



Создание игры: Пошаговая инструкция для начинающих разработчиков

Содержание

01. Введение

02. Глава 1. Влияние видеоигр на общество

03. Глава 2. Этапы разработки от прототипирования до реализации

04. Глава 3. Подготовка и реализация игры.

Введение 01.

Игровая индустрия —
один из самых
динамично
развивающихся и
прибыльных
секторов
развлекательной
индустрии.



Актуальность: тема создания видеоигр является актуальной, так как в наше время видеоигры оказывают такое же влияние на людей, как и кино, книги, сериалы. Помимо этого, видеоигры стали одной из крупнейших отраслей мировой экономики, принося сотни миллиардов долларов ежегодно.

Цель проекта: предоставить начинающим разработчикам понятную и структурированную пошаговую инструкцию по созданию собственной игры.

Задачи проекта:



Разработка структурированного руководства с наглядными примерами кода



Предоставление упрощенного набора инструментов и ресурсов (ассетов, шаблонов)



Ориентация руководства на конкретный игровой движок (GMS2)

Позволит ли эффективная разработка и структурированное предоставление информации в пошаговом руководстве начинающим разработчикам, не имеющим опыта в создании игр, успешно разработать свой собственный шутер с видом сверху, используя GMS2?

Глава 1

02.

Композиторы игровой индустрии



Нобуо Уэмацу - Final
Fantasy



Густаво Сантаолялья -
The Last of Us I & II



Кондзи Кондо - Super
Mario Bros.



Акира Ямаока - Silent Hill

Глава 2

03.

Последовательность разработки:



Подготовка



Уточнение
геймдизайна



Производство



Публикация

В ООП вы фокусируетесь на:

- Структуре: Как организованы данные и как они взаимодействуют .
- Иерархии: Как из простых объектов можно создать более сложные
- Поведении: Что может делать каждый объект

В СОП вы фокусируетесь на:

- Реакции: Как программа реагирует на внешние действия .
- Непредсказуемости: События могут происходить в любом порядке и в любое время, и программа должна быть готова к этому.
- Интерактивности: Программа взаимодействует с пользователем или другими системами, реагируя на их действия.

Руководство

Событие Step

```
if keyboard_check_direct(ord("W")) {  
    y-=5  
}  
if keyboard_check_direct(ord("S")) {  
    y+=5  
    sprite_index = Sprite12  
}  
if keyboard_check_direct(ord("D")) {  
    x+=5  
    sprite_index = Sprite10  
}  
if keyboard_check_direct(ord("A")) {  
    x-=5  
    sprite_index = Sprite11  
}
```

Событие Collision

```
x = xprevious  
y = yprevious
```


Событие Alarm 0

```
spawn = 1
switch global.spawnnum{
case 1:
    global.spawnnum = 0
    instance_create_depth(SPAWN1.x, SPAWN1.y,0,
    p2)
    break;
case 2:
    global.spawnnum = 0
    instance_create_depth(SPAWN2.x, SPAWN2.y,0,
    p2)
    break;
case 3:
    global.spawnnum = 0
    instance_create_depth(SPAWN3.x, SPAWN3.y,0,
    p2)
    break;
}
```

Событие Step

```
if spawn = 1{
    global.spawnnum = irandom_range(1,3)
    spawn = 0
    alarm[0]= timer
}
```

Событие Create

```
spawn = 1
timer = 300
global.spawnnum = 0
```


Событие Create в Main

```
global.spd = 0.75
```

Событие Step в объекте врага

```
move_towards_point(p1.x,p1.y, global.spd)
```

Событие Collision в объекте врага

```
x = xprevious + 10  
y = yprevious + 10
```


Событие Step в объекте пистолета:

```
x = p1.x+3
y = p1.y+1
switch global.gunposition{
    case 0:
        sprite_index = revolver
        break;
    case 1:
        sprite_index = revolver_1 //спрайт, в
        котором пистолет направлен в другую сторону
        x = p1.x-5
        break;
    case 3:
        sprite_index = revolver
        y = p1.y-1
        break;
}
```

Событие Create в Main

```
global.gunposition = 0
```

```
if keyboard_check_direct(ord("W")){
    y-=5
    global.gunposition = 3
}
if keyboard_check_direct(ord("S")){
    y+=5
    sprite_index = Sprite12
    global.gunposition = 0
}
if keyboard_check_direct(ord("D")){
    x+=5
    sprite_index = Sprite10
    global.gunposition = 0
}
if keyboard_check_direct(ord("A")){
    x-=5
    sprite_index = Sprite11
    global.gunposition = 1
}
```


Событие Create в Main

```
move_towards_point(mouse_x,mouse_y,10)
alarm[0] = 10
```

Событие Alarm и Collision в объекте пули

```
instance_destroy(self)
```

Событие Step в объекте игрока

```
if keyboard_check_pressed(ord("E")){
    instance_create_depth(p1.x+3,
    p1.y+1,0,gun)
    global.gun = 1
}
if keyboard_check_pressed(ord("Q")){
    instance_destroy(gun)
    global.gun = 0
}
```

Событие Step в объекте Main

```
if global.gun = 1 and
mouse_check_button_pressed(mb_left){
    instance_create_depth(gun.x,gun.y,100,bullet)

}
```

**Спасибо за
внимание**