

*РАЗРАБОТКА МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННОГО ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ
«PAPERMAN»*

А.А. КОВТУН, Е.Ю. ТИХОНОВ

*Кубанский государственный технологический университет,
350072, Российская Федерация, г. Краснодар, ул. Московская, 2;
электронная почта: djrft@yandex.ru*

Статья посвящена разработке мультиплатформенного игрового приложения для мобильных и стационарных систем. Актуальность данного приложения высока, ведь любой человек хочет отдохнуть, снять стресс, провести веселые мгновения с друзьями или просто скоротать время в каком-нибудь месте ожидания.

Ключевые слова: unity3d, игра, деятельность, игровая деятельность, мультиплатформенное приложение, мобильные платформы.

Игра – вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив ее лежит не в результате, а в самом процессе. Люди всегда любили и будут любить развлекаться. Игра это один из способов провести хорошо время, найти сообщников или посоревноваться с партнером. Игра может быть выражена в разных формах, в нашем случае игра является компьютерной программой.

«PaperMan» - двухмерная игра в жанре платформер. Данная программа исключительно предполагается для проведения досуга, свободного времени. Она помогает расслабиться человеку после тяжелого рабочего дня или скоротать время, к примеру, в очереди к врачу.

При разработке использовался мультимедийный API (application programming interface) от Unity Technologies – Unity3D 4той версии и интегрированная среда разработки MonoDevelop.

Мультимедийный API Unity 4 является мультиплатформенным и позволяет вести разработку для ведущих мобильных и стационарных устройств, такие как: Windows, OS X, Linux, Xbox 360, Wii, Wii U, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Windows Phone, iOS, Android, Native Client, Adobe Flash и Smart TV. Было решено выпустить приложение для Android OS, Windows Phone, Windows, в будущем планируется выпуск приложения для iOS, OS X и Linux. Данный API поддерживает 3 языка программирования: C#, Java

Script и ВОО. ВОО язык, разработанный компанией Unity Technology. В данном проекте используется язык С#. Благодаря данному выбору разработка сильно упрощается, потому что некоторые рутинные моменты программирования автоматизируются за счёт пакета Net. Framework и данного API.

Сама игра о «желе» пожарном, который с помощью блоков льда и потоков воды из труб должен тушить очаги возгорания. После того, как все очаги потушены, активируется платформа, которая может доставить игрока на следующий уровень. В игре будут присутствовать неприятели, которые будут препятствовать этому, охотясь за игроком, если он попадет в их поле зрения. Любой неприятель будет обладать своей спецификой такой как: скорость, сила урона, тип передвижения, тип оружия. В игре будут присутствовать различные механизмы, которые будут помогать игроку и дополнять геймплей.

Кооперативный режим осуществляется в двух режимах: соревнование, один/двое против всех.

В режиме соревнования могут участвовать до 4-х игроков, заключается он в совместном прохождении уровней, в котором начисляются очки игрокам за потушенные очаги возгорания.

В режиме один/двое против всех один или двое из игроков играет/играют за желе, другие за неприятелей, которые мешают игроку выполнить свою миссию. Тип неприятеля присваиваются случайно до первой смерти, т.е. после того, как неприятель будет убит игроком и переродиться, то ему назначается другой тип неприятеля.

Данное ПО предполагается издавать в «Google Play» и «Windows Store» магазинах с использования маркетинговых ходов таких, как заказ рекламы приложения у «AppCoins» и любых подобных сервисов, которые предоставляют рекламу приложения. В разрабатываемом продукте планируется использовать контекстную рекламу для получения выгоды от приложения, а также на продаже HD версии программы без рекламы. HD версия подразумевает приложение с текстурами высокого разрешения.

ЛИТЕРАТУРА

1. <http://unity3d.com/>
2. Will Goldstone, Unity Game Development Essentials – packt publishing, 2013, 1-209 с.

REFERENCES

1. <http://unity3d.com/>
2. Will Goldstone, Unity Game Development Essentials – packt publishing, 2013, 1-209 с.

THE DEVELOPMENT OF MULTIPLATFORM GAME APPLICATIONS «PAPERMAN»

A.A. KOVTUN, E.YU. TIKHONOV

*Kuban State Technological University,
2, Moskovskaya st., Krasnodar, Russian Federation, 350072;
e-mail: djrft@yandex.ru*

The article is devoted to the development of multiplatform game applications for mobile and stationary systems. The urgency of the application is high, because anyone wants to relax, relieve stress, to spend fun moments with friends or just to pass the time in any place waiting.
Keywords: unity3d, game, activity, play activity, multi-platform applications, mobile platforms