

О. В. Овчинина, В. С. Захаренко
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ „ЕСНО-10“ В ЖАНРЕ «КОНЕЧНЫЙ РАННЕР» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СОБСТВЕННОЙ ГРАФИКИ

Игры в жанре «Раннер» уже давно прочно закрепились в игровой индустрии. Они характеризуются: процедурной генерацией игрового уровня, генерацией препятствий, системой подсчета очков. Поджанр «Конечный раннер» включает в себя наличие нескольких уровней игры и конец самой игры.

Для разработки игры был выбран язык программирования C#, игровой движок *Unity*, интегрированная среда разработки *Rider*, графический редактор *Adobe Photoshop* для создания оригинальной графики и сервис по управлению проектами *Notion*. Благодаря кроссплатформенной среде разработки *Unity* приложение адаптируется как для персонального компьютера, так и для мобильного устройства [1].

В приложении „*Echo-10*“ игрок управляет Мигелем – летучей мышью, лишенной эхолокации и вынужденной полагаться на новые технологии для ориентации (рисунок 1).



Рисунок 1 – Изображение Мигеля

Игра состоит из нескольких уровней, где игрок должен избегать препятствий и добраться до конца. Препятствия не видны на экране до тех пор, пока игрок не использует эхолокационный заряд, после чего они на короткое время подсвечиваются, и игрок должен запомнить их расположение. Количество зарядов на уровень ограничено до 10.

После прохождения каждого уровня игрок узнает часть сюжета.

В процессе игры игрок собирает монеты в виде мошек, количество которых влияет на конечный исход игры. Реализовано 3 различных уровня и 2 концовки игры.

Литература

1 Бонд, Дж. *Unity и C#. Геймдев от идеи до реализации.* / Дж. Бонд, Р. Лемарчанд. – С.–Петербург : Питер, 2022. – 928 с.