

В. А. Пинчукова, Е. В. Комракова
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

РАЗНООБРАЗИЕ МИРА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Индустрия информационных технологий – большой, многогранный мир, открывающий бесконечные возможности для профессионального роста. Одной из самых увлекательных и динамично развивающихся сфер является *игровая индустрия*. Создание игр – это не только творчество, но и сложная техническая задача, требующая участия специалистов разных профессий:

- геймдизайнер создает концепцию игры, правила, механики и сюжет, обеспечивая увлекательность и интерес для игроков;
- программист воплощает идеи в жизнь, разрабатывая игровой движок, графику или сетевые компоненты;
- художник создаёт визуальную составляющую: персонажей, окружение и интерфейсы;
- аниматор отвечает за естественное движение объектов;
- звукорежиссер создаёт звуковые эффекты, а композитор пишет музыку, усиливающую атмосферу игры;
- тестировщик проверяет игру на баги, обеспечивая качество и стабильность;
- продюсер управляет процессом разработки, контролируя сроки, бюджет и координацию команды;
- маркетолог продвигает игру, создавая рекламные кампании и взаимодействуя с аудиторией.

Отличным выбором для первых шагов в игровой индустрии станет изучение *Unity*, подходящий как для новичков, так и для профессионалов, благодаря своей гибкости, простоте использования. Создание игры можно разделить на следующие подблоки:

- создание игрока и присвоение ему встроенных компонентов, к примеру, „Rigidbody“, для взаимодействия персонажа с физикой;
- написание скрипта, который позволит персонажу двигаться;
- добавление остальных игровых объектов по подобию;
- написание скриптов для взаимодействия персонажа с миром;
- создание общего интерфейса: вывески, уровни и т.д.

Таким образом, игровая индустрия сочетает в себе творчество и технические навыки, предлагает большое разнообразие профессий, а *Unity* – это отличный инструмент, позволяющий сделать первые шаги в этом увлекательном и перспективном направлении.

К. Д. Покумейко, А. В. Лубочкин
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА 2D-ИГРЫ В ЖАНРЕ ROGUELIKE С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СРЕДЫ РАЗРАБОТКИ UNITY

Жанр *roguelike* в индустрии игр является популярным жанром, предлагающим игрокам высокую вариативность каждого нового прохождения. Чаще такие игры предлагают игроку некоторое испытание, благодаря чему и происходит постоянное состязание между способностями игрока и игровым контентом, благодаря чему в играх данного жанра не приходится скучать. Разработка игры в таком жанре включает в себя процесс не только программной части, но и качественного балансирования, чтобы игроку на любом этапе было не слишком сложно, но и не слишком легко.

Для разработки игры в жанре *roguelike* использованы игровой движок *Unity* [1] и язык программирования *C#* [2].

Игровой движок *Unity* предоставляет разработчику огромный функционал, благодаря которому можно работать с любой составляющей игры.

Язык программирования *C#* является удобным и понятным даже для начинающего разработчика, а также поддерживается в *Unity*, поэтому и был выбран для разработки.

Процесс разработки игры в жанре *roguelike* в первую очередь заставляет задуматься о том, как интересно преподнести игроку некое действие. Уже существует множество игр в данном жанре с самыми безумными идеями, но лишь малая часть из них смогла привлечь игроков.

В созданной игре можно не только окунуться в очередной новый мир с интересным взаимодействием, но и найти что-то особенное, подходящее конкретному игроку.