

**Министерство образования и науки Российской Федерации
Государственная бюджетная общеобразовательная школа №1371
«Крылатское»**

ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ

Тема: «Создание игры»

Выполнил:

Березовский Глеб. 11 «Г» класс

**Проверил:
Ефремов А. А.**

Актуальность темы

в XXI веке люди потребляют большое количество развлекательного контента, ввиду чего и развиваются такие отрасли как разработка игр, фильмов и мультфильмов. Игры охватывают все возрастные категории.

Введение

Цель творческой работы: разработка своей уникальной игры с помощью готовых конструкторов(движков).

Задачи:

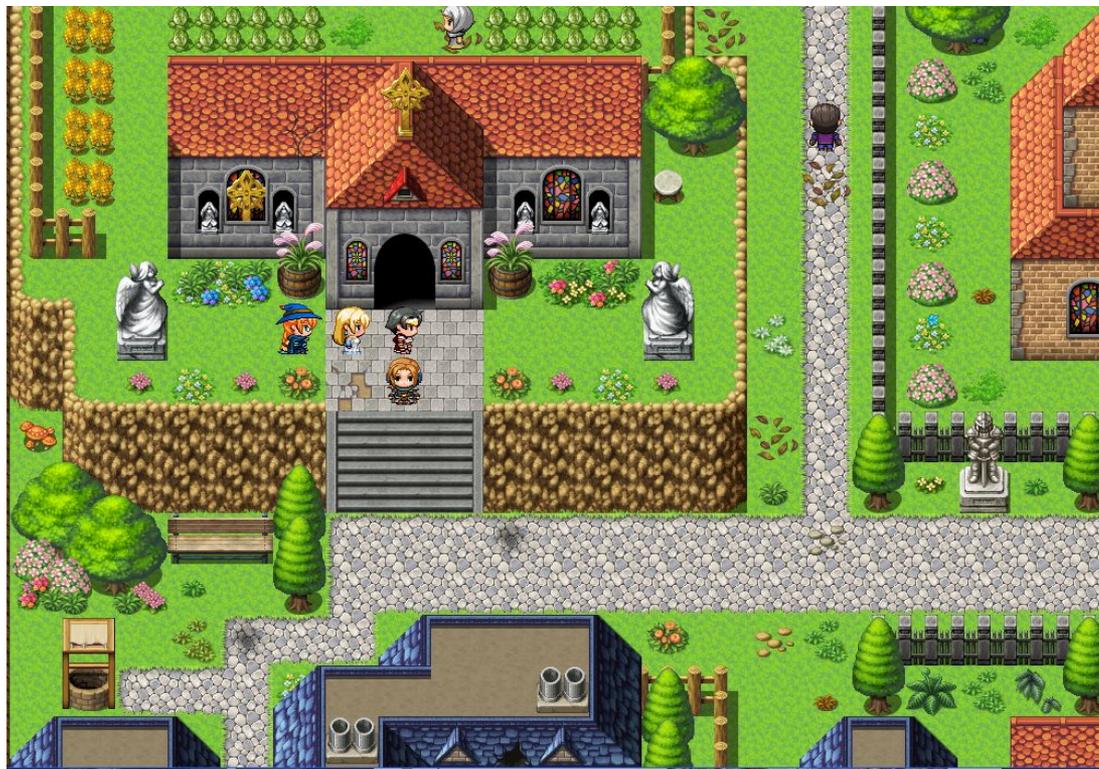
- Выбор и изучения конструктора.
- Изучение истории и теории игр.
- Создание краткого плана разработки.
- Разработка игры.
- Тестирование и устранение недоработок технической сборки игры.
- Релиз готовой сборки.

Объект и предмет: конструктор для создания игр, непосредственно создание игры.

Продукт: игра в жанре JRPG, сделанная в конструкторе RPGMAKER MV, с проработанной боевой системой, совершенствованием персонажа и диалогами.

Выбранный конструктор

RPGMAKER MV:



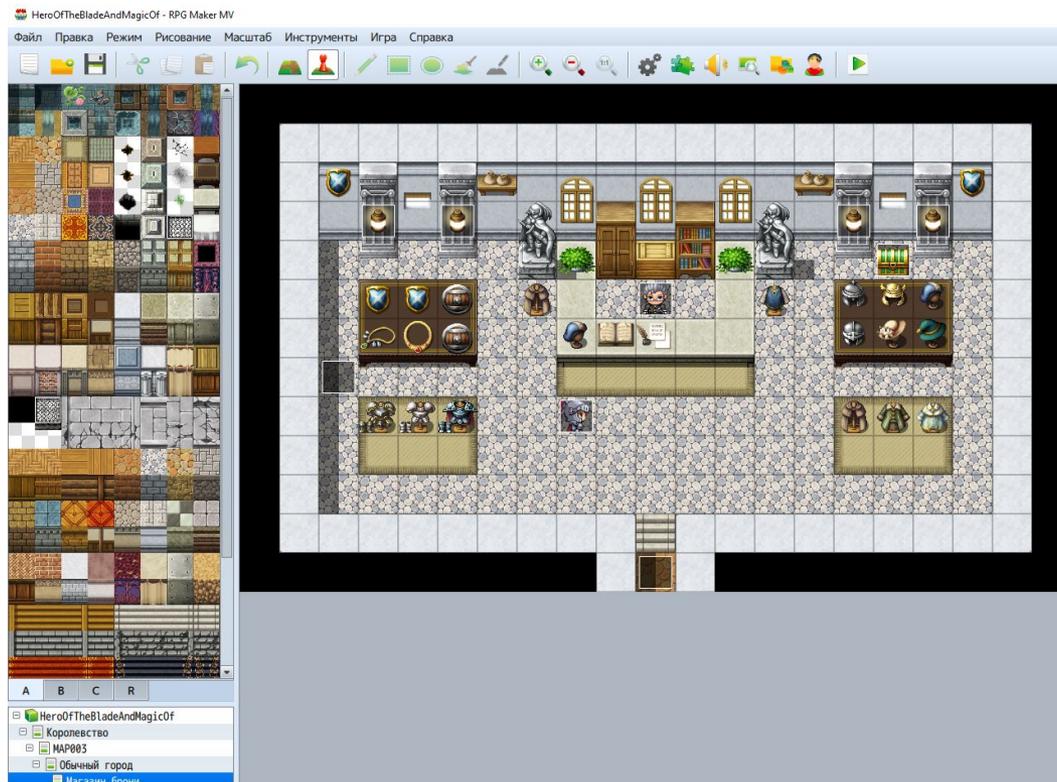
Особенность создания

Особенности поджанра:

- Система совершенствования
- Пошаговая боевая система
- Характерный фэнтезийный игровой мир

Процесс разработки

Сам процесс разработки похож на примитивное программирование, но также остается аспект творчества.



Заключение

По ходу проекта мне удалось выполнить поставленные мною задачи, такие как: изучить и выбрать конструктор, разработать игру и сам план для её создания, протестировать и выпустить готовую сборку. Создание игры не сложный процесс, и при должной сноровке каждый сможет разработать что-то своё, а может даже и заработать на этом.