

Техническая ведомость малых проектов

Мой путь освоения разработки игр на Unreal Engine 4/5 начался с трёх проектов: TheSnake, TheArcanoid и MobileClicker. Эти проекты продемонстрировали умение эффективно использовать как Blueprints, так и C++, а также способность адаптировать игры под разные платформы.

Ссылка на репозитории каждого проекта:

1. TheArcanoid - <https://gitlab.com/belsky.official/TheFinal-Arcanoid>
2. TheSnake - <https://gitlab.com/belsky.official/20-Homework>
3. MobileClicker - <https://gitlab.com/belsky.official/Mobile-Clicker>

Проект TheArcanoid, реализованный полностью на Blueprints, послужил практическим упражнением для оттачивания навыков визуального программирования. Игровой процесс прост: управляемая игроком платформа запускает шарик для разрушения блоков различной прочности (светло-розовые и фиолетовые). Столкновение с центральным блоком “лава” приводит к потере жизни. Система случайных бонусов, включающая как положительные (дополнительный шарик, увеличение скорости платформы), так и отрицательные эффекты (замедление), добавляет элемент случайности. Рассмотреть проект можно на рисунке 1.

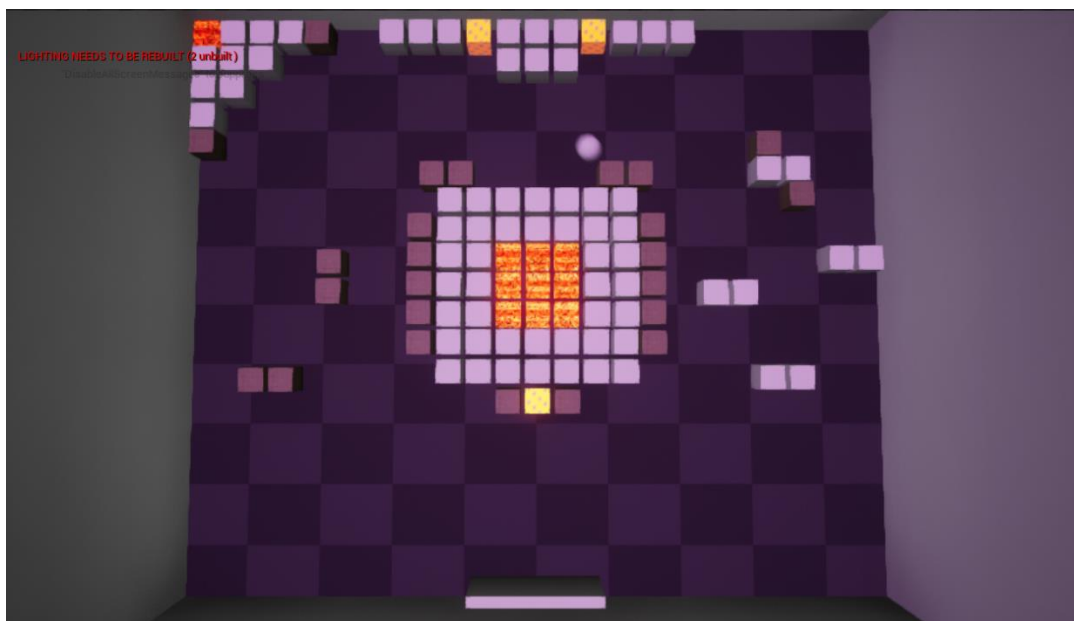


Рисунок 1 – TheArcanoid

Разработанная на C++ с применением наследования от Blueprint-классов игра TheSnake демонстрирует навыки программирования на C++. Игрок управляет змейкой, которая телепортируется на начальную позицию с потерей жизни при столкновении с границами игрового поля. Соприкосновение со статичным блоком «лава» также приводит к гибели. В интерфейсе отображается таймер, количество жизней и счёт. Сбор синих шариков увеличивает счёт, розовые ускоряют змейку, а чёрные — замедляют. Цель игры — заполнить шкалу очков до истечения времени (Рисунок 2).

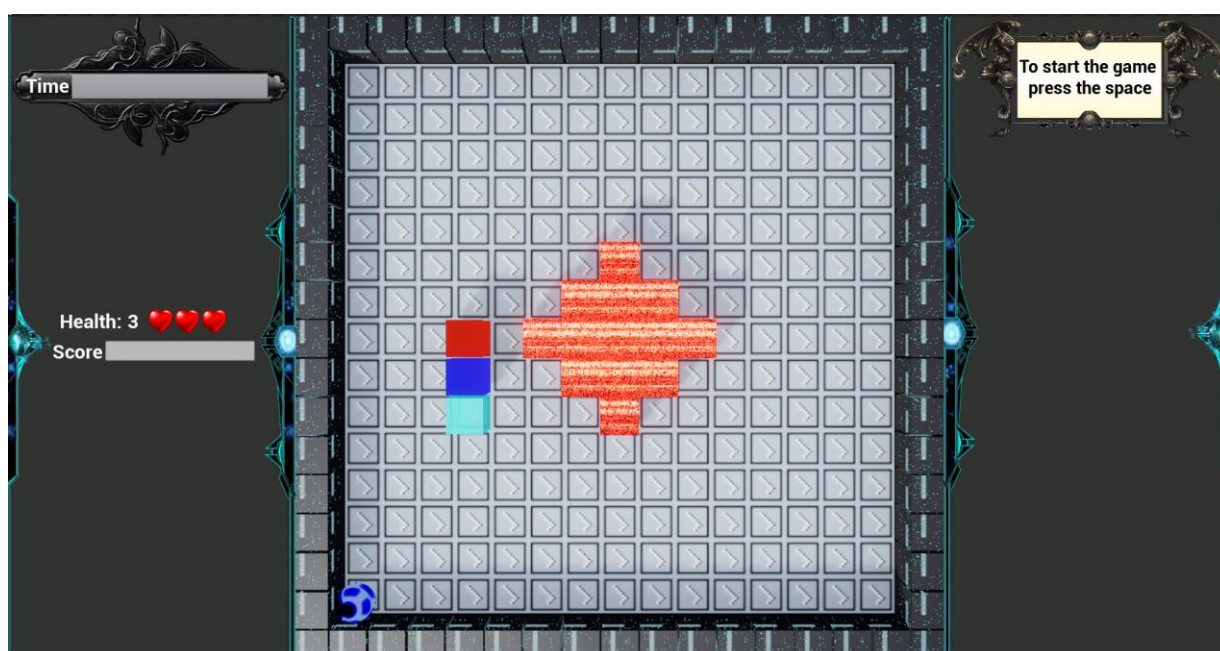


Рисунок 2 - TheSnake

Мобильный проект MobileClicker, разработанный на Blueprints и адаптированный под Android, демонстрирует опыт создания мобильных игр на Unreal Engine. В игре, иллюстрация которой представлена на рисунке 3, игрок управляет выстрелами из пушки, нажимая на экран. Цель — набрать максимальное количество очков, при этом каждое столкновение с чёрными шарами приводит к потере жизни. Вращающаяся платформа повышает сложность игры.

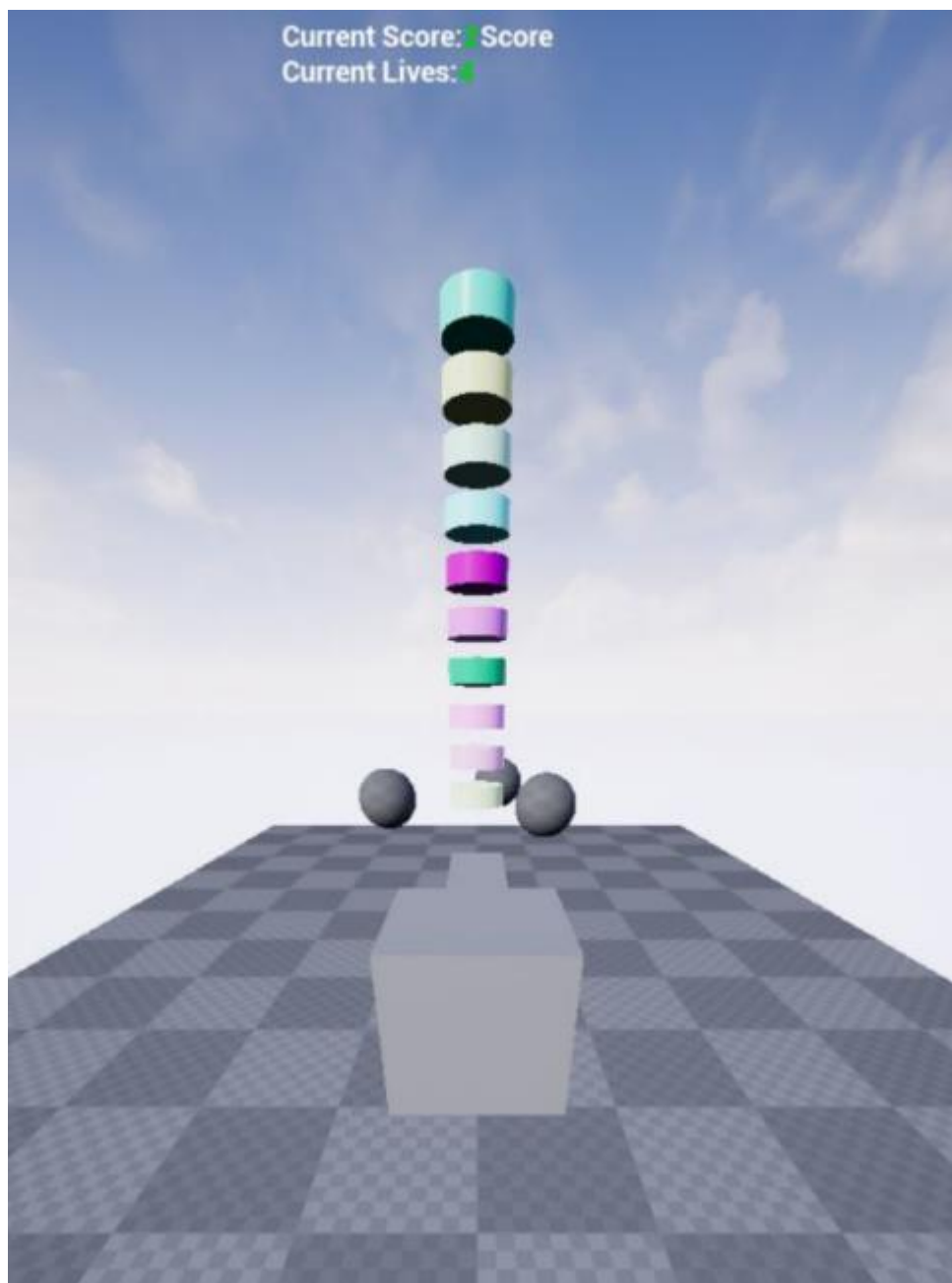


Рисунок 3 - MobileClicker