**1. Unity in action. *Joe Hocking***

**Text:**

A game engine provides a plethora of features that are useful across many different games, so a game implemented using that engine gets all those features while adding custom art assets and gameplay code specific to that game. Unity has physics simulation, normal maps, screen space ambient occlusion (SSAO), dynamic shadows…and the list goes on. Many game engines boast such features, but Unity has two main advantages over other similarly cutting-edge game development tools: an extremely productive visual workflow, and a high degree of cross-platform support.

The visual workflow is a fairly unique design, different from most other game development environments. Whereas other game development tools are often a complicated mishmash of disparate parts that must be wrangled, or perhaps a programming library that requires you to set up your own integrated development environment (IDE), build-chain and whatnot, the development workflow in Unity is anchored by a sophisticated visual editor. The editor is used to lay out the scenes in your game and to tie together art assets and code into interactive objects. The beauty of this editor is that it enables professional-quality games to be built quickly and efficiently, giving developers tools to be incredibly productive while still using an extensive list of the latest technologies in video gaming.

**Translated:**

Игровой движок предоставляет множество функций, которые полезны во многих различных играх, поэтому игра, реализованная с использованием этого движка, получает все эти функции при добавлении пользовательских графических ресурсов и кода игрового процесса, специфичных для этой игры. В Unity есть симуляция физики, карты нормалей, окружающая окклюзия экранного пространства (SSAO), динамические тени… и этот список продолжается. Многие игровые движки могут похвастаться такими функциями, но Unity имеет два основных преимущества перед другими столь же передовыми инструментами разработки игр: чрезвычайно продуктивный визуальный рабочий процесс и высокая степень кроссплатформенной поддержки.

Визуальный рабочий процесс - это довольно уникальный дизайн, отличный от большинства других сред разработки игр. В то время как другие инструменты разработки игр часто представляют собой сложную мешанину из разрозненных частей, которые необходимо решить, или, возможно, программную библиотеку, которая требует от вас настройки вашей собственной интегрированной среды разработки (IDE), цепочки сборки и прочего, рабочий процесс разработки в Unity закреплен сложным визуальным редактором. Редактор используется для компоновки сцен в вашей игре и связывания художественных ресурсов и кода в интерактивные объекты. Прелесть этого редактора в том, что он позволяет быстро и эффективно создавать игры профессионального качества, предоставляя разработчикам инструменты, позволяющие работать с невероятной производительностью, при этом используя обширный список новейших технологий в видеоиграх.

**Key Words.**

Game, engine, *Unity,* workflow, editor.