

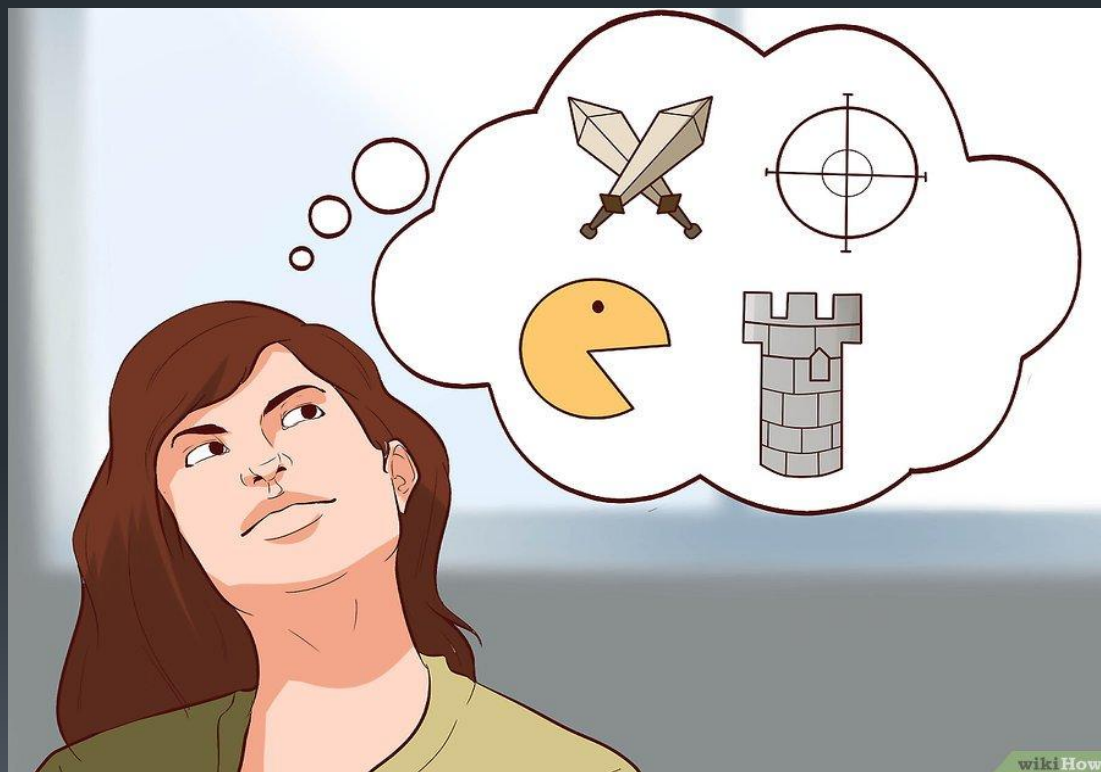


# Как создавать компьютерные игры?

Группа: 9ПО-12к/т  
Студент: Ларионов  
Я.

# Выберите жанр. Определитесь с жанром первым же делом! А жанры бывают следующие:

- Шутер
- Пазл
- Платформер
- Гонки
- Квест
- Бесконечный забег
- РПГ
- Шутер от первого лица
- Манга
- Башенная защита
- Ужастик
- Файтинг
- Комедии
- Выживание





## Составим план разработки

**Распишем все до мелочей.** План разработки — это хребет вашей игры. Будьте точны, конкретны и понятны в формулировках, описывающих те или иные аспекты игры.



# Составим план разработки

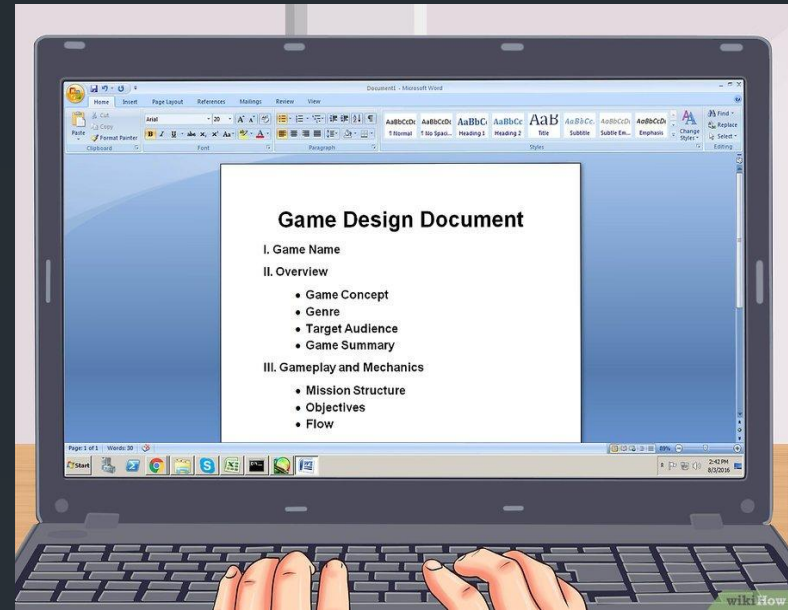
- **Составьте оглавление.** В оглавлении должен быть перечислен каждый аспект игры. Оглавление — это почти как руководство к игре. Начните с общих разделов, затем делите их на подразделы.
- Оглавление — это как черновая модель игры. Но в каждом из пунктов должны быть подробности, много подробностей!

# Составим план разработки

- **Заполните каждый пункт оглавления.**

Опишите все так подробно и понятно, чтобы, начав работу по кодированию и прорисовке, все и все поняли, причем сразу.

Каждая механика, каждая особенность — все должно быть объяснено на 5+!





# Выбор движка

Движок — основа игры, это набор инструментов, необходимых для ее создания.



# Выбор движка

- С помощью движков упрощается работа с графикой, звуками и искусственным интеллектом.
- Разные движки — разные плюсы и минусы. Что-то лучше подходит для двумерных игр, что-то — для трехмерных.

# Популярные движки

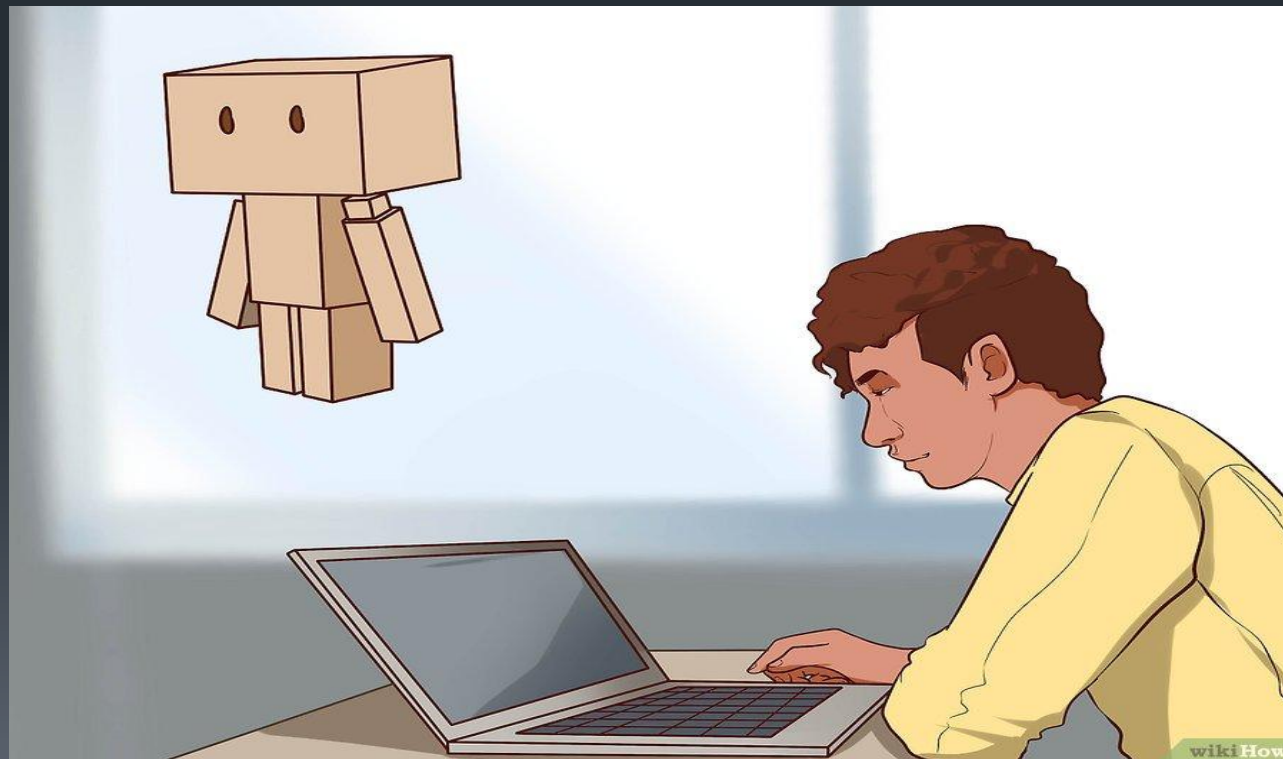
- GameMaker: Studio — один из самых популярных движков для двумерных игр.
- Unity — простой в использовании движок для создания трехмерных игр.
- RPG Maker XV — скриптовый движок для создания двумерных ролевых игр в стиле JRPG.
- Unreal Development Kit — трехмерный движок многоцелевого использования.
- Source — очень популярный и часто обновляемый движок для создания трехмерных игр.
- Project Shark — 3D движок для начинающих и продвинутых пользователей.





# Прототип игры

- Изучив движок, сделайте прототип игры. Это, по сути, тест базовой функциональности игры. Графика или звук пока не нужны, нужны лишь заполнители и тестовая область.





# Работа над графикой и звуком

- Нарисуйте черновые арты.
- Разработайте мир игры. У нас есть арты по игре можно начинать переходить к созданию.
- Улучшаем графику
- Запишите звук. Звук — очень важная слагающая атмосферы любой игры.



# Тест игры

- Начните искать баги. Когда у вас на руках окажется рабочий от и до образец игры, надо искать в нем ошибки и баги. Чем больше багов вы найдете и исправите, тем качественнее будет игра и довольнее игрок.
- После того как мы исправили баги игру можно выпускать



Спасибо за внимание!