

Хоррор игра

Родин И. А.

Ученик 6 класса 281 лицей Санкт-Петербурга

Цели проекта

1. Глубже изучить платформу для созданий видеоигр Unity
 2. Научиться корректно работать с 3D объектами и анимацией
 3. Повысить навыки работы с языком программирования C#
 4. Изучить основы левел-дизайна и гейм-дизайна
-

Подготовка к работе

Для начала работы нужно определиться с двумя вещами:

1. Жанр
2. 3D или 2D

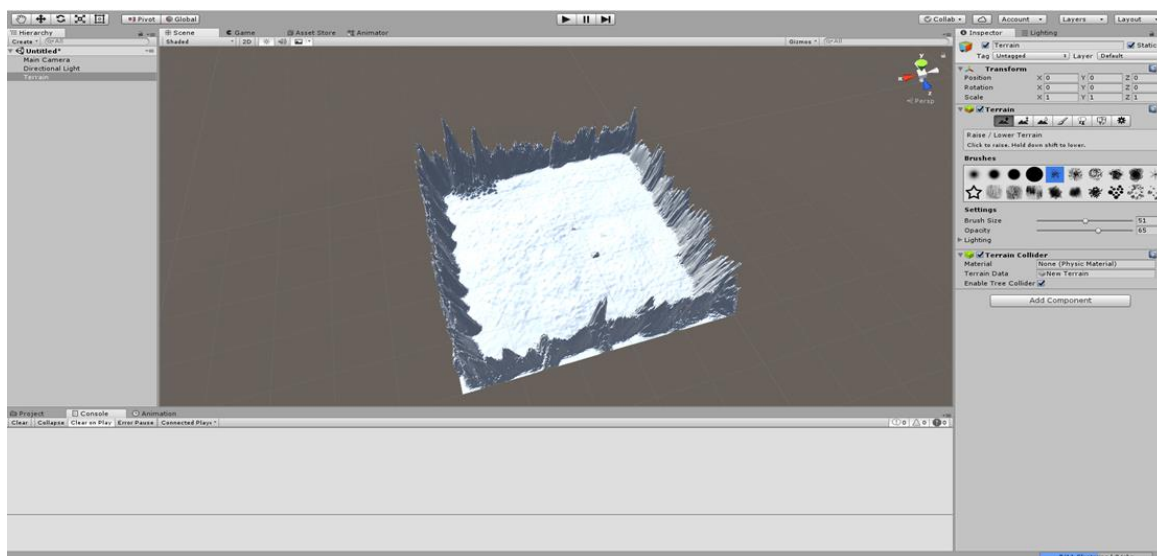
Я подобрал несколько вариантов жанров:

Хоррор, платформер и стратегия.

- Я выбрал Хоррор, так как стратегия очень трудна в создании, а платформер я уже делал.
 - И выбрал 3D, потому что хорроры делают в 3D
-

Ход работы

Первым делом я создал терайн (землю), а потом уже рельеф и горы.



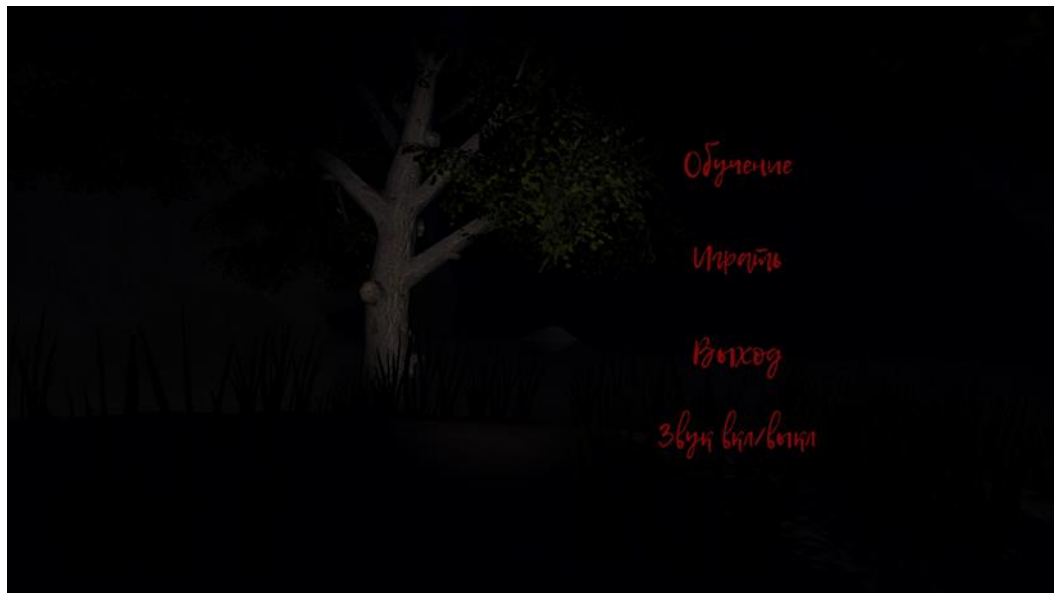
После я добавил текстуры деревьев и траву.



Потом я разместил локации и персонажа (игрока)



В конце я добавил меню; монстра; музыку; книги, которые надо собирать и возможность поражения.





Итог

1. Я улучшил свои навыки в программировании на языке C# (си шарп)
2. Я более детально изучил платформу Unity
3. Я научился работать с 3D объектами и анимировать их.
4. Я смог рационально разместить объекты на локациях.
5. Я сделал довольно интересную и увлекательную игру.

Спасибо за внимание!