

Проект “Боевые действия в VR”

Alexey Zolotrev - Ilya Korochkin

В чем идея?

Цель нашего проекта предоставить каждому желающему новейшие **VR** технологии в доступном и понятном формате, дать возможность изучить наш проект и понять как он работает.



Открытость нашего проекта

Исходный код и ресурсы нашего проекта полностью открыты и доступны на сайте **GitHub** чтобы каждый мог ознакомиться с устройством нашего проекта и создать свой.



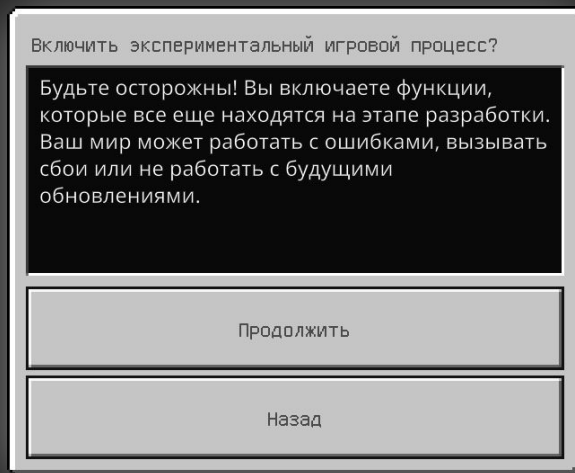
Технологии которые мы использовали

При создании нашего проекта мы использовали:

- Unity - Игровой движок.
- Unity Hub - Среда разработки.
- C# - Язык программирования.
- SteamVR - Набор технологий для использования **VR** приложений.
- Git - Система контроля версий для совместной разработки.

Этапы создания проекта

- Изучение основ (**C#, Unity, Git**)
- Продумывание геймплея
- Создание ландшафта
- Установка препятствий и зданий
- Создание анимации
- Перенос приложения в **VR**
- Первый запуск программы



Изучение основ

Для создания проекта нам нужны знания многих технологий, такие как разработка на **C#** в **Unity**, использование **SteamVR**. Изучали эти темы мы самостоятельно и с помощью готовых проектов на **GitHub** и видеоуроков на **YouTube**.



Продумывание геймплея

Основные действия нашей игры проходят на карте с различной местностью. Создание зданий и препятствий играет важную роль в нашем проекте. Они выступают в роли укрытия как для союзников так и для врагов, делая игру более динамичной.



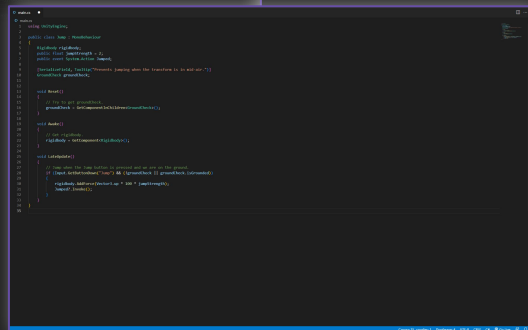
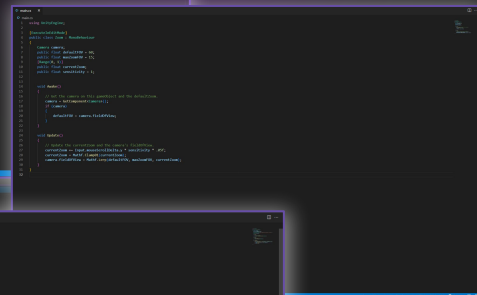
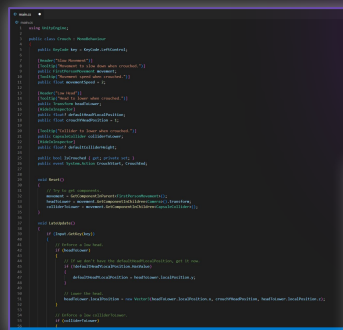
Создание ландшафта

Все горы, реки, здания, деревья и т. д. мы создавали вручную стараясь сделать для игрока оптимальное окружение для геймплея.



Написание кодовой части проекта

Весь код для объектов был написан на языке программирования C#. Скрипты для наших моделей отвечали за перемещение игрока по карте, анимации и действия объектов.



Перенос приложения в VR

Для переноса приложения в виртуальную реальность мы использовали такой инструмент как SteamVR.





github.com/AlexeyGold2077

github.com/Anekd0to