

## „Lashkruli“ — 2D პლატფორმერული თამაში ქართული ისტორიის მოტივებზე

*თემურ ელიზბარაშვილი, ნიკა გურასაშვილი*

e-mail: [temur.elizbarashvili111@ens.tsu.edu.ge](mailto:temur.elizbarashvili111@ens.tsu.edu.ge)

კომპიუტერული მეცნიერებების დეპარტამენტი, ზუსტ და საბუნებისმეტყველო მეცნიერებათა ფაკულტეტი,

ივანე ჯავახიშვილის სახელობის თბილისის სახელმწიფო უნივერსიტეტი, თბილისი, საქართველო

პროექტი წარმოადგენს ორ-განზომილებიანი პლატფორმერული ჟანრის ვიდეოთამაშს სახელწოდებით „Lashkruli“ (ლაშქრული), რომელიც დაფუძნებულია საქართველოს ისტორიის მნიშვნელოვან ეპოქებსა და პერსონაჟებზე. მოთამაშე მართავს გმირს, რომელიც ებრძვის ისტორიულ მტრებს თითოეულ საუკუნეში. ყოველი თავი სრულდება ბოსის ბრძოლით, რომელიც ასახავს იმ პერიოდის მთავარ საფრთხეს.

პროექტის მიზანია განათლებასა და გართობას შორის ბალანსის მიღწევა ინტერაქტიული ფორმით. თამაშის მექანიკები ეფუძნება ფიზიკის სიმულაციას Unity-ის ძრავზე. გამოყენებულია C# პროგრამირების ენა, Unity Engine და Aseprite-ის მეშვეობით შექმნილი პიქსელ არტი.

ლიტერატურა

[1] Unity Technologies — Unity Documentation

[2] <https://www.pixelart.com/resources>

[3] ქართული ისტორიის ზოგადი მიმოხილვა — tsu.ge