

GameDev Презентация



Что такое GameDev?

- ▶ Геймдев (GameDev, от английского games development — «разработка игр») — процесс создания игры: от разработки и дизайна до выпуска на рынок. Это могут быть игры для мобильных телефонов, консолей, компьютеров или других гаджетов.

Направления геймдева

- ▶ для персональных компьютеров под управлением операционных систем Microsoft Windows, Apple MacOS и Linux;



стационарных и портативных игровых устройств (консолей) – например, Microsoft Xbox, Sony PlayStation, Nintendo Wii/Switch и т.д.;



- ▶ мобильных устройств (смартфонов и планшетов, а также некоторых мобильных консолей) под управлением операционных систем Android (Google), iOS (Apple), Windows (Microsoft);



- ▶ онлайн-платформ на базе удаленных серверов, а также в крупнейших социальных сетях, таких как VK, «МойМир», «Одноклассники», Facebook;



- ▶ аркадных автоматов, таких как NeoGen и Play System от японских компаний SNK и Capcom соответственно;



- ▶ систем виртуальной реальности, таких как Oculus Rift, OSVR, HTC Vive и т.д.

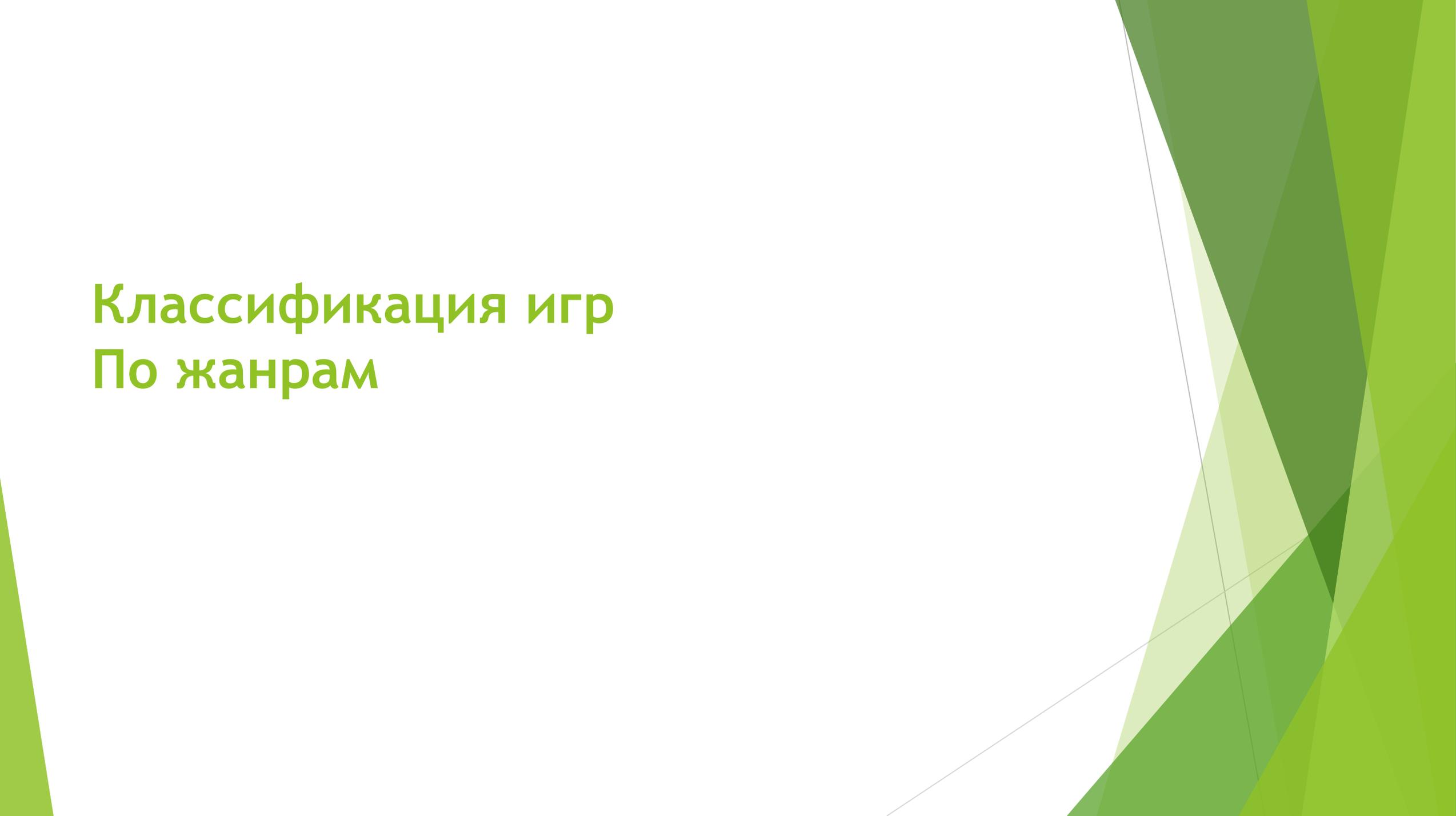


Игровые движки

- ▶ Игровой движок (по-английски game engine) – базовое программное обеспечение, обеспечивающее работоспособность геймплейных, графических и других элементов видеоигры. На базе одного и того же игрового движка можно создавать различные игры, «навешивая» на него соответствующие текстуры, модели персонажей и объектов окружения, внутриигровые правила и т.д.



Классификация игр По жанрам



Action

- ▶ игры-боевики, требующие высокой скорости и точности реакции, типичный пример – шутеры (стрелялки);



Adventure

- ▶ игры-приключения, делающие упор на разгадывание головоломок, поиск предметов и путей прохождения, другие интеллектуальные задачи в рамках сюжетной истории;



Strategy

- ▶ игры, ориентированные на стратегическое и/или тактическое планирование действий, расход ограниченных ресурсов, времени и т.д.;



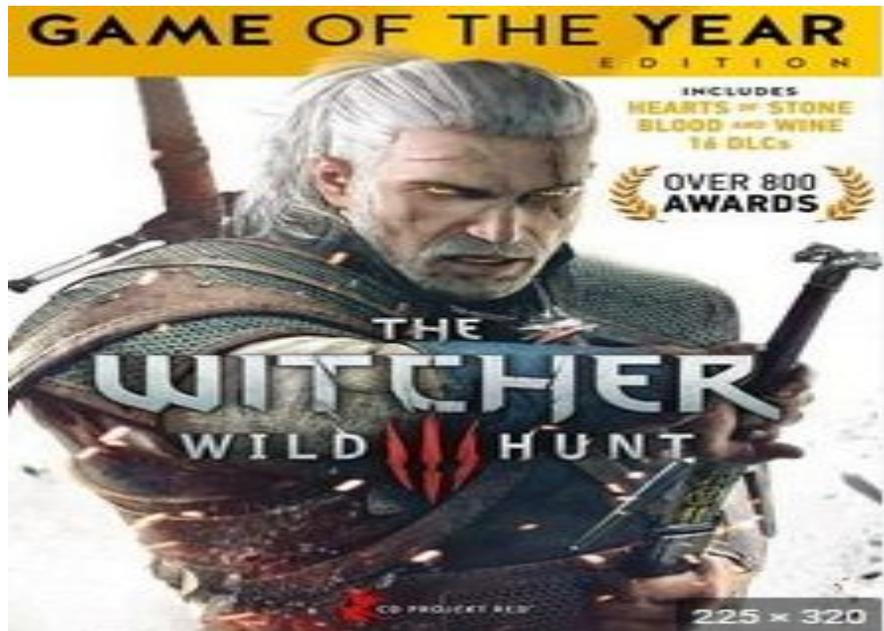
Fighting

- ▶ бои игроков один на один или небольшими группами (обычно 2x2);



RPG (Role Play Games)

- ▶ игры, в которых игрок отыгрывает роль персонажа в какой-либо сюжетной истории с акцентом на взаимодействие с другими персонажами;



Horror

- ▶ жанр, в котором основной акцент делается на создание у игрока гнетущего, тревожного чувства (саспенса) и/или резкого страха;



Sport

- ▶ игры, воспроизводящие механики того или иного вида спорта (автомобильных гонок, футбола, сноубординга и т.д.);



Simulator

- ▶ жанр, делающий упор на более или менее реалистичное воспроизведение механик, свойственных реально существующему объекту (например самолету, животному и даже камню).



По уровню реализации, затратам на производство и продвижение

- ▶ AAA — высокобюджетные (от 50 млн долларов и выше),
- ▶ AA — игры со средним (до 50 млн долларов) бюджетом
- ▶ Инди-игры, созданные одним разработчиком или небольшими студиями без издателя

AAA – высокобюджетные (от 50 млн долларов и выше), технически сложные тайтлы, разрабатываемые большими студиями с обширной маркетинговой поддержкой релиза после выпуска (аналог из киноиндустрии – блокбастер).



АА – игры со средним (до 50 млн долларов) бюджетом, уступающие AAA-тайтлам в плане разнообразия игровых механик и визуальной реализации, но при этом менее требовательные к железу, нуждающиеся в меньших затратах на продвижение и несущие меньше рисков для разработчиков и издателей в плане окупаемости.



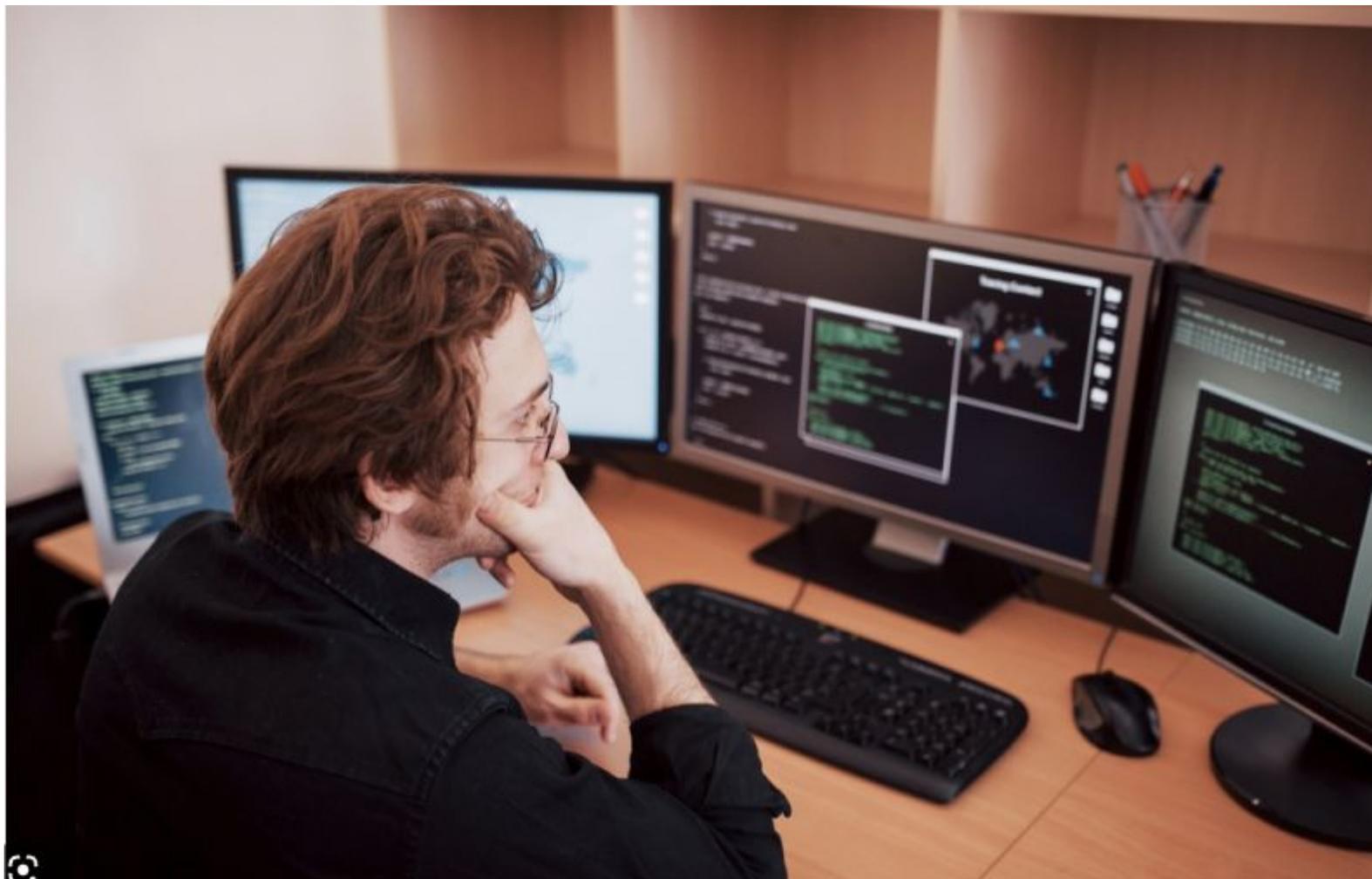
Инди-игры, созданные одним разработчиком или небольшими студиями без издателя, часто не имеющие вообще никакой маркетинговой поддержки и распространяемые бесплатно или условно-бесплатно. Зачастую это нишевые продукты с неважной или вовсе примитивной графикой, но уникальными игровыми мех



- ▶ **Этапы разработки игр**
- ▶ **Разработка.** Это создание самого игрового продукта. В зависимости от уровня технической реализации и бюджета игры в нем могут принимать участие один человек, небольшая группа разработчиков или огромная студия, где над проектом работают десятки специалистов – программистов, дизайнеров, художников, сценаристов, тестировщиков и т.д. Создание игры происходит в несколько этапов:



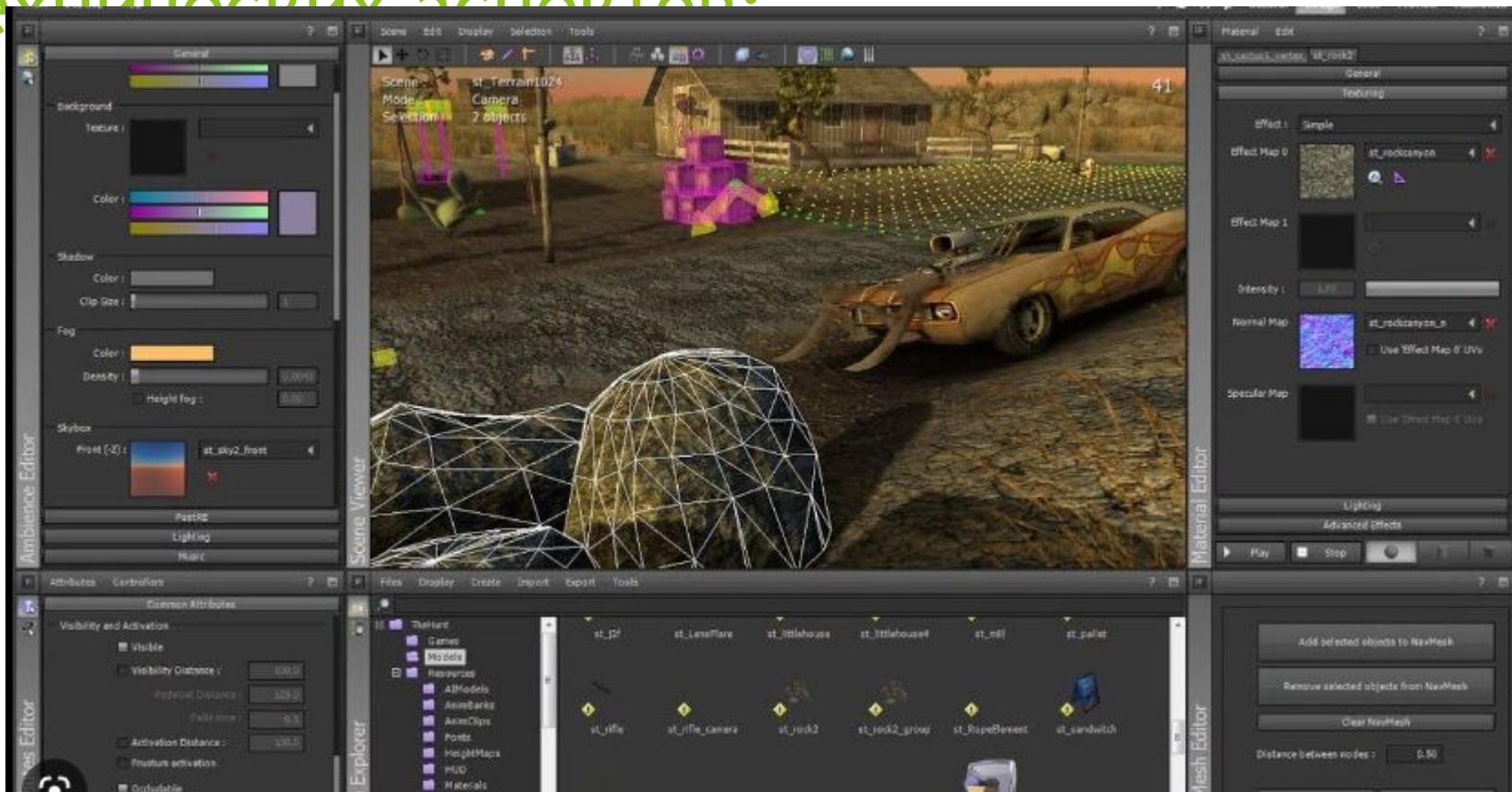
разработка концепции, основных сюжетных идей и геймплейных механик;



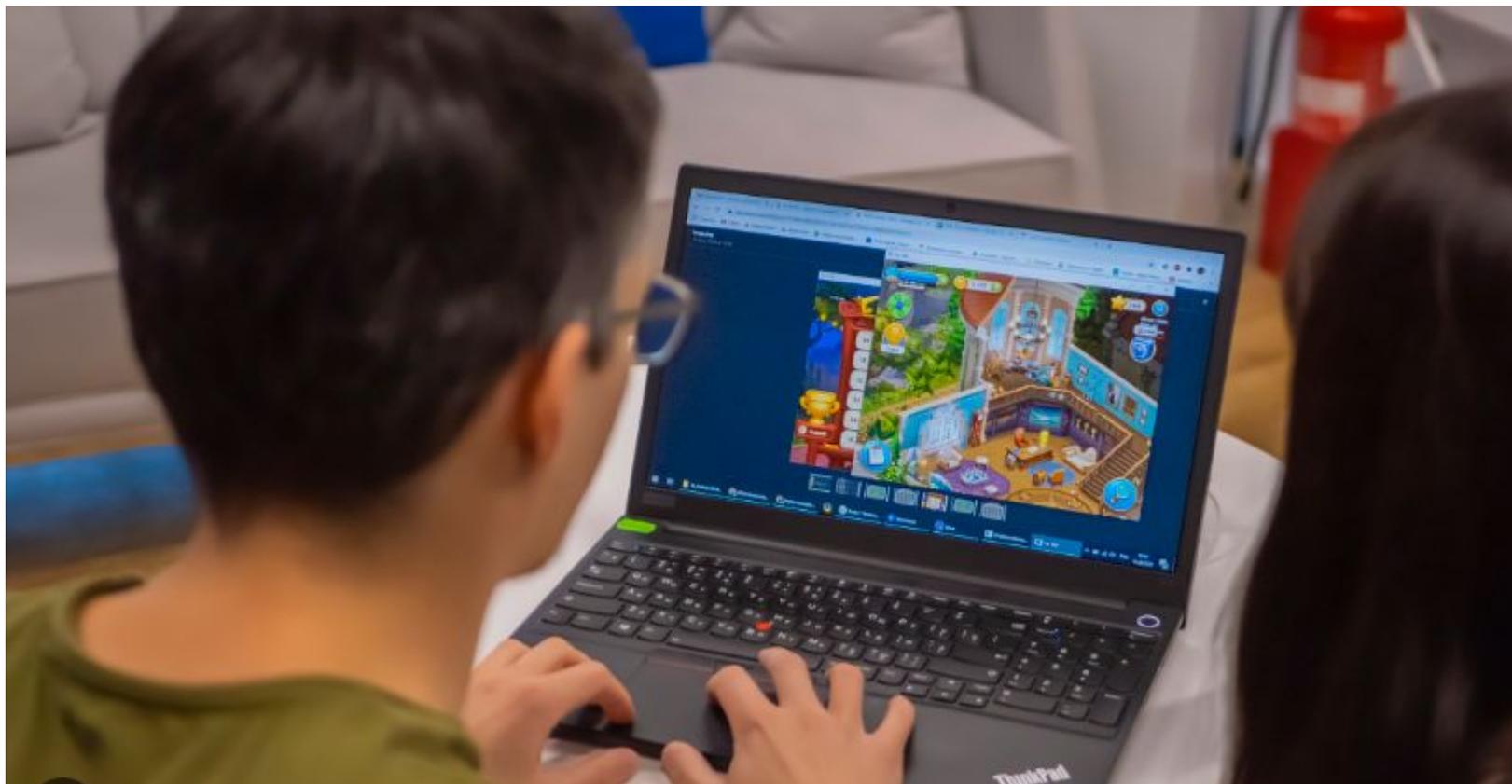
написание полного сюжета, игровых и неигровых персонажей, ЛОРа (истории и особенностей игровой вселенной);



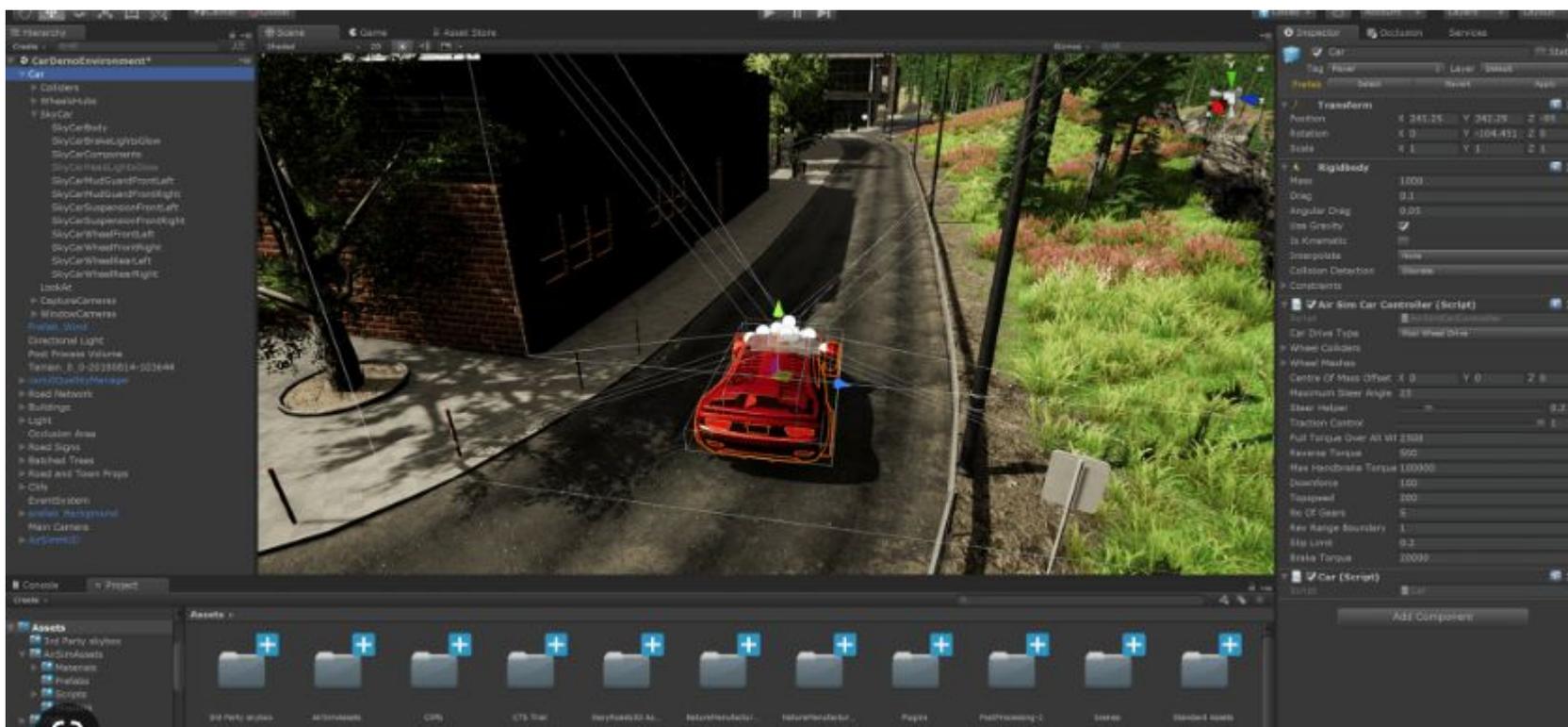
реализация геймплея, игровой физики,
взаимодействия персонажей,
графического окружения и других
технических аспектов:



тестирование игры;



устранение ошибок, выпуск конечной версии игры, патчей и дополнительного контента.



спасибо за внимание



презентация окончена