

GameDevelop

Попов 9-Б
ХСШ № 18

Создание игр



Создание игр

Для создания игр используются такие языки программирования :

- C++

- C#

(они сложнее других , но в это же время одни из самых лучших на данный момент)



Game Develop - платформы

Создавать игры очень даже интересно , ты понимаешь что в твоих руках не только жизнь какого-то персонажа , а целый вымышленный мир или же вселенная которой ты можешь управлять.

Гейм-Девелопмент - это процесс разработки игры под определенную игровую платформу. Это может быть игра для ПК, игровой консоли, для VR-шлемов , для умных часов и тд.





2D и 3D

Какие игры лучше? Двухмерные или трехмерные?

Во-первых, что значит "лучше"? Лучше для кого? Во-вторых, у людей разные вкусы. Если оценивать с графической точки зрения, есть уродливые 3D игры, которые лучше-бы делали в 2D, и есть отличные и прекрасные 2D игры, которым 3D вообще не надо.

Пример красивой 2D игры? Да их миллион. Вкусы у всех разные

3D



Математика существенно сложнее. Векторы, физика, новое измерение. Всё это сильно усложняет процесс разработки.

В следствии предыдущего пункта, гораздо сложнее достигать хорошего быстродействия игры, а оптимизация влияет куда сильнее на итоговый продукт.

Анимации в 3D это ад. Сам не знаю, у меня хобби - рисование и я пробовал анимации в 2D. Чуть не умер от усердия. Даже представить себе не могу анимации в 3D. Да, я знаю, что это сейчас чуть легче, есть готовые модели, есть какие-то технологии, но анимации в 3D это жесть. А как вообще делать 3д игру без анимации?

Требования к софту, железу, оперативке и процессору значительно выше. 3д игры делаются так-же на консоли или например на планшеты, а там нет огромной памяти и мощности. А сделайте плохо - все будут критиковать графику. Сделайте хорошо, но медленно - критики будет еще больше.

Такие вещи как тени и освещение очень затратны. Я, если честно даже и не представляю как это всё делается. Но понятно что это очень затратно.

Все 3D ресурсы дольше обрабатываются. Текстуры, анимации и т.д. Чисто технически 3д игру дольше делать, программы такие.

Угол обзора и камера. С этим тоже нужно возиться. Плохой угол может всю игру испортить и от угла обзора сильно зависит общее восприятие игры.

Левел дизайн (дизайн уровней) куда сложнее. Тут не просто расставить объекты по карте нужно, тут еще и нужно быть архитектором. Да и объекты ставить нужно еще и в высоту.

Инструменты для 3д графики и игр сложнее, чем для 2д игр.

Вывод

По этому в качестве старта рекомендуется создание 2d игр. Ну а потом, когда наберётся опыта, можно делать 3d игры. Хотя, если говорить откровенно, существует очень мало инди-разработчиков, кто в одиночку осиливают полноценную и хорошую 3D игру, примеры реально единичны. Большая часть 3D игр разрабатываются большими компаниями и командами из сотен человек.

THE
WITCHER
WILD HUNT

THE
WITCHER
WILD HUNT

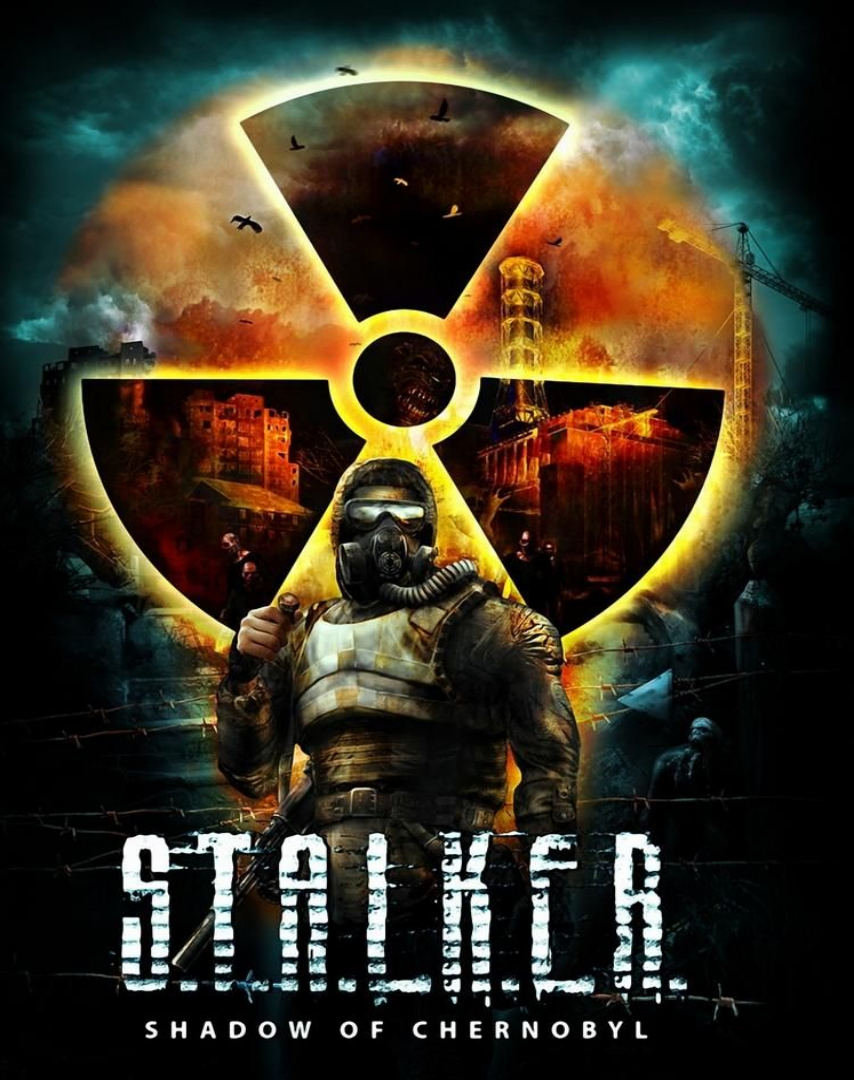
PC DVD-ROM

THE
WITCHER
WILD HUNT

RATING PENDING
RP
ESRB

CD PROJEKT RED

WB
GAMES



Успешная отечественная студия программирования компьютерных игр

4A Games


Компания была создана в Киеве, Украина. Её основали выходцы из игровой студии GSC Game World за год до того, как те выпустили игру S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля. С момента основания, компания разработала игры – Metro 2033, выпущенную в марте 2010 года, Metro: Last Light, прямой сиквел к Metro 2033. 4A Games названа в честь четырёх основателей, имена которых начинаются на букву А: Андрей Прохоров, Андрей Ткаченко, Александр Шишковцов и Александр Максимчук.

Геймдизайн

Геймдизайн — форма искусства, и зачастую мы растем в профессиональном плане именно тогда, когда бросаем себе вызов. Некоторым повезло, и они занимаются дизайном профессионально. Другие же занимаются дизайном игр в рамках обучения или ради собственного удовольствия (и надежды на признание).

Создавать игры — детская мечта доброй половины девелоперов, а также студентов инженерных специальностей. Возможно, именно поэтому о данной индустрии всегда большое количество вопросов, предположений и даже мифов.





Преимущества и недостатки работы в геймдеве

Преимуществ много, но каждый находит свои. Одним из таких критериев является то, что вы можете «играть» в работе — разрабатывая игру, вы так или иначе в нее играете. Более того, вы сами меняете и творите этот мир, чего не сделаешь в игре, которую создали другие люди. На мой взгляд, творчество — это очень важный и неотъемлемый аспект мотивации для любого программиста.

Кроме того, в геймдеве вы решаете совсем другие задачи — более приближенные к реальному осязаемому миру, если можно так выразиться. К примеру, вы программируете логику стрельбы какого-то оружия или способ перемещения врага в игре, или же — как резонанс — вы программируете логику вычисления бухгалтерского учета в какой-то офисной программе. Я думаю, есть разница, но каждому своё.

Главный недостаток (и в то же время преимущество) геймдева — большая динамичность и нестабильность индустрии. Рынок меняется очень быстро, поэтому практически невозможно запланировать весь проект от начала до конца. В этой индустрии тяжело работать людям, которые любят стабильность, предсказуемость и упорядоченность. Сотрудник должен быть готов к хаосу и уметь под него адаптироваться в максимально сжатые сроки. Также всегда нужно держать руку на пульсе, двигаться в ногу с технологиями, повышать и расширять свой портфель навыков, чтобы быть востребованным на рынке и не оказаться «за бортом». Но это всё добавляет интереса и азарта!