

**В. В. Ринейская, М. В. Москалева**  
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

## РАЗРАБОТКА 2D-ИГРЫ В ЖАНРЕ «ENDLESS RUNNER» НА ПЛАТФОРМЕ UNITY

В наши дни разработка видеоигр является одной из наиболее прибыльных и активно развивающихся сфер индустрии развлечений. Целью является изучение основных аспектов разработки видеоигр для операционной системы Windows и реализация игры в жанре «Endless Runner», при помощи которого можно приятно провести время, а также развивать реакцию. В качестве технологии разработки был выбран кроссплатформенный движок Unity. Такое решение обосновано удобством и популярностью данной технологии, позволяющей реализовать все необходимые механики. Написание скриптов осуществлялось на объектно-ориентированном языке C# в среде Microsoft Visual Studio 2022.

Главный герой, студент, бежит по коридору университета, а за пределами камеры бесконечно генерируются объекты, движущиеся ему навстречу (рисунок 1). Игрок должен нажатием кнопки перепрыгивать препятствия. Со временем объекты ускоряются, что усложняет задачу игрока. Также в игре реализована система здоровья. Игра заканчивается при отсутствии у героя единиц здоровья, либо при его выходе за пределы камеры. В игре присутствует счетчик очков, который фиксирует результат игрока, сравнивает его с наилучшим результатом и тем самым ставит перед игроком главную цель – набрать как можно больше игровых баллов.

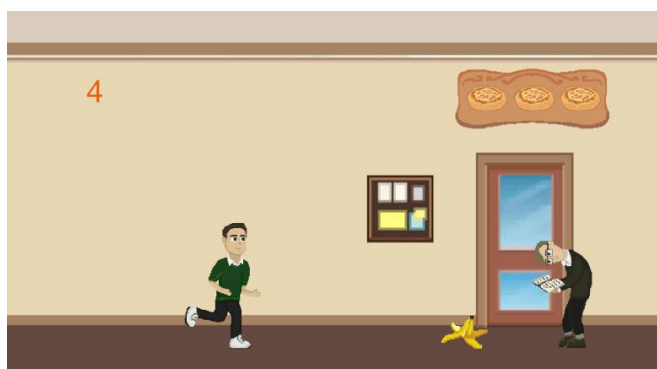


Рисунок 1 – Сцена из игры