

УДК 004

РОЗРОБКА КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ У ЖАНРІ ШУТЕР З КІЛЬКОМА РЕЖИМАМИ ГРИ

Т. Е. Соболев¹, Т. Є. Александрова²

¹ магістрант кафедри системного аналізу та інформаційно-аналітичних технологій, НТУ «ХПІ», Харків, Україна

*² професор кафедри системного аналізу та інформаційно-аналітичних технологій, доктор техн. наук, НТУ «ХПІ», Харків, Україна
timursobolevv@gmail.com*

Індустрія комп'ютерних ігор – високопродуктивна і складна галузь. Ринок росте, а здивувати геймерів стає все складніше. Крім того, досить важко передбачити ігрові тренди, і продукт, який на етапі розробки був на вістрі технологій, може застаріти, ледве потрапивши на ринок. Цікавих ідей і сценаріїв досить, але часто нема ресурсів для їх реалізації, або проект "заморожують" до кращих часів, через занадто сміливі ідеї і підходи. А кращі часи можуть так і не настати. З індустрії ігор уходить творчість. Тому що, з точки зору прибутку, вигідніше випустити чергову конвеєрну гру, ніж ризикувати, і робити ставку на дійсно вартий проект, який може не зрозуміти і не оцінити аудиторія. Розробка комп'ютерних ігор перетворилась на цілу індустрію з безліччю напрямків. А кількість фанатів цифрових розваг налічує сотні мільйонів. Уже сьогодні проводяться численні змагання з кіберспорту і ця тенденція продовжує зростати [1].

Метою наукового дослідження є розробка комп'ютерної гри у жанрі шутер з кількома режимами гри. Даний жанр містить велику кількість варіантів ігрового процесу; – дана гра буде основана на виживанні, з використанням вогнепальної зброї та видом зверху. Гра має мати кілька ігрових режимів: «Арена», «Хвилі» та «PVP». Для забезпечення необхідного ігрового процесу, будуть створені умови, згідно з якими, гравець має швидко рухатися і своєчасно реагувати на ворогів, намагатися триматись від них на відстані, а також постійно підбирати предмети підтримки, щоб відновляти рівень здоров'я та боезапасу.

Для досягнення поставленої мети НДР, та забезпечення цікавого, динамічного, та дружнього до користувача ігрового процесу, необхідно вирішити наступні задачі: створення головного меню, створення ігрового інтерфейсу, створення кількох режимів ігрового процесу, створення багатокористувацького режиму, створення спрайтів, та інші задачі.

У результаті даного дослідження, була створена комп'ютерна гра у жанрі Shooter. Було розроблено: ігрове меню, інтерфейс та ігрове поле. Реалізований ігровий процес задовольняє меті дослідження. Розроблено декілька типів ворогів, що відрізняються: зовнішнім виглядом, швидкістю руху, живучістю та силою удару по ігроку. Були реалізовані такі ігрові предмети, як коробки з набоями та аптечки. Розроблено декілька режимів ігрового процесу: «Арена», «Хвилі» та «PVP». Щоб задовільнити потреби як початкових гравців, так і опитних геймерів, було створено декілька рівнів складності. Існують наступні перспективи розвитку: створення світової таблиці рекордів, реалізація ігрового сюжету, створення ігрового магазину.

Список літератури:

1. Ігрова індустрія, історії перспективи. Як стати розробником ігор? [Електрон. ресурс]. – Режим доступу: <https://lgs.lviv.ua/igrova-industriya-istoriyi-perspektyvy-yak-staty-rozrobnykom-igor/> – Назва з титул. екрану.