



Разработка компьютерных игр

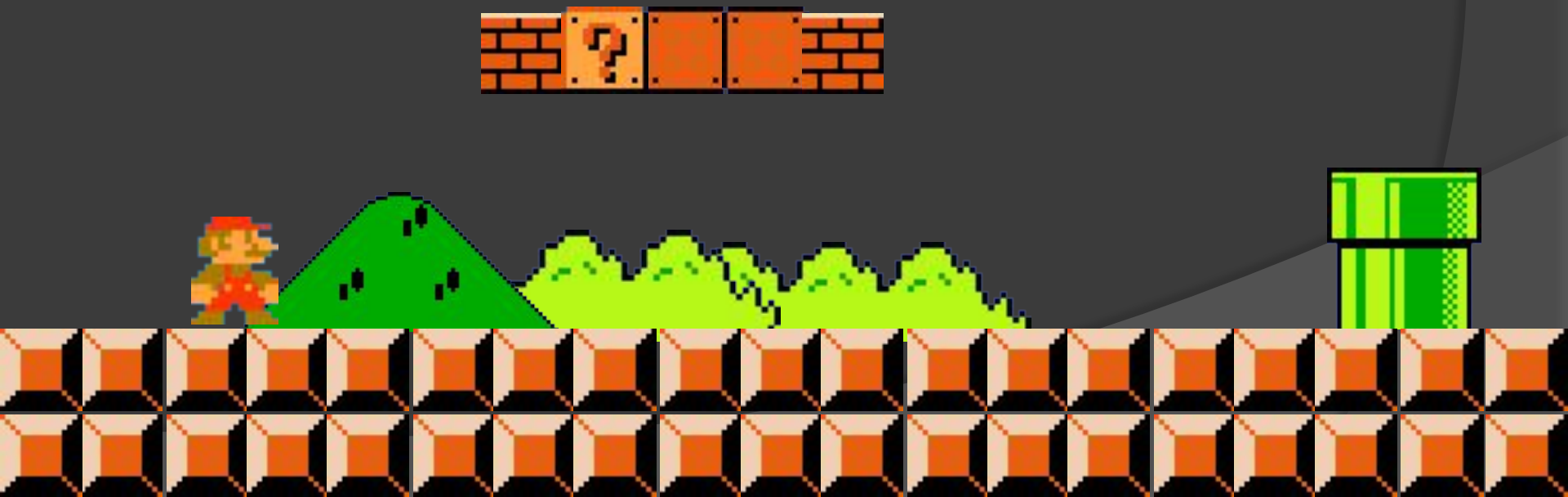
Этапы создания игры

- Определение аудитории.
- Перспективность игры, возможность её дальнейшего развития.
- Создание идеи для игры, выбор жанра и типа игры
- Написание дизайн-документа (диздок).
- Выбор среды разработки, движков для реализации.
- Создание прототипа и разработка.



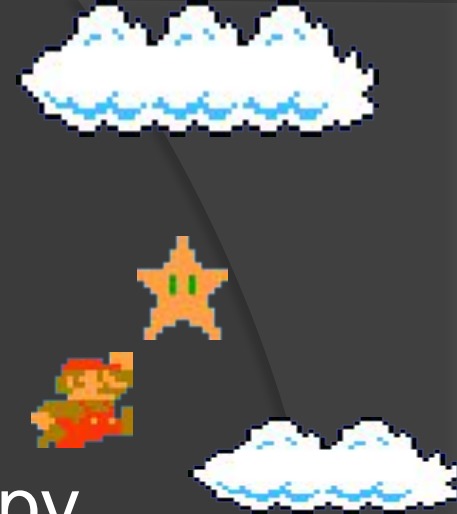
Определение аудитории

- Людям старшего поколения
- Молодежь
- Представителям субкультур
- Простому геймеру



Перспективность игры

- ⦿ Разветвленный игровой процесс
- ⦿ Возможность модифицировать игру

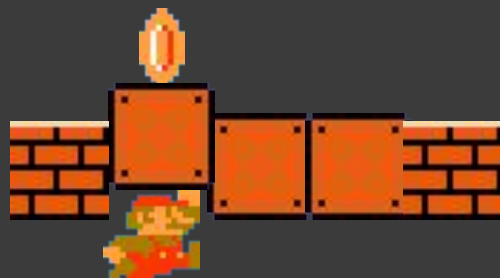


**не стоит сразу
реализовывать все
задуманные функции и
возможности!!**

Ошибки



- ⦿ Неправильное представление идеи
- ⦿ Ограничение игрового функционала
- ⦿ Некорректный диздок



Идея

- Придумать самому

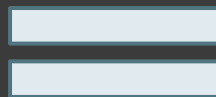
Моя
идея

- Взять чужую и добавить своё

Чужая
идея



Переработка
механики



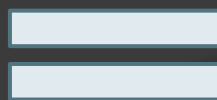
Моя
идея

- Совместить две идеи

Чужая
идея



Чужая
идея



Моя
идея

Типы игр Казуальные

Хардкорные



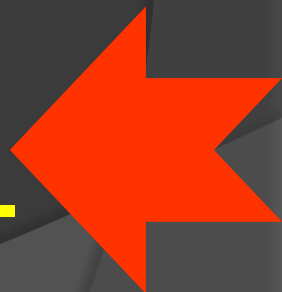
Дизайн документ



- Дизайн документ (диздок) - полное описание игры, её функций, персонажей, графики и т.д. в общем, всё, что будет происходить в игре и что или кто в ней будет.



**Правильно
составленный диздок -
это уже половина
успеха!!!**



Платформы

- Компьютеры
- Игровые консоли
- Мобильные телефоны



VS.



ДВИЖКИ

:: UNIGINE

Игровой движок



© Графический движок



alternativa platform

с поддержкой GPU

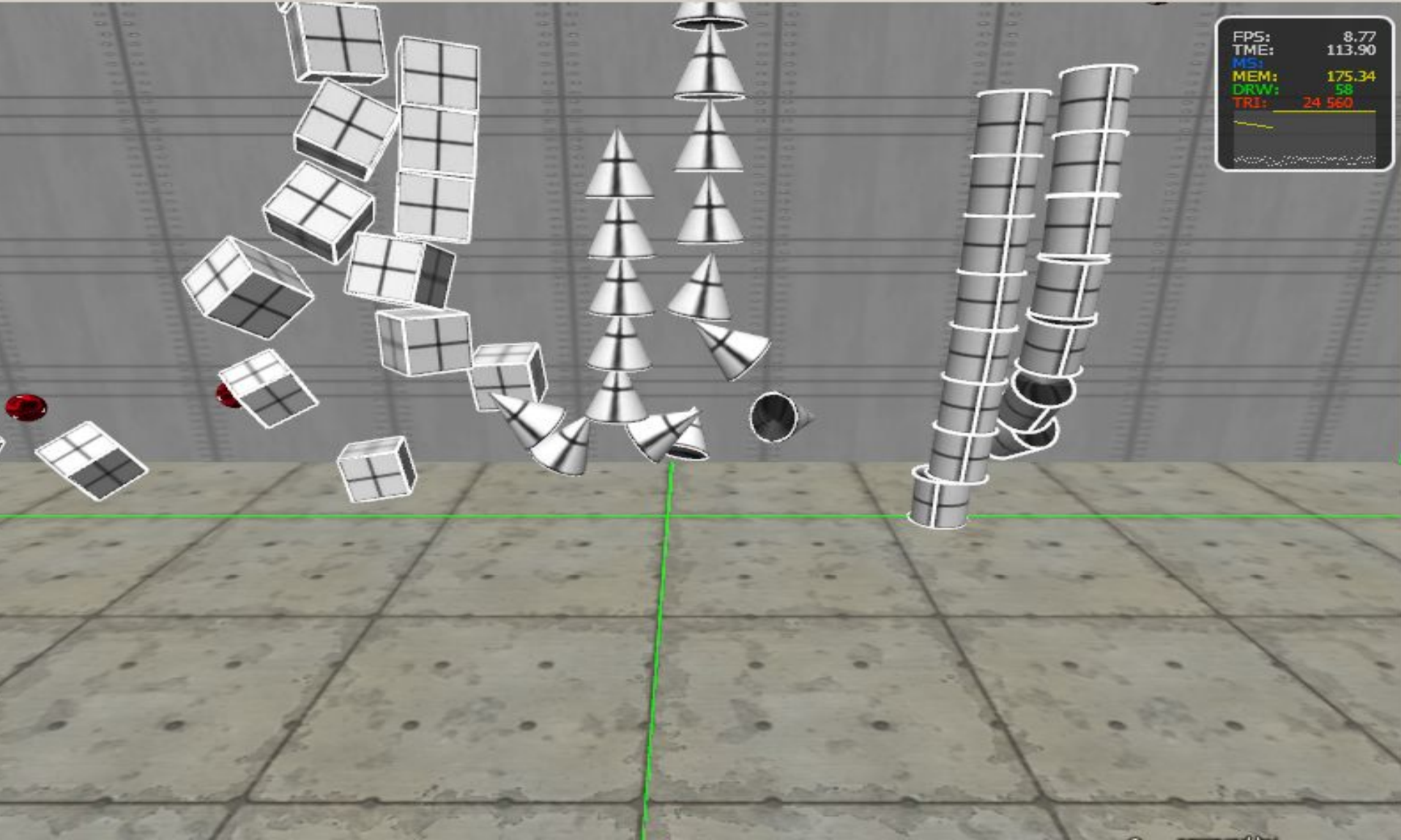


Физический движок



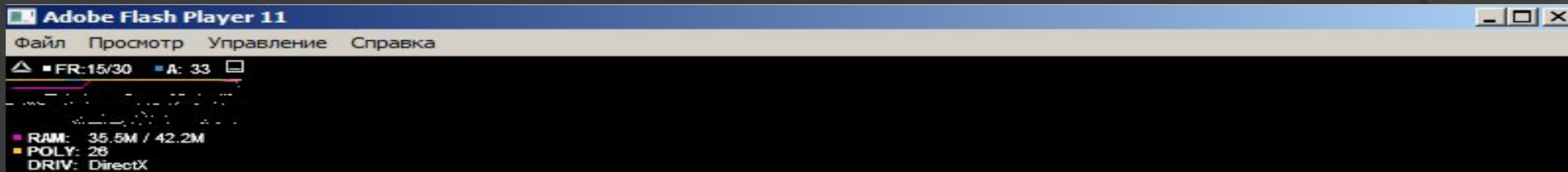
Adobe Flash Player 11

Файл Просмотр Управление Справка



Создание прототипа игры

- Прототип игры всего лишь черновой, рабочий вариант.



Платформа

Персонаж



Спасибо за внимание, всем
доброго времени суток,
удачи!

