

Д. Е. Давидовский, Е. В. Комракова
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

РАЗРАБОТКА ТРЕХМЕРНОГО ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ NEVER GONNA CATCH US В СРЕДЕ РАЗРАБОТКИ UNITY

Unity является кроссплатформенной средой разработки компьютерных игр, выпущенная в 2005 году. *Unity* позволяет разработчикам создавать различные приложения, работающие на большинстве современных платформ, которые включают в себя персональные компьютеры, игровые консоли, веб-приложения, мобильные устройства и многое другое.

Игра «Never gonna catch us» реализует концепт игрового жанра «Бесконечный раннер», что подразумевает реализацию нескольких характеристик игрового приложения, свойственных заданной жанровой классификации, а именно:

- генерация каких-либо препятствий на пути следования игрока;
- процедурная генерация игрового уровня;
- система подсчета очков;
- элементы интерфейса, отображающие текущее состояние игрока и количество набранных очков;
- система бонусов, позволяющая разнообразить геймплейную составляющую игрового приложения.
- система улучшений, позволяющая улучшить достигаемый игроком результат.

Благодаря использованию игрового движка *Unity* имеется возможность использования визуальной среды разработки.

В игровом приложении «Never gonna catch us» реализована система, свойственная жанру «Бесконечный раннер» с использованием 3D графики и движка *Unity*. Игрок управляет персонажем пришельцем, чей корабль упал на Землю и старается убежать от преследующих его представителей местной власти, представленных в виде людей в строгих официальных костюмах.

Под управлением игрока главный персонаж двигается по процедурно-генерируемому уровню. Главной целью игрового приложения является собирание элементов корабля, являющихся реализацией системы подсчета очков в игре. Также на пути у игрока появляются процедурно генерируемые враги, при столкновении с которыми игрок погибает, а игра завершается.