

Разработка 3D игры «Симулятор опасных бытовых ситуаций»

Борисов Семен Алексеевич

МБОУ «Хибинская гимназия», 11 класс

Аннотация

Наша жизнь полна опасностей думаю не для кого это не секрет. Особенно рискуют дети, так как они не имеют жизненного опыта и не представляют как работают многие механизмы и явления в жизни. Конечно, родители обязаны объяснять и показывать, как нужно и важно действовать и в каких ситуациях, и при каких условиях какой механизм поведения выбрать. Но родители не специалисты, да они имеют богатый жизненный опыт, но, например, сотрудник МЧС, проработавший совсем не много умеет знает и понимает на много больше. И самое важное его знания подкреплены эмпирический. У меня возникла идея, а что, если аккумулировать опыт специалистов и обернуть это все в игровую форму – сделать игру. Обучающую игру, которая бы создавала ребенку бытовые и не только экстремальные ситуации и предлагал ребенку выбраться их них. Естественно, сопровождая это описаниями и объяснениями того или иного выбора игрока. Поговорив с преподавателями и с некоторыми ребятами, я убедился, что данная работа действительно была бы востребована.

В результате проделанной работы была реализована локация, запрограммирован персонаж, а также взаимодействие с локацией. Интегрирован дизайн локации. Изучено довольно много теории о разработке игры, а также о работе с UNITY. На данный момент игра еще не готова и конечная цель не достигнута, но я полон уверенности что мне удастся все завершить.