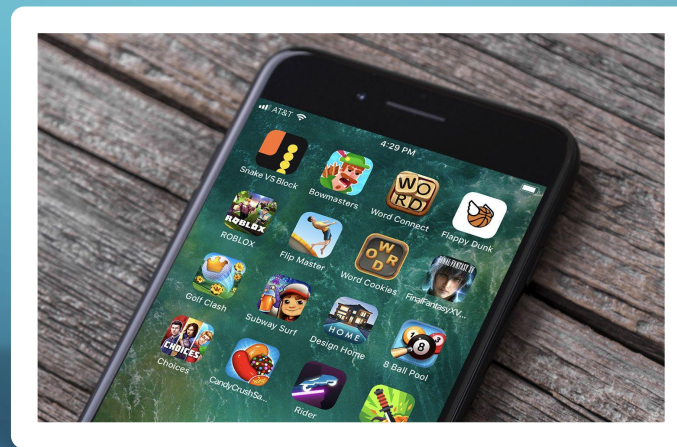


# ВОЗМОЖНО ЛИ СОЗДАВАТЬ ИГРЫ С ТЕЛЕФОНА?

*ТОНКОСТИ СОЗДАНИЯ ИГР И ИХ СЛОЖНОСТЬ  
ПРОИЗВОДСТВА*



*Проект создали:  
Перушкин Данил,  
Рагиня Дарья  
Руководитель:  
Тишкина Анастасия  
Александровна. 7Б*

## **ЦЕЛЬ:**

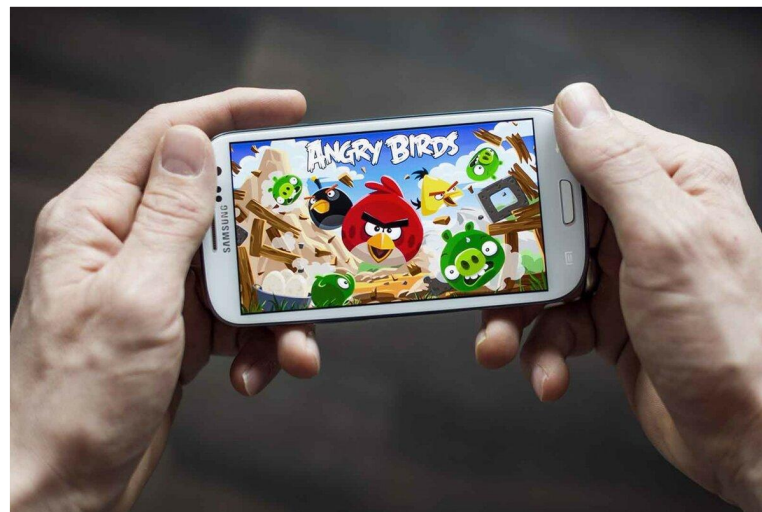
Доказать, что с телефона можно создать игру, продемонстрировать игровой процесс нашей игры.

## **Актуальность:**

С каждым годом тематика видеоигр становится всё более популярнее и обширнее, поэтому производство видеоигр достаточно актуально в наше время. В основном игры создают на компьютерах, но даже при его отсутствии можно найти неплохую альтернативу.

# ПЛАН РАБОТЫ:

- Найти игровой движок
- Выбрать игровой жанр
- Создать текстуры
- Привести игру в действие



# ИГРОВОЙ ДВИЖОК

**Движок** - базовое программное обеспечение компьютерной игры. Игра без движка – не игра, поскольку игровые движки специализированы в рамках жанра компьютерных игр и нигде больше. Так как у нас мобильное устройство, наш выбор был сделан на движок «Покет код» (Pocket code).



в:

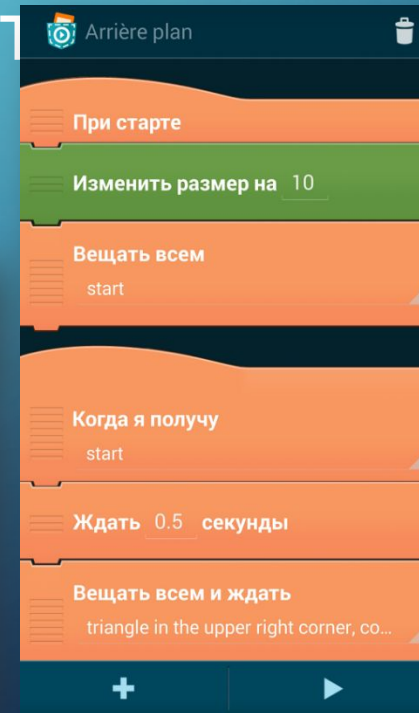


среди движков мы выбрали:



# Преимущество движка

- В движке очень простая логика, в которой разберётся даже ребёнок. Однако данный игровой движок не доработан до ума, поэтому создать полноценную видеоигру как на компьютере не получится.



# ЖАНР ИГРЫ

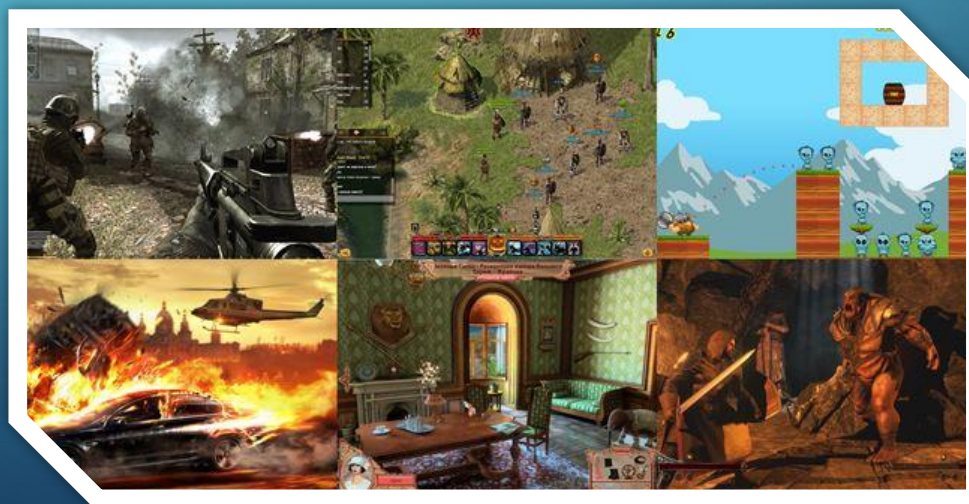
## Классификация компьютерных игр -

является междисциплинарной категорией, которая изучается в рамках культурологии, философии, эстетики и на их пересечении. Активно применяется подход, основанный на системе правил, по аналогии с классификацией фильмов. **Наш**

## Жанры: *жанр: кликер*

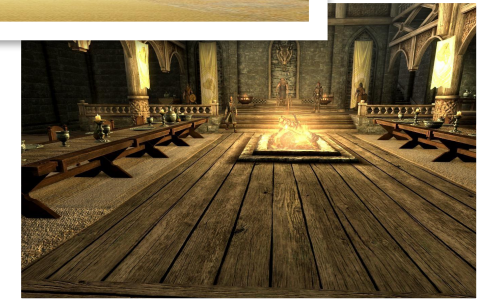


## Примеры игр:



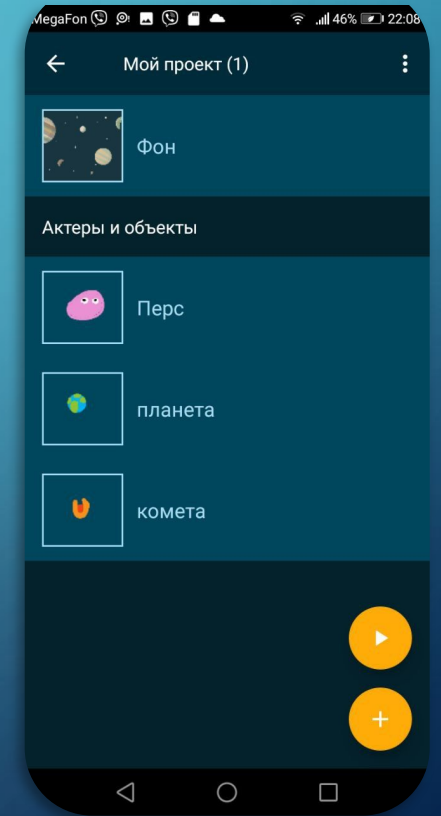
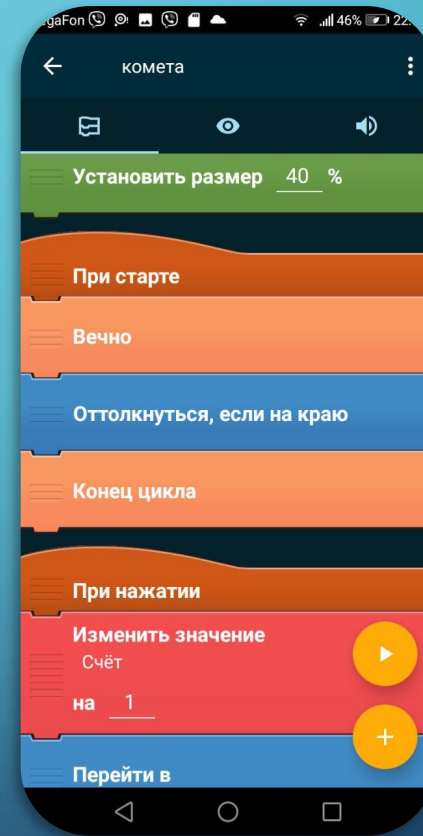
# ТЕКСТУРЫ

- **Текстура** — это растровое изображение, накладываемое на поверхность модели для придания ей цвета, свойств окраски или иллюзии рельефа. Процесс создания текстур называется текстурированием или 3D-мэппингом (от англ. map — карта).



# Процесс создания игры

- Было достаточно много трудностей в процессе создания, но благодаря им, нам пришлось анализировать нашу видеоигру, а также находить подход к различным проблемам. Затруднения были в качестве игры, ведь телефон – не самое мощное устройство, поэтому в плане, например, графике приходилось многое урезать или же заменить.





## Итог

Безусловно, хорошие игры не сделать на телефоне, однако это стоит того, чтобы развить и разнообразить свой опыт в мире игровой индустрии. В целом мы доказали, что игры можно делать даже с теле

