

# Создание компьютерных игр: от концепта до релиза



Выполнили: ученики 10 «б» класса

МАОУ Красногорской гимназии

Чирков.Н, Ардашев.А, Варфаламеев.В, Ромашина.Е

Руководитель: учитель информатики

МАОУ Красногорской гимназии

Елена Анатольевна Брылякова

**Цель работы:** создать компьютерную игру средствами программы

Для достижения данной цели необходимо решить следующие **задачи:**

1. Изучить историю возникновения и технологию создания компьютерных игр.
2. Рассмотреть классификацию компьютерных игр.
3. Исследовать возможности программы Visual Studio для создания компьютерных игр.
4. Разработать и апробировать программу компьютерной игры.

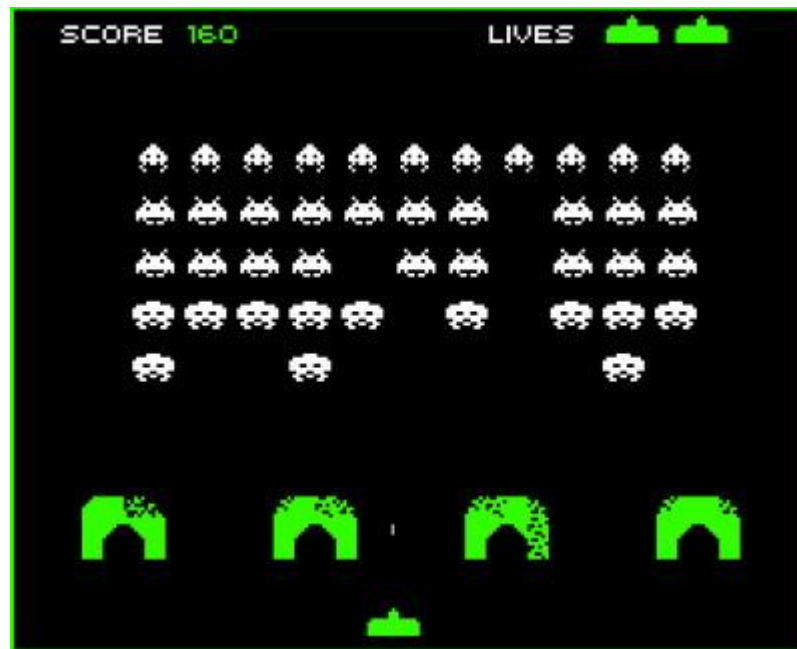
# История развития компьютерных игр



В 1947 году была запрограммирована первая электронная игра- это был симулятор вражеских ракет. Однако считается, что первой компьютерной игрой стала "OXO"  
("Крестики нолики")

# Первое поколение игр на игровых автоматах (1971-1977 г.)

В 1971 году создали игру Spacewar и поместили её на компактные электронные платы. Это дало возможность подключить их к телевизору и получить... первый игровой автомат!



## Второе поколение видеоигр (1976-1983)

**В 1977 году** Стив Джобс с товарищами выпускают компьютер для домашнего пользования Apple II, который также стал платформой для создания игр на компьютеры.



## Третье поколение видеоигр (1982-1988)

**В 1983** появился первый интерактивный мультфильм на игровом автомате Dragon's Lair, работавшем на большом оптическом диске. В 1984 в Советском Союзе появилась игра Tetris (Тетрис).



# Четвертое поколение видеоигр (1988-1994)

**1988-1994 гг.** ознаменованы появлением цветных 2D игр. В играх начал появляться качественный звук, приятная графика и спецэффекты. Среди множества выпущенных в этот период времени игр стоит отдельно выделить Mortal Combat, Street Fighter, RPG) и, конечно, Civilization



# Пятое поколение видеоигр (1994-1999)

В 1993 году Atari Jaguar, через год после которого на рынок вышли Sony PlayStation и Sega Saturn.





# Шестое поколение видеоигр (1999-2005)

Microsoft в 2001 году свою первую консоль Xbox. В то же время стали развиваться игры на мобильных телефонах, в большинстве своём - на платформах Symbian, Java и Windows Mobile.



# Седьмое поколение видеоигр (2005-2015)

Появляются новые консоли, многоядерные процессоры. переходят в цифровой формат.



# Восьмое поколение видеоигр (2015- наше время)

Возникновение VR и шлемов виртуальной реальности. Visual Reality начала пробиваться сразу по всем фронтам - и на рынок портативных мобильных устройств, и на рынок стационарных ПК и игровых консолей.



# Жанры игр



```
graph TD; A[Жанры игр] --> B[Планирование]; A --> C[Динамические]; A --> D[Сюжетные]; C --> C1[Аркады]; C --> C2[Скроллер]; C --> C3[Комната]; C --> C4[Тир];
```

**Планирование**

**Динамические**

Аркады

Скроллер

Комната

Тир

**Сюжетные**

# Этапы создания современных компьютерных игр

## Проектирование

1. Определиться с целью, выбрать жанр.
2. Выбор средств: программный код, игровой движок

## Творчество

1. Подбор объектов (главный герой, соперники и т.д..)
2. Уровни: расстановка объектов (лвельдизайн).
3. Графика: арты, 2D, 3D модели, анимации,

## Интерфейс

1. Сюжет: скрипты, события, диалоги, видеовставки.
2. Звук: звуковые эффекты, музыка, озвучка.

## Издание

1. Отшлифовка: сведение материала, устранение ошибок.
2. Продажа: реклама, локализация, система продажи.
3. Поддержка: выпуск дополнений.

# Разработка компьютерной игры в среде Visual Studio

## Основные возможности приложения:

- разработка проекта с нуля;
- добавление, удаление и редактирование программных компонентов;
- использование готовых объектов;
- написание скриптов;
- сохранение проекта в виде локального файла;
- размещение результата программирования в сети.

# Как я создавал свою игру

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of green, ranging from light lime to dark forest green. These shapes are primarily located on the right side of the frame, creating a modern, layered effect against the white background.

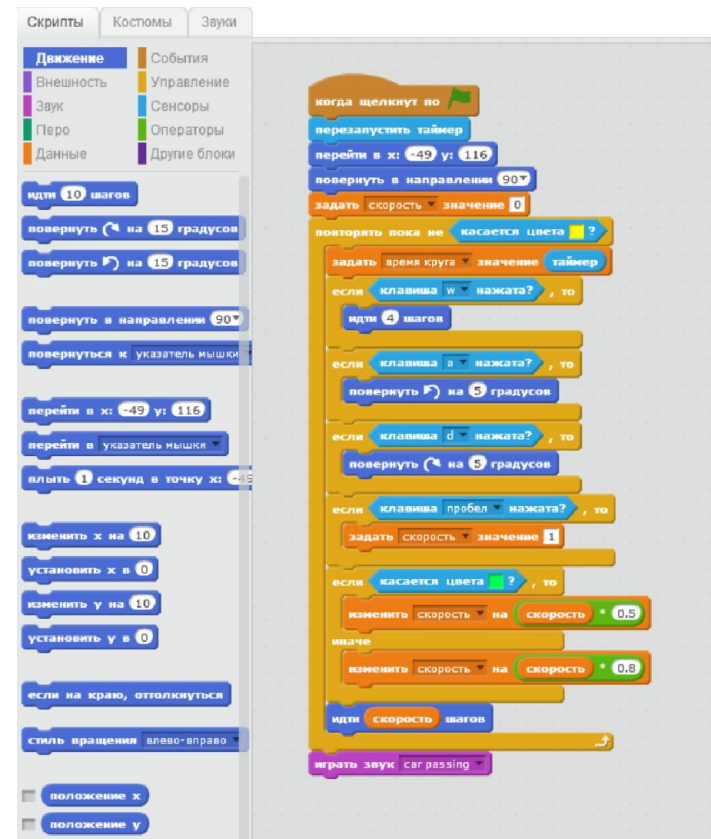
Сначала нужен это фон. Трасса для  
спорткара



**Затем создается сама машинка  
(главное действующее лицо игры)**

# Последней частью создается программа

Скретч самая простая программа для программирования, так как в ней не надо самому прописывать программу. Все команды записаны в виде скриптов. Потому что бы начать писать программы достаточно установить скретч.



# Вывод

В ходе работы над проектом цель, была достигнута, все поставленные задачи выполнены.

В перспективе мне бы хотелось создать трехмерную компьютерную игру.