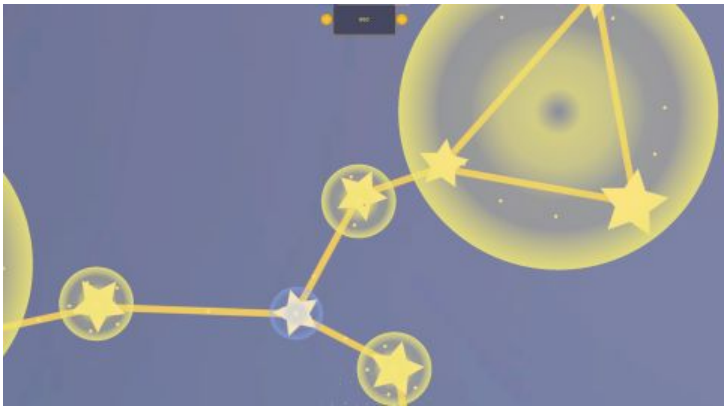
Ко Дню космонавтики первокурсники СФУ презентовали игру про космос

Метеорит лавирует между звёздами, используя законы физики, собирает созвездия, которые его притягивают.



Первокурсница Института космических и информационных технологий Сибирского федерального университета Евгения Зайцева вместе с командой преподавателей института разработала игру с необычной механикой: в основе перемещения персонажа — физическое движение.

По словам разработчиков, обычно дизайнеры игр используют в творчестве разные знания, но центральные механики, например, перемещение персонажа, зачастую стандартны и кочуют из проекта в проект. Настоящий талант разработчиков проявляется именно в использовании менее классических подходов и механик.

Программу и дизайн игры команда СФУ разрабатывала с начала учебного года. Важно было продумать, как продемонстрировать игроку действие физических законов и сделать игру нескучной. Она получилась универсальной: подходит для персонального компьютера, но поддерживает управление и с клавиатуры, и со специального джойстика, так что игру можно использовать для больших экранов на оффлайн-мероприятиях. Игровая сессия может длиться до пяти минут в зависимости от подготовки игрока и сноровки.

> *«В игре есть звёзды, к которым игрок магнитится, и гравитацию каждой звезды он должен использовать для того, чтобы между ними летать: нужно либо раскачиваться, как маятник, либо выходить из гравитационного поля по спирали. Механику игры мы шлифовали и дорабатывали около месяца, в итоге она получилась интуитивной, понятной, многие люди её быстро освоили»,* — прокомментировал **Игорь Чудакин**, ассистент кафедры информационных систем ИКИТ СФУ, специалист в области разработки игр на платформе Unity, анимации, дизайна локаций, постановки и нарратива.

Игорь Чудакин признаётся, что институт силами преподавателей всегда старался придумывать интересные проекты ко Дню открытых дверей университета, но с введением направления «Разработка компьютерных игр и приложений» два года назад к созданию таких проектов стали привлекать и студентов.

> *«Для самостоятельной разработки программы пока моих знаний по программированию было недостаточно, поэтому мы работали в команде с преподавателями института. Я придумывала идею, предложила общее видение, корректировала механику, интерфейс. В итоге мы упрощали физику взаимодействия объектов, потому что программный код на основе настоящих физических величин и расчётов не позволил бы играть в такую игру»,* — рассказала **Евгения Зайцева**,

студентка 1-го курса Института космических и информационных технологий СФУ, одна из разработчиков игры.

Впервые в деле игра показала себя на Дне открытых дверей СФУ в конце марта, на котором в неё сыграли абитуриенты вуза. Игра стала изюминкой стенда Института космических и информационных технологий.

Пресс-служба СФУ, 11 апреля 2024 г.

© Сибирский федеральный университет. Редакция сайта: +7 (391) 246-98-60, info@sfu-kras.ru.

Адрес страницы: https://news.sfu-kras.ru/node/28720