

ИГРА «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ»

Компьютерные игры играют значительную роль в современном обществе и оказывают влияние на различные аспекты жизни. Игры способствуют развитию когнитивных навыков, таких как логическое мышление, реакция и стратегическое планирование. Они могут погрузить игроков в захватывающие истории и предоставить им уникальные игровые возможности.

Симуляторы и виртуальные среды могут предоставлять безопасную и реалистичную среду для обучения практическим навыкам. Главной целью разработки проекта является создание игрового симулятора, позволяющего ощутить себя работником железной дороги.

Основными задачами разработки являются создание высокополигональных 3D моделей объектов железной дороги, рендеринг игровых сцен и написание кода для взаимодействий со средой и анимаций.

Игра разрабатывается на игровом движке Unity с использованием языка программирования C#. Для моделирования высокополигональных объектов игровых сцен использовалось программное обеспечение Autodesk 3Ds Max.

В ходе разработки получилась готовая игра, предоставляющая игроку следующий функционал:

- действие от первого лица;
- настройка параметров игры, таких как громкость звука и чувствительность мыши;
- взаимодействие с игровыми объектами путем анимации;
- система подсказок для точного выполнения игровых заданий;
- видимость процента выполнения заданий.

ЛИТЕРАТУРА

1. Руководство Unity [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.unity3d.com/ru/530/Manual/> Дата доступа: 11.04.2023.
2. 3ds Max Learning Center [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2022/ENU/> Дата доступа: 13.04.2023.
3. Документация по C# [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://learn.microsoft.com/ru-ru/dotnet/csharp/> Дата доступа: 19.04.2023.