

СОЗДАНИЕ БЕСКОНЕЧНОГО РАННЕРА ПОД IOS

В данной статье рассматривается общий подход к процессу создания с нуля игры под ios, как первого самостоятельного игрового проекта, причины выбора ПО для его разработки.

ВВЕДЕНИЕ

Однажды к нам пришла идея создать незамысловатую казуальную игру, предназначенную для людей всех возрастов и национальностей. Она должна быть простой, но в тоже время увлекательной и затягивающей. У нас получился довольно интересный таймкиллер с необычной механикой.

I. КОНЦЕПТ

Жанр: Таймкиллер

Сеттинг: Реальный мир, наше время

Идея и фитчи:

- Игрок управляет уровнем, составляя дорогу из мебели.
- платформа – Android/IOS
- USP: Новая механика

Главный герой игры представляет собой маленького мальчика, погруженного в свои фантазии. Ему кажется, что пол – это лава, которая может его беспощадно сжечь. Поэтому добраться до другого конца комнаты малыш может только при помощи мебели, по которой он может прыгать. В игре мы взаимодействуем с ребёнком при помощи мебели. Нужно передвигать мебель по горизонтали от одной стенки к другой - так, чтобы она между собой пересекалась и создавала дорожку. Мебель в игре различная. Есть такая, которую двигать можно, например диваны, кровати, столы, шкафы, и есть неподвижная - сейф. Игра выполнена в виде бесконечного раннера, в котором нужно быстро собирать дорогу из различной мебели, чтобы защитить малыша от падения в лаву. Скорость движения малыша и камеры постоянно увеличивается. Если медлить и не успевать строить безопасный "мост то малыш падает в лаву и игра заканчивается.

II. ВЫБОР ПО ДЛЯ РАЗРАБОТКИ

Движок: Игра написана на Unity. Данный движок был выбран потому что он имеет ряд преимуществ таких: 1. Кроссплатформенность, т.е один и тот же проект с минимальными изменениями может быть перенесен на раз-

личные платформы, в том числе и мобильные. 2. Удобный интерфейс, с которым можно быстро ознакомиться даже новичкам. 3. Понятный язык программирования. Работа с движком происходит при помощи языка C#, т.к. он имеет синтаксис близкий к C++, что упрощает освоение языка. 4. Бесплатная версия, которая обладает достаточными возможностями для создания полноценной игры.

Графика: Графика в игре была создана при помощи программы Blender. Данный программный продукт мы выбрали, так как он также распространяется бесплатно и у него приятный интуитивно понятный интерфейс, в котором легко создавать 3D модели.

III. ТРУДНОСТИ

Во время разработки игры, столкнулись с трудностями, многие из которых были связаны с неимением опыта работы в Unity. Приходилось часто заглядывать в документацию, которая была на английском, что добавляло сложности в понимании. На момент начала разработки мы не были знакомы с c#, но ради достижения цели мы приобрели справочник Шилдта, который помог нам разобраться во многих вещах. Также тяжело было придумать алгоритм процедурного генерирования локации и алгоритм нахождения пути персонажем. Возникали споры в выборе стиля, в котором надо рисовать главного героя: сначала собирались сделать его реалистичным, но, в конечном счете, остановились на угловатых формах и минималистике, т.к. такой вариант больше подходил под дизайн всей игры в целом. Нарисовать сами модели особого труда не доставило, а вот с анимацией были небольшие проблемы, но мы смогли справиться и с ними, опираясь на видеуроки, найденные в интернете.

IV. ВЫВОДЫ

В результате несмотря на все сложности и ограниченный запас времени, нам удалось воплотить свои идеи в жизнь и разработать нашу первую написанную на Unity игру под ios - Sleep in Deep

Сиденко Артем Сергеевич, студент 1 курса факультета информационных технологий и управления БГУИР, sidanko.a@gmail.com.

Чепиков Марк Николаевич, студент 1 курса факультета информационных технологий и управления БГУИР, chepikov.mark@mail.ru.

Лютынский Андрей Александрович, студент 1 курса факультета информационных технологий и управления БГУИР, androlutik@gmail.com.

Научный руководитель: Шатилова Ольга Олеговна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, shatilova@bsuir.by .