

Создание концепта видео игры

Авторы:

Адрианов Антон

Злобин Николай

Арсений Степанов

Научный руководитель:

Усатюк В.В.

Цели и задачи

Цель:

1. Самостоятельно создать концепт видеоигры

Задачи:

1. Изучить язык программирования blueprint
2. Разработать геймплейные механики для игры
3. Создать контент игры

Этапы создания видео игры

1. Концептирование (Concept)
2. Прототипирование (Prototyping)
3. Производство контента (Content production)
4. Friends & Family / CBT (закрытое бета-тестирование)
5. Soft Launch / OBT (открытый бета-тест)
6. Release



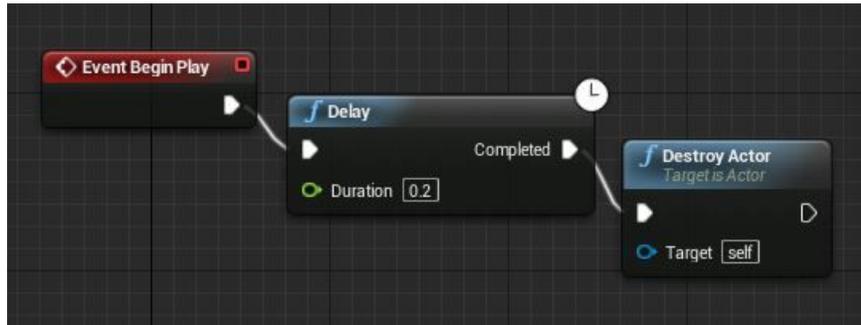
Игровой движок

- Прежде тем как начать создавать игру, надо определиться с выбором игрового движка. Движок - это ПО, где уже реализованы базовые функции, способные связать воедино графику, звук и объекты. Мы выбрали движок под названием Unreal Engine 4, потому что:
 1. Он имеет условно бесплатную модель распространения.
 2. Он способен создавать фотореалистичную графику.
 3. Он достаточно удобен в работе и прост в освоении.



Немного о создании игры

В UE4 реализован визуальный язык программирования «Blueprint», который мы специально изучали для создания игры.

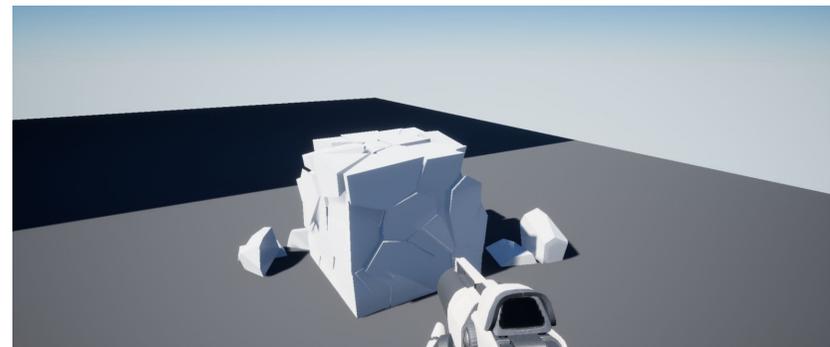


Для создания 3D моделей мы использовали ПО «Blender»

И нам удалось пройти через всё это. Начиная от создания концепта до тестирования игры на какие-либо ошибки.

Результат

- После долгой работы, мы наконец сделали игру. В итоге мы научились:
 1. Работать в игровом движке
 2. Создавать различные 3D модели
 3. Работать в команде и распределять обязанности



Авторы:

Николай Злобин

Антон Адрианов

Арсений Степанов

Спасибо за внимание

