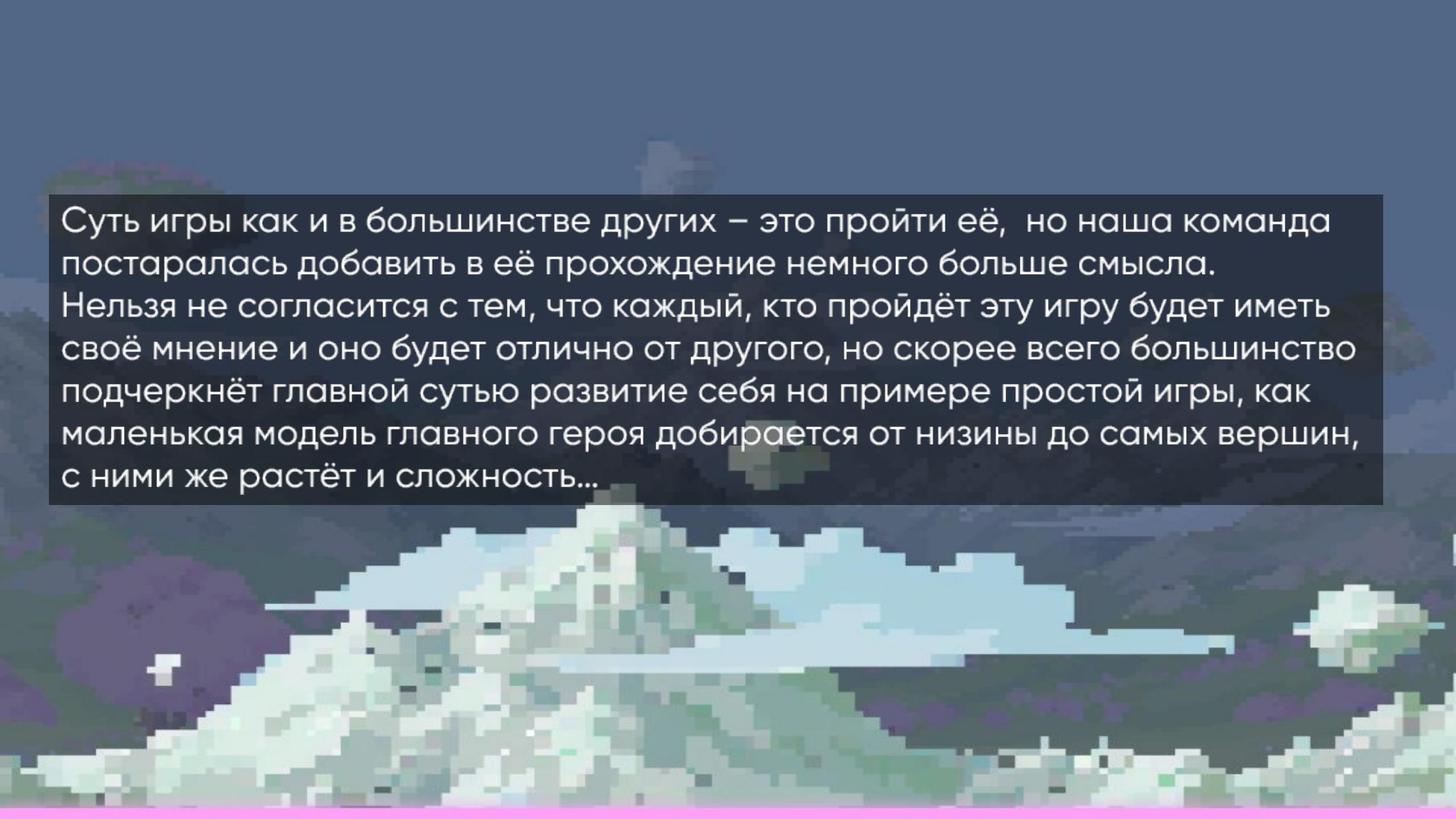
В наши дни огромное количество людей часто проводят время за компьютерными играми. Среди игроков все чаще помимо подростков и детей, встречаются люди старшего возраста. Именно поэтому стало актуальным создание игры. При создании данной игры мы использовали графический движок Unity.

- 3 биома
- Различные виды животных
- Хорошо проработанные уровни





Данная игра предполагала в себе стилистику средневековых рыцарей с фэнтези миром наполненном различными локациями в которых будет интересно играть как взрослым так и детям. Мы постарались воссоздать мир в максимально красочных образах не теряя при этом анатомическую связь с реальным миром.



Суть игры как и в большинстве других – это пройти её, но наша команда постаралась добавить в её прохождение немного больше смысла. Нельзя не согласится с тем, что каждый, кто пройдёт эту игру будет иметь своё мнение и оно будет отлично от другого, но скорее всего большинство подчеркнёт главной сутью развитие себя на примере простой игры, как маленькая модель главного героя добирается от низины до самых вершин, с ними же растёт и сложность...



С самого начала нашего проекта мы работали максимально сплочённо, один из нас отрисовывал модели и делал звук, а второй занимался lvl-дизайном, расставлял ассеты на сцене и писал скрипты, всё это время ни один из членов нашей небольшой команды не был привязан к какому то единому роду из занятий, в любой момент человек мог перестать заниматься рутинной работой, и начать делать что то другое или помогать другому члену команды

C#

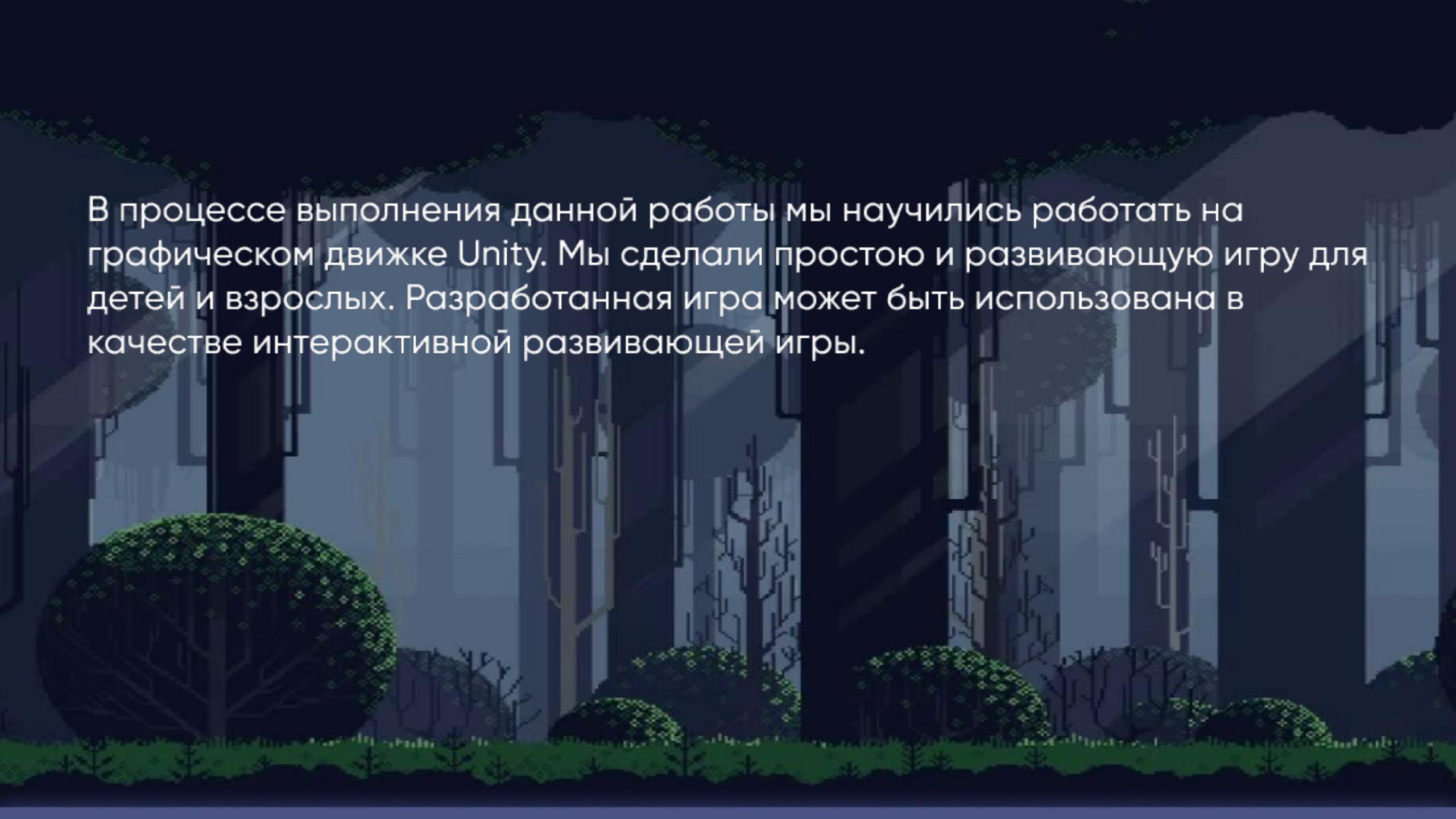
Мы выбрали этот язык, потому, что это самый простой способ написания скриптов к графическому движку Unity.

Photoshop

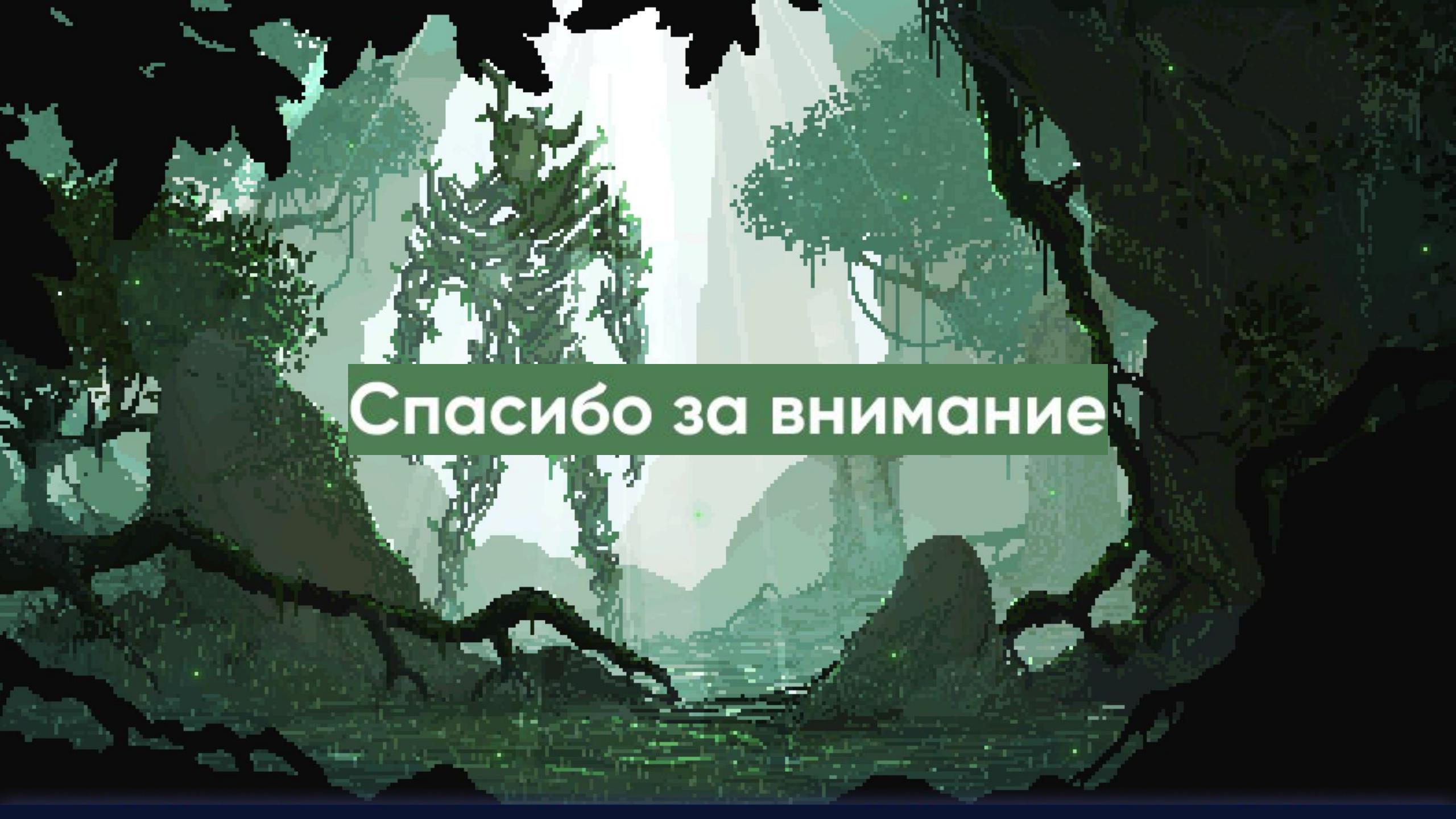
Программа была выбрана как самый простой редактор для 2D графики.

Unity

Это самый простой движок для создания игры, с которым может справиться даже человек далёкий от этой сферы.



В процессе выполнения данной работы мы научились работать на графическом движке Unity. Мы сделали простую и развивающую игру для детей и взрослых. Разработанная игра может быть использована в качестве интерактивной развивающей игры.



Спасибо за внимание