

Далее создаётся система анимаций через компонент аниматор: длительность анимация, условия перехода к следующим анимациям и т. д. Добавляется компонент *Rigidbody* для добавления опций физики к объекту. В него входит масса объекта, его физический материал, гравитационное притяжение.

Для более интересной игры добавляется игровой счет, благодаря которому игрок будет стремиться набрать большое количество очков. Соответственно, возникнет интерес набрать больше очков и поставить рекорд.

П. И. Березий, Е. В. Комракова
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «DRIFT CHALLENGE» В СРЕДЕ РАЗРАБОТКИ UNITY

Разработка игровых приложений на движке *Unity* является самым частым явлением. Это связано с многими факторами, которые, в основном, положительно влияют на разработку простого игрового приложения.

Основные факторы, из-за которых нужно обратить свое внимание на среду разработки *Unity*:

- понятный и простой интерфейс взаимодействия с приложением;
- кроссплатформенность;
- поддержка языка *C#* и *Visual Studio* для работы с ним.

Благодаря этим факторам разработка игрового приложения не занимает много времени и усилий, и позволяет реализовать гораздо больше идей в самом приложении.

Игровое приложение реализует различные игровые механики, по которым его можно отнести к категории аркадных игр.

Основные игровые механики, реализованные в приложении:

- механика езды с дрифтом;
- механика подбора очков;
- механика потери очков;
- механика столкновения с препятствиями;
- механика идеальной езды.

Игровое приложение так же включает в себя такие необходимые элементы геймплея как игровой уровень, гараж и игровое меню приложения.

Игровой уровень представляет собой локацию, со сложным и извилистым дорожным участком, который игроку необходимо пройти для перехода на следующий уровень.

В гараже можно осмотреть текущую машину игрока, или купить новую, за накопленные игровые очки.

Игровое меню приложения позволяет войти в гараж или выйти из игры. Все эти элементы являются отдельными игровыми сценами, которые легко можно создать на игровом движке *Unity*.

Благодаря легкой интеграции 3D моделей, при помощи игрового движка, приложение имеет большое разнообразие локаций, неигровых объектов на локациях, объектов взаимодействия и игровых объектов, улучшающих как геймплейную, так и визуальную составляющую.

И. А. Бобр, А. С. Новикова
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «LITTLE SWAPPERS» В ЖАНРЕ РАННЕР НА ПЛАТФОРМЕ UNITY

В настоящей работе рассмотрены возможности кроссплатформенной среды разработки компьютерных игр Unity в создании игровых приложений под операционную систему Android и проведен анализ рынка, в результате которого было выявлено, что достаточно популярным и простым, с точки зрения разработки, жанром является раннер, а среди платформ для игр преобладают мобильные устройства. Исходя из вышеизложенного, было принято решение разработать игровое приложение «Little swappers» в жанре раннер на платформу Android.

Для создания данного приложения необходимо было:

- освоить инструментальные средства;
- реализовать механики игры путем написания скриптов;
- создать прототип игрового приложения;
- нарисовать графику;
- внедрить в проект графику;
- протестировать программный продукт.