«Создание компьютерной игры – визуальная новелла»

Выполнила:

ученица 10 класса

МОБУ гимназии с. Кармаскалы

Хасянова Ильмира

Руководитель: Рязяпова Альфира Фаниловна

Цели и Задачи

Цель нашей работы: узнать, что нужно для создания игры и может ли обычный школьник создать свою игру.

Объект исследований – компьютерные игры.

Предмет исследований – способы и инструменты создания компьютерных игр

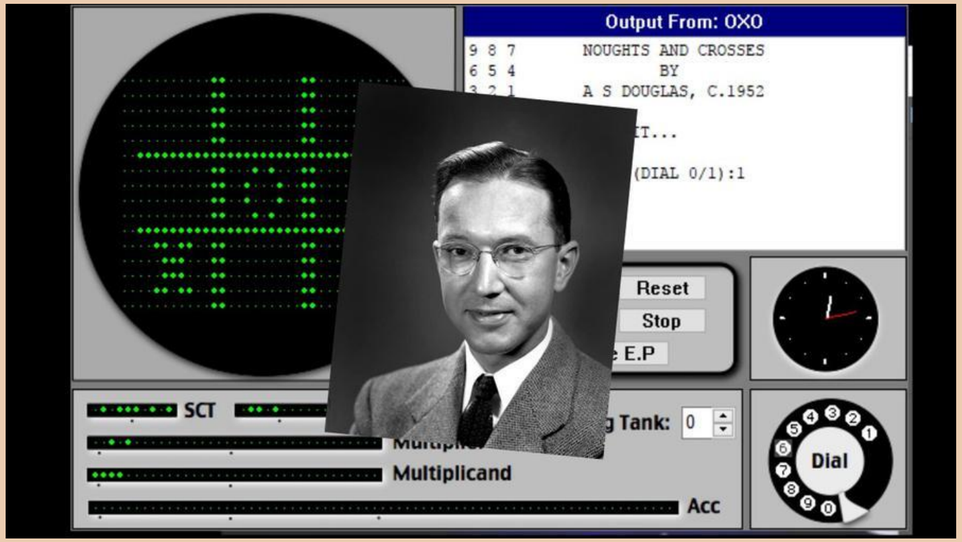
Задачи:

- ознакомиться с понятием компьютерных игр, историей их развития, основными жанрами, разновидностями программ для создания игр, способами для создания игр, основными этапами их создания;

-Выбрать направление для создания игры, изучить создание игры;

История создания и развития компьютерных игр

Попытки создать простенькие игры на цифровых устройствах предпринимались ещё до начала Второй Мировой войны, однако считается, что первой компьютерной игрой стала "OXO" ("Крестики нолики"), в одиночку сделанная А.С. Дугласом в 1952 году.



Начинания с 90-х бум компьютерных игр стал только набирать обороты, а индустрия расти и расти. В 1993 году 10 декабря компанией Id Software, был выпущен великий Doom - игра, которая заложила основы жанра шутер. В 1994 году появилась первая игра с мультиплеером - Rise of the Triad. А на следующий год появляется The Terminator: Future Shock, первый шутер с элементами трехмерности мира и врагов, а так же свободным обзором при помощи мышки. В 1996 году на свет появилась Voodoo I – первая видео карта с поддержкой полноценного 3D. Это позволило выпустить Duke Nukem 3D и Quake – первые полностью трехмерные игры.

В первом десятилетии 21-го века игровая индустрия идет вперед семимильными шагами. Ежегодно выпускаются тысячи игр, расходящиеся по всему миру миллионами копий, а оборот составляет десятки миллиардов долларов.

Визуальная новелла

Визуальная новелла (яп. ビジュアルノベル бидзюару нобэру, от англ. visual novel) — жанр компьютерных игр, подвид текстового квеста, в котором зрителю демонстрируется история при помощи вывода на экран текста, статичных (либо анимированных) изображений, а также звукового и/или музыкального сопровождения. Игроку предоставляется выбор действий, которые в дальнейшем могут влиять на развитие сюжета.

Самый часто используемый движок для создания визуальных новелл является Ren'Py.

Логотип программы Ren'Py

Спасибо за внимание!