



# Разработка компьютерных игр

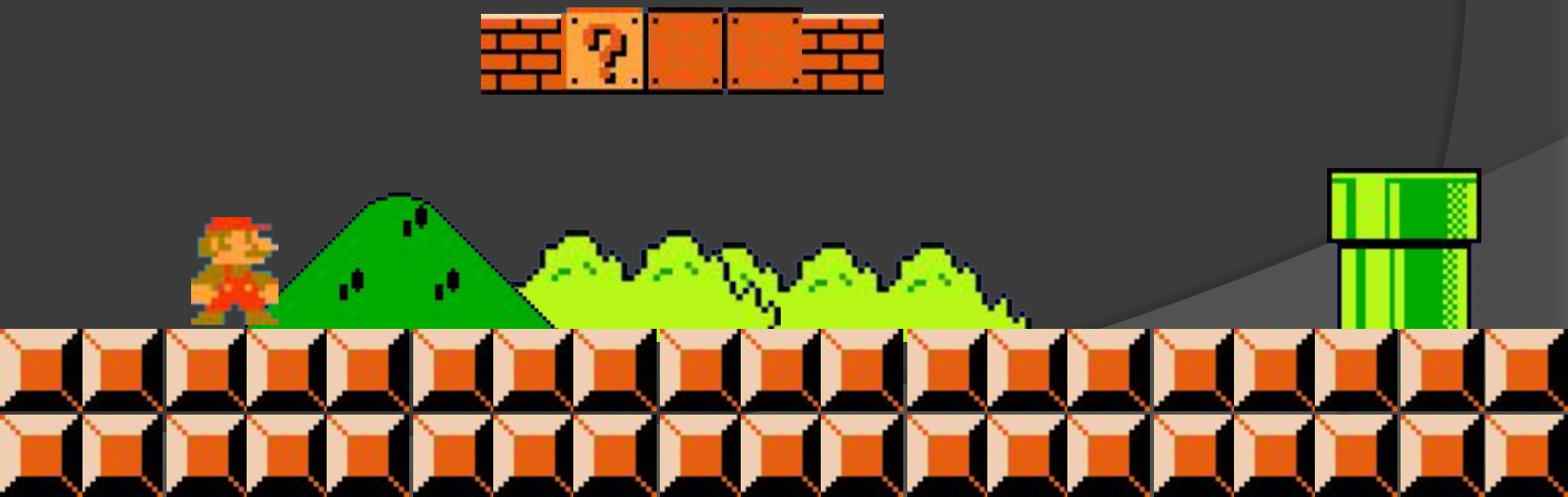
# Этапы создания игры

- 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

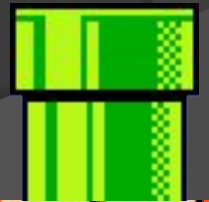
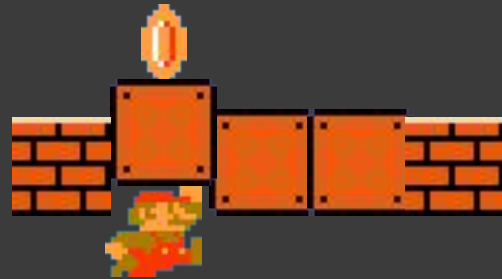


**не стоит сразу  
реализовывать все  
задуманные функции и  
возможности!!**

# Ошибки



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



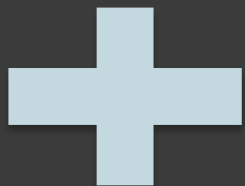
# Идея

- Придумать самому

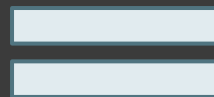
Моя  
идея

- Взять чужую и добавить своё

Чужая  
идея



Переработка  
механики



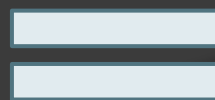
Моя  
идея

- Совместить две идеи

Чужая  
идея



Чужая  
идея



Моя  
идея

# Типы игр Казуальные

# Хардкорные



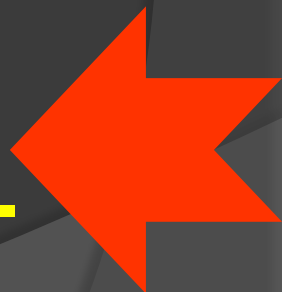
# Дизайн документ



- 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



Android

VS.



Apple



# ДВИЖКИ

:: UNiGiNE

## Игровой движок



© Графический движок



alternativa platform

с поддержкой GPU

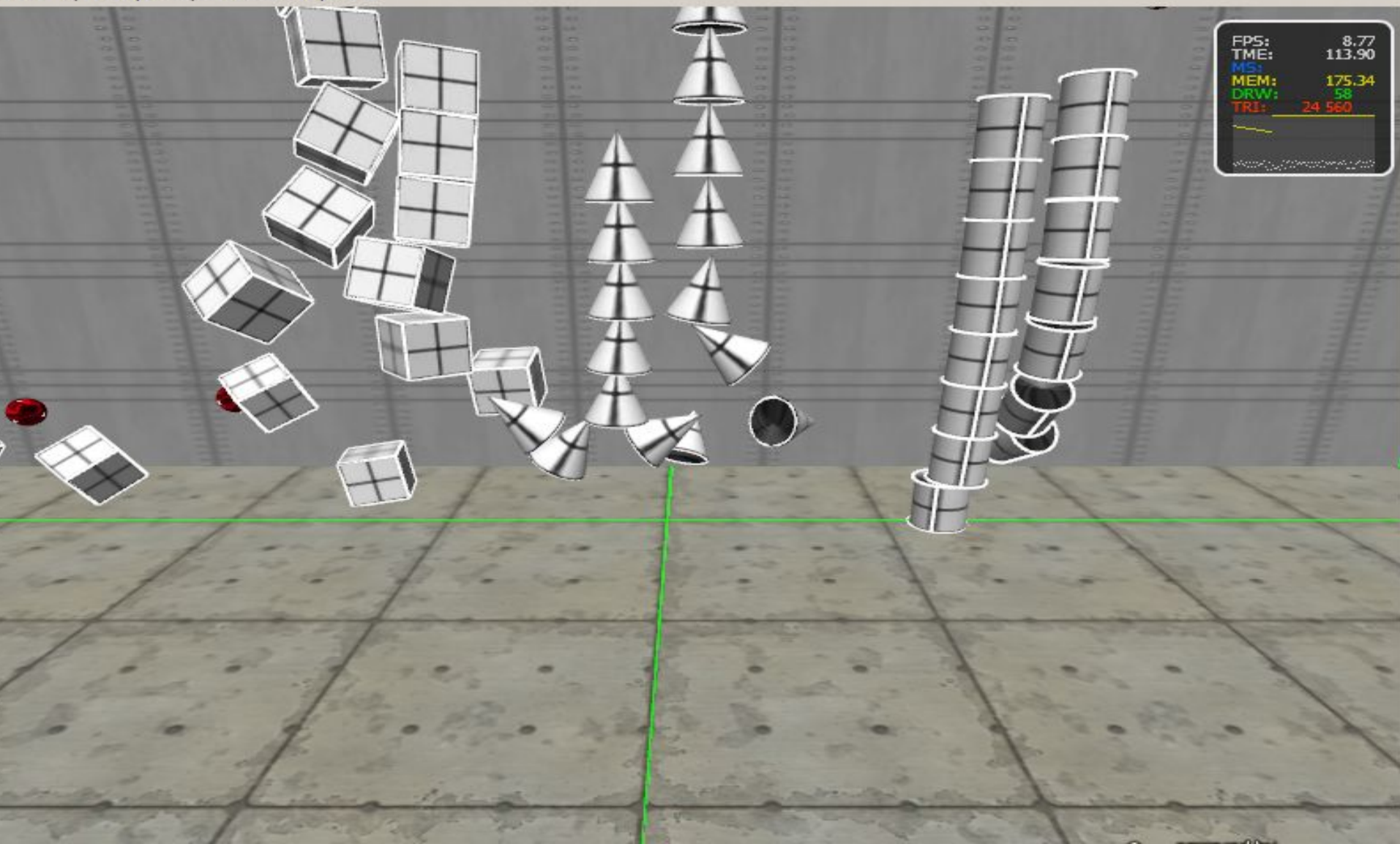


# Физический движок



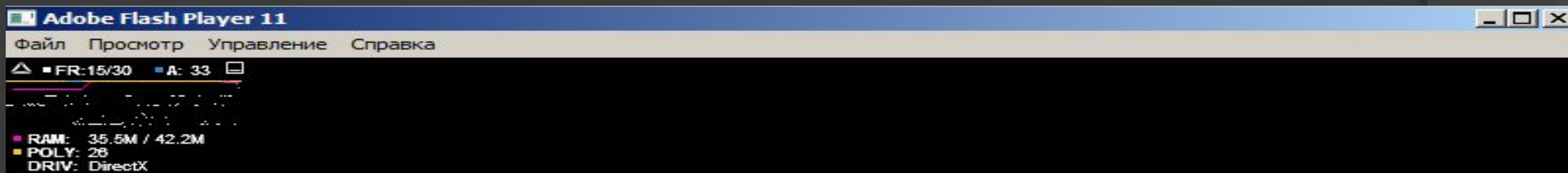
Adobe Flash Player 11

Файл Просмотр Управление Справка



# Создание прототипа игры

- Прототип игры всего лишь черновой, рабочий вариант.



Платформа

Персонаж



Спасибо за внимание, всем  
доброго времени суток,  
удачи!

