

ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ В ЖАНРЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «LOSTINTHEABYSS»

Приключенческие игры – жанр компьютерных игр, в котором основное внимание уделяется сюжету, где обычно присутствует протагонист, который стремится достичь свою цель на протяжении игры и в конце достигает ее. Одним из первых шагов при создании игры – выбор графики для нее. Высокополигональная трехмерная графика также требует высоких затрат, однако предоставляет много свободы для разработчика, являясь подобием реального мира. Низкополигональная графика является более дешевым подобием высокополигональной и сохраняет все ее преимущества, кроме реалистичной детализации.

Следующим этапом является проектирование локаций, разработка головоломок и механик, а также сюжета. Далее следует подбор референсов для локаций и моделей, и дальнейшая разработка моделей и локаций по ним. Между этими этапами существует важный промежуточный этап – концепт арт на основе референсов.

Разработанные ранее модели должны быть затекстурированы с помощью индивидуальных текстур либо текстурного атласа, который используется сразу для множества моделей, при этом значительно сокращается объем памяти, который занимают текстуры.

Следующим этапом идет анимация некоторых моделей либо с помощью отдельных программных средств и плагинов, таких как Mixamo и Rigify либо с помощью средств игрового движка. С данным этапом тесно связана разработка шейдеров, в особенности тех, что изменяются во времени. Важным элементом игры также является пользовательский интерфейс и вспомогательная графика, при разработке которых следует уделить внимание юзабилити и продолжению игровой стилистики.

После того как готова вся арт часть готова, можно приступать к написанию кода. Особое внимание следует уделить адаптации некоторых скриптов под универсальное использование в разных местах. После тестирования и исправления ошибок программное средство можно считать завершенным.