

РОЗРОБКА МУЛЬТИПЛАТФОРМНОЇ ГРИ В ЖАНРІ 3D-ШУТЕР «РОБОТ» ЗА ДОПОМОГОЮ UNITY

Сухорукова І.В., Лещенко Ю.О.

Національний аерокосмічний університет ім. М. С. Жуковського
«Харківський авіаційний інститут», Харків, Україна

Індустрія комп'ютерних ігор з'явилася відносно нещодавно, але вже змогла розвинути в галузь з великими доходами у кілька мільярдів доларів на рік. Зрозуміти подібне раптове зростання популярності віртуальних розваг дуже просто: все це завдяки широкому поширенню комп'ютерних технологій та мережі Інтернет у світі [1].

Українські геймдев-компанії набагато більше, ніж в середньому по світу, орієнтовані на створення ігор для мобільних пристроїв і PC, а ось до при ставок відношення більш стримане [2]. Наша країна має найбільшу в світі кількість спеціалістів, які працюють з ігровим рушієм Unity 3D [3]. Це обумовлено основною перевагою Unity – легким стартом, що дозволяє, в короткі терміни, навчати нових спеціалістів з розробки ігор та з використанням готових плагінів спростити виконання проекту.

Метою доповіді є відображення процесу розроблення мультиплатформної гри в жанрі 3D-шутер за допомогою Unity та представлення результатів щодо її розробки.

Гра «РОБОТ» відрізняються простими правилами і не вимагає від користувача витрат часу на навчання чи будь-яких особливих навичок. Ігровий процес побудований на стандартній для шутерів від першої особи механіці, в яких гравець бореться з ворогами, використовуючи промені. Гра має захопливий сюжет та витримана в мінімалістичному стилі: все в сірих тонах і тільки виділяються промені, які летять від ворогів і до ворогів. Кожен наступний рівень гри стає складнішим та має хвилову структуру, що дозволяє тренувати швидкість реакції, спритність та увагу.

Перевагою гри є мультиплатформова реалізація, яка робить легким і швидким перенесення гри під Windows або Android, а також використання VR, що робить її цікавою широкій аудиторії користувачів.

Список літератури

1. Як Україна виглядає на світовому ринку розробки ігор [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://businessviews.com.ua/ru/tech/id/virobnictvo-igor-v-ukrajini-1948/>
2. Ринок відеоігор 2022: смартфони продовжують домінувати, а консолі втрачають прибуток [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://itc.ua/ua/articles/1125628/>
3. Підсумки 2021 року з українськими розробниками ігор [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://mezha.media/articles/pidsumky-2021-roku-z-ukrainskymy-rozrobnykamy-ihor/amp/>