# 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

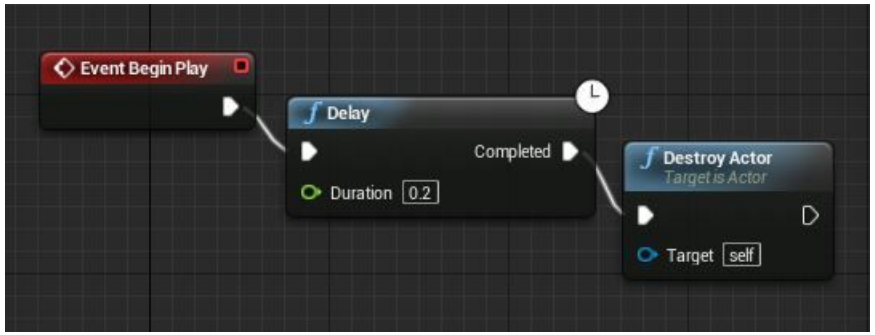
# Игровой движок

- 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 програмирования «Blueprint», который мы специально изучали для создания игры.



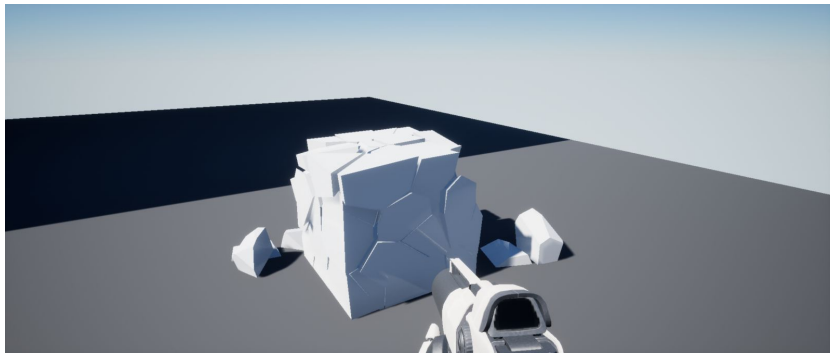

Для создания 3D моделей мы использовали ПО «Blender»

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