Заключение

Современные компьютерные игры – яркий пример бурного развития информационных аудиовизуальных технологий XXI века. Невероятно популярные сейчас, компьютерные игры в своем развитии прошли долгий путь от примитивных аркад до полноценных виртуальных миров типа The Elder Scrolls V: Skyrim и Mass Effect 3, для полноценного освоения которых требуется не один месяц «реального» времени.

С каждым годом популярность компьютерных игр растет, все больше и больше людей играют в компьютерные игры, уже давно переставшими быть только лишь развлечениями для детей и подростков. Современные компьютерные игры врываются в сопредельные общественные и культурные сферы – искусство, образование, этику, психологию, социальные коммуникации и даже спорт (в мире давно проводятся полноценное киберспортивные чемпионаты с солидными бюджетами, а в нашей стране несколько лет назад компьютерные игры были официально признаны в качестве нового полноценного вида спорта (т.н. «киберспорт»). Важный аспект культурологического анализа современных компьютерных игр связан с исследованием актуальнейшего феномена «виртуальной реальности». Широкая популярность этого термина привела к тому, что «виртуальная реальность» стала собирательным обозначением множества феноменов конца XX в.: телевидения, электронных коммуникаций, мультимедиа.

На данный момент не существует целостной концепции виртуальной реальности, в широком смысле она может рассматриваться как «любые измененные состояния сознания» или даже как «реальная» жизнь, в более узком – как вид экранного искусства или как законченное воплощение стиля и настроений постмодернистской культуры, и, наконец, в самом узком смысле – как реальность, создаваемая при непосредственном взаимодействии с компьютером.

В прикладном контексте компьютерные игры могут найти применение в инновационно-образовательном процессе, например, в качестве специальных игровых обучающих программ, используемых как в ходе лекций, так и в ходе зачетов, экзаменационных тестов. Другой продуктивный вариант – использование игровых обучающих программ студентами во время производственной практики.

В рамках дипломной работы для создания электронного практикума по реализации компьютерной игры была проанализирована информация о компьютерных играх, жанрах, игровых движках. Было просмотрено большое количество литературы и интернет-источников.

Следующий подготовительный этап – это поиск и изучение компьютерных игра аналогов.

Были выделены популярные жанры, сюжеты игр и другие особенности. После разработки концепции игры, в ходе анализа девяти игровых движков, был выбран движок Unity3d, которые удовлетворяют определённым требованиям:

* Простота разработки;
* Поддержка языков программирования с#;
* Мультиплатформенность;
* Бесплатная с ограниченными возможностями версия.

После разработки проектной документации (концепт-документ, дизайн-документ) началась работа по созданию программной составляющей игры.

При работе со скриптами и проектной расстановке объектов на сцене для создания определённой атмосферы, был проделан тщательный анализ игр аналогов для поддержания жанра и выделении особенностей игры.

После разработки сцены была проведена работа по подбору музыкального оформления: выбраны звуки для соприкосновения персонажа с определенными объектами, подобрана основная музыкальная тема.

Заключительный этап – это сбор всех элементов игры в игровом движке и разработка игрового уровня. В процессе работы над наполнением содержания работ по реализации компьютерной игрой был учтен весь опыт собственного создания игры на платформе Unity3d.

В ходе реализации дипломной работы были выполнены все поставленные задачи – реализован аналог компьютерной игры; собрана информации по созданию компьютерных игр, разработан сюжет игры, выбрано звуковое оформление компьютерной игры, освоена технология разработки компьютерной игры в программе Unity3d, реализован практикум, сопроводительных материалов. Таким образом, все поставленные задачи были выполнены, цель работы достигнута.