

**Н. С. Разводова, М. В. Кульбаков**  
(УО «ГТУ им. Ф. Скорины», Гомель)

## **РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «NEW EARTH EFFECT» НА ПЛАТФОРМЕ UNITY 3D НА ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ C#**

Нами было разработано игровое 3D-приложение в жанре фэнтези. Средой разработки является среда Unity 3D, программирование игровых объектов, написание скриптов, обрабатывающих действия пользователя во время игры, позволяющих управлять персонажем и взаимодействовать с окружением, осуществлялось на объектно-ориентированном языке программирования C# [1]. Опишем кратко функционирование разработанного приложения.

При запуске приложения открывается стартовое меню, в котором пользователю предоставляется возможность начать новую игру либо осуществить выход из приложения. Доступ к меню также возможен на протяжении всей игры по нажатию на клавишу Esc. Кроме того, у пользователя есть возможность приостановить игру нажатием на клавишу

Tab. Управление героем осуществляется при помощи клавиатуры и мыши (клавиши W, A, S, D для передвижения, клавиши Shift для ускорения и левой кнопки мыши для атаки). Состояние покоя, простое передвижение, бег и стрельба пользовательского игрового персонажа и противников сопровождаются соответствующими анимациями.

На начальном уровне пользователь должен набрать необходимое для перехода на следующий уровень количество очков. При этом необходимое количество очков и количество очков, которое игрок уже набрал, отображаются на экране. Набирать очки можно осуществляя атаки на противников. Однако игра завершится, если противник атакует первым. На каждом уровне существуют определенные места, где генерируются вражеские объекты. Генерация противников происходит по таймеру.

### **Литература**

1 Hocking, J. Unity in Action: Multiplatform Game Development in C# with Unity 5 / J. Hocking. – Manning Publications Company, 2015. – 352 p.