

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
Санкт-Петербургский государственный университет
Факультет искусств

Кафедра информационных систем в искусстве и гуманитарных науках

**ОТЗЫВ НАУЧНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ НА
ВЫПУСКНУЮ КВАЛИФИКАЦИОННУЮ РАБОТУ**

студента бакалавриата **Южанина Артёма Александровича**

Направление *09.03.03 «Прикладная информатика»*

Тема ВКР:

«Создание игрового уровня в жанре “2.5D Платформер” в игровом движке Unreal Engine 5»

Актуальность. В настоящее время, в связи распространением мобильных устройств, наблюдается рост количества различных игр в стиле 2D. Однако требования к технологичности и большей выразительности вынуждают разработчиков использовать 3D-контент. Решением этой дилеммы может стать развивающийся формат **2.5D**, сохраняющий стилистику 2D игр и превносящий выразительность 3D-решений, в связи с чем тема работы является актуальной.

Содержание: работа посвящена созданию игры, содержащей один учебно-демонстрационный уровень, решенный в стиле **2.5D Платформер**.

В процессе реализации проекта Артем провел анализ современного состояния в области создания схожих игр, анализ специфических особенностей реализации, подбор референсов с уточнением специфических особенностей проектируемого уровня. На их основе Артем конкретизировал перечень возможностей и свойств аватара игрока, его игровых антагонистов и объектов сцены. Так же были конкретизированы особенности процесса игры, такие как возможность сохранения, изменение таких характеристик участников игрового процесса как «здоровье», «ущерб» и другие. Кроме того, были сформированы способы мотивации игрока к совершению определенных действий с целью неявного объяснения особенностей геймплея - обучения. Артем разработал конечный автомат, определяющий поведение игрового персонажа в разных ситуациях, ряд специальных

действий, не свойственных современным играм в дополнение к стандартным действиям, что значительно расширило вариативность действий игрока.

В процессе выполнения ВКР **Южанина Артёма Александровича** проявил самостоятельность в принятии решений, ответственность, высокую квалификацию, что позволило ему получить результат профессионального уровня в реальные сроки. **Арте́м** проявил себя как сложившийся профессионал, который способен решать сложные комплексные технические и творческие задачи. Полученные знания и умения он сможет с успехом применить в различных областях, связанных с созданием игровых приложений. Итоговая работа говорит о высоком профессиональном уровне и творческом потенциале.

Работа **Южанина Артёма Александровича** отвечает всем требованиям, предъявляемым к выпускным квалификационным работам, и заслуживает высокой оценки.



к. ф.-м. н., доцент, доцент Кафедры
информационных систем в искусстве
и гуманитарных науках

Щербаков Павел Петрович