

СОЗДАНИЕ СВОЕЙ ИГРЫ

ПИНГИН НИКИТА ЮРЬЕВИЧ

СОДЕРЖАНИЕ

• ВВЕДЕНИЕ.....	3
• ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ.....	4
• Почему не стоит делать большую игру.....	5
• Какой выбрать жанр для игры.....	6
• Подходящие языки программирования.....	7
• Какие бывают виды дизайна.....	8
• Площадки где можно разместить свою игру.....	9
• ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	10
• ЛИТЕРАТУРА.....	11

ВВЕДЕНИЕ

Тема исследования:

“Создание своей игры”

Цель: Узнать основы создания своей видеоигры

Объект исследования: Игра

Гипотеза: Думаю, что любой человек может найти нужную информацию в интернете для создания своей первой игры.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Сейчас видеоигры кажутся нам чем-то обыденным.

Однако не так давно видеоигры не существовали в принципе и никто даже подумать не мог, что сложная и дорогостоящая компьютерная техника будет использоваться для развлечений.



ПОЧЕМУ НЕ СТОИТ ДЕЛАТЬ БОЛЬШУЮ ИГРУ

Потому что есть серьёзная вероятность того, что вы её попросту. Серьезно, если вы новичок вы не сможете завершить что-то крупное. Тем более в одиночку.



Запомните простые правила пока вы начинающий: Учитесь делать на первом этапе маленькие, но законченные игры. Адекватно относитесь к критике.



КАКОЙ ВЫБРАТЬ ЖАНР ДЛЯ ИГРЫ

Жанр можно выбрать абсолютно любой, главное чтобы тебе было интересно создавать игру в том жанре, какой вы выбрали. Жанров имеется большое множество поэтому нужно хорошо подумать в каком стиле будет ваша игра и как примерно будет выглядеть геймплей.



ПОДХОДЯЩИЕ ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Наиболее востребованы в разработке игр:

C++



Java



**Pytho
n**



КАКИЕ БЫВАЮТ ВИДЫ ДИЗАЙНА



ПЛОЩАДКИ ГДЕ МОЖНО РАЗМЕСТИТЬ СВОЮ ИГРУ

- Epic Games Store
- Windows Store
- itch.io
- Steam



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Новичку в разработке игр вполне возможно создать в одиночку небольшую игру с привлекательным дизайном и выложить свою игру на какую-либо игровую платформу.

Если игра понравится людям, то можно двигаться дальше и добиваться новых высот, ну а если же нет, то стоит все пересмотреть и попробовать что-то другое.

ЛИТЕРАТУРА

- “Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все”
Джесси Шелл, 2015г.
- “Сделай видеоигру один и не свихнись”, Слава Грис, 2023г.
- “Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации”, Кэттиш Анна, Че Тата, Смирнов Иван, 2021г.
- “Игра в цифры. Как аналитика позволяет видеоиграм жить лучше”, Василий Сабиров, 2020г.