

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОЙ ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МЕХАНИКИ 2048 «МАЛЫШКА, ТЕБЕ КРЫШКА»

В ходе работы был разработан концепт казуальной игры и реализована механика 2048 на Unity.

ВВЕДЕНИЕ

С каждым годом люди становятся всё ленивее, поэтому при выборе игры они руководствуются правилом «Чем проще, тем лучше», прослеживающееся во всех казуальных играх, не требующих высокой концентрации и большого количества времени, затраченного на «разобраться, что да как». Этими факторами и обусловлена популярность игры 2048 и множества её интерпретаций. Поэтому, чтобы внести в игровой мир что-то новое, приходится устанавливать новую планку и придумывать оригинальную концепцию, что мы и сделали в данной работе.

I. В ЧЁМ СУТЬ И КАК ИГРАТЬ

Проблемы есть у всех, но у девушек их всегда больше. Победить их в игре – первый шаг к тому, чтобы победить их в жизни. На старте игры на поле масштабированием 2 квадрата заполняются рандомно проблемами и их решениями.

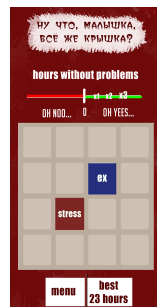


Рис. 1 – Старт игры

Игрок свайпает вверх, вниз, вправо или влево, смещает в выбранную сторону все объекты. Если два объекта при смещении соприкасаются и это соответствует правилам объединения, то эти два объекта сливаются в один квадрат; при каждом свайпе игрока в произвольном пустом квадрате с вероятностью 50/50 появляются новые проблемы и решения. Задача игрока набрать как можно больше очков.

Филистович Оксана Дмитриевна, студент 2 курса факультета информационных технологий и управления Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, oksanprivet@gmail.com

Курко Кирилл Николаевич, студент 2 курса факультета информационных технологий и управления Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, kirillkurko2609@gmail.com

Научный руководитель: Рак Татьяна Александровна, старший преподаватель кафедры ВМиП, tatianarak@bsuir.by

II. КАК ВСЁ РАБОТАЕТ

Правила объединения: два квадрата сливаются в один, если

- соприкасаются две проблемы > появляется удивленно-недовольное лицо;
- соприкасаются два решения проблем > появляется довольное лицо;

Проблемы, решения и результаты никак друг с другом при свайпах не взаимодействуют. Правила работы шкалы:

- при совмещении двух проблем ползунок смещается со своего текущего положения влево по шкале на 1 деление;
- при совмещении двух решений ползунок смещается со своего текущего положения вправо по шкале на 1 деление;

Конец игры наступает, когда игровое поле полностью заполняется игровыми элементами.

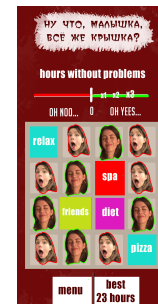


Рис. 2 – Заполненное поле

III. РЕЗУЛЬТАТЫ РАБОТЫ

Реализовав всё это с помощью Unity, мы получили конечный продукт – игру «Малышка, тебе крышка».

Список литературы

1. Хокинг Д. «Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C».