

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.

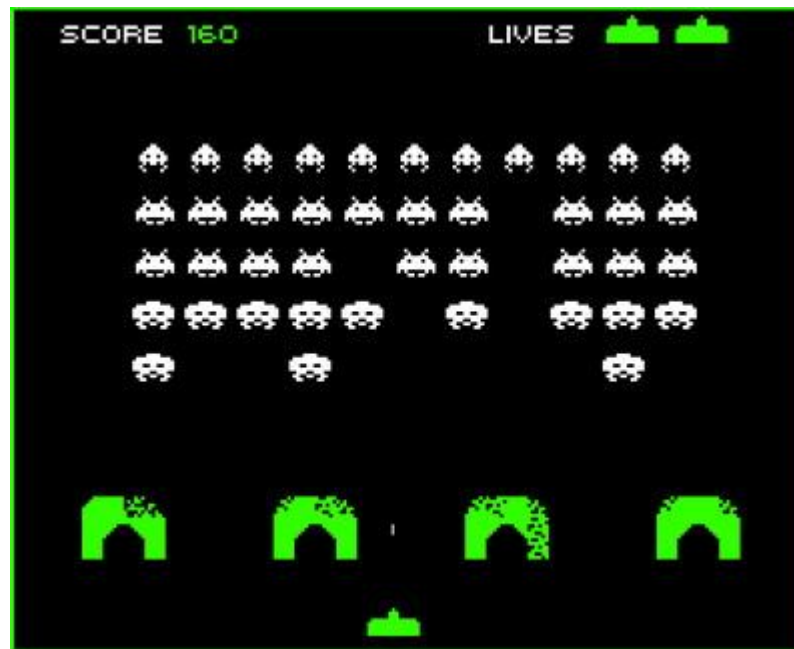
История развития компьютерных игр



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

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

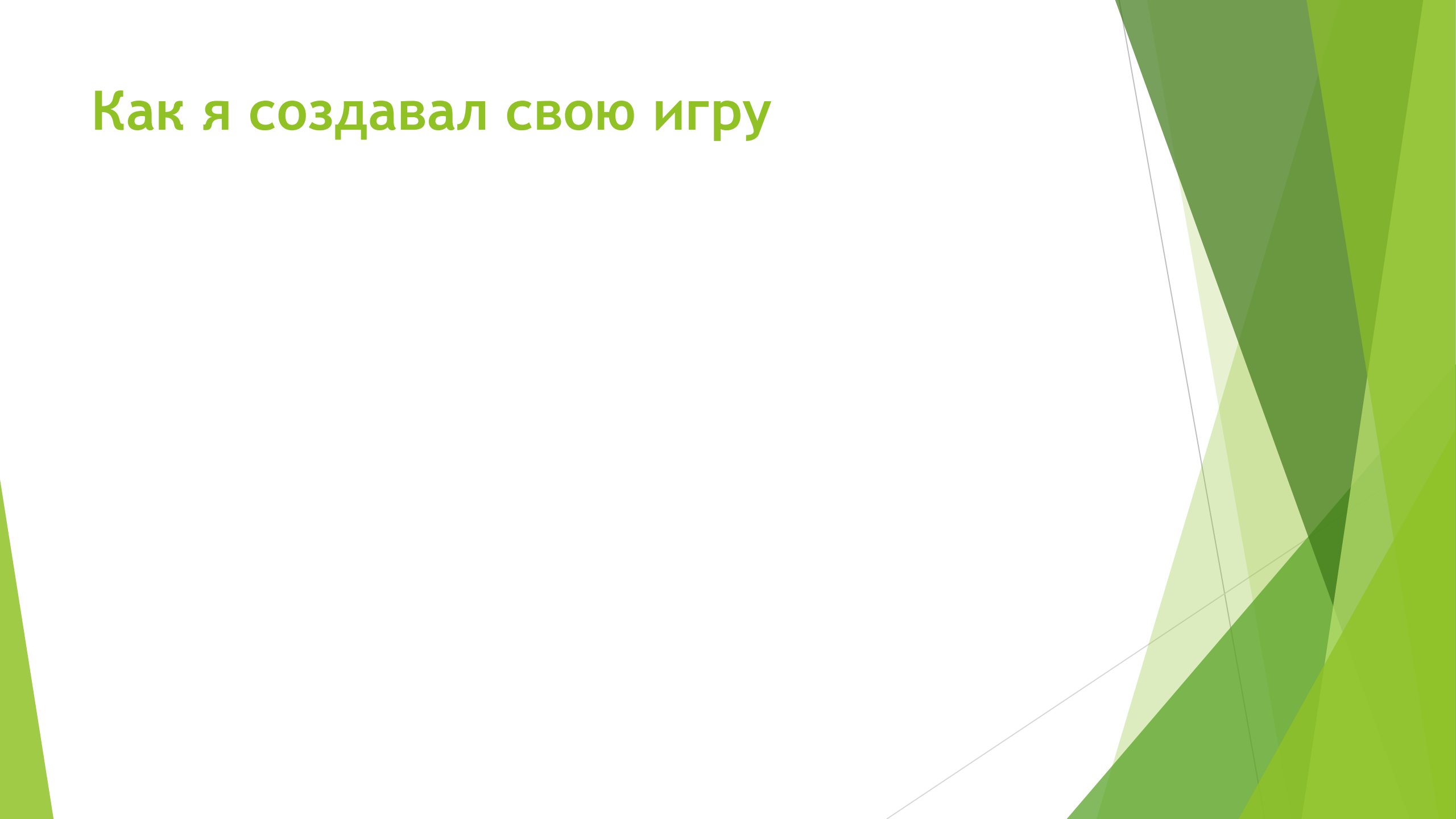
1. Отшлифовка: сведение материала, устранение ошибок.
2. Продажа: реклама, локализация, система продажи.
3. Поддержка: выпуск дополнений.

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

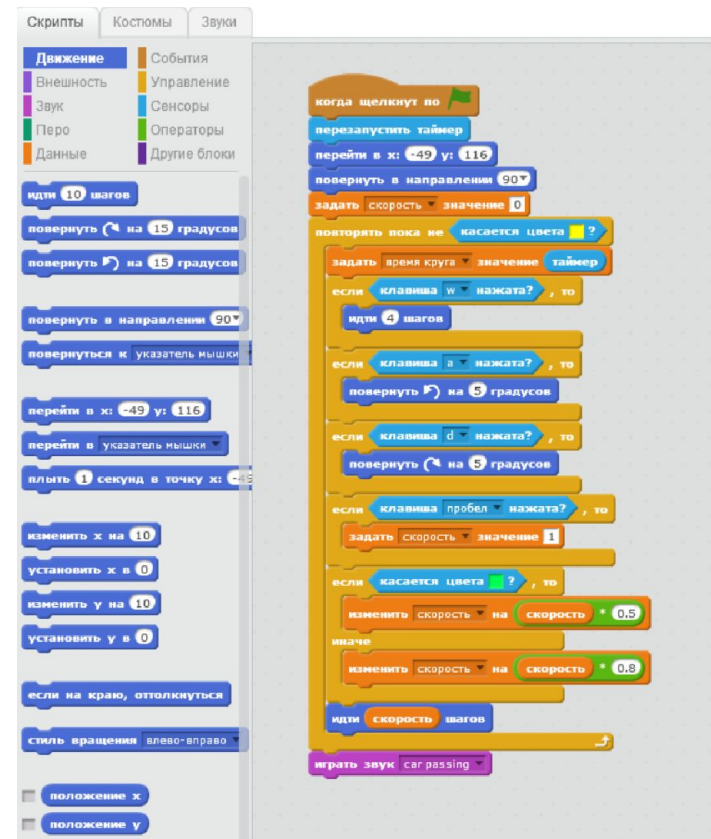


Сначала нужен этофон. Трасса для
спорткара

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.