УДК 004.4

И.С. ПРОКОПЬЕВ, НТУ «ХПИ», Харьков, Украина
О.А. КОЗИНА, канд. техн. наук, доц., НТУ «ХПИ», Харьков, Украина

Алгоритмизация процесса разработки ролевых компьютерных игр жанра RPG

Создание RPG игры – это продолжительный и трудоёмкий процесс, состоящий из самых разнообразных этапов и взаимодействий внутри целой команды разработчиков.

Алгоритмизация процесса разработки ролевой игры жанра RPG подразумевает создание четкой последовательности действий участников команды на всех этапах разработки. Условно весь процесс разработки игры можно представить в виде трех этапов – проектирование, производство, и издание. Как и при дизайне любой новой сложной системы, процесс разработки компьютерной игры представляется собой замкнутый контур с обратной связью, где на каждом шаге необходима верификация [1].

Этап проектирования заключается в выборе основной идеи, сюжетной темы и жанра игры, которые будут составлять основу верификации продукта на каждом последующем шаге. Так же к этапу проектирования следует отнести процедуру выбора среды создания и управления графическими объектами – персонажами и объектами игрового мира [2].

Следующим этапом является – игровая механика. Это самый творческий и неформализованный процесс. К этому этапу относят создание игровых объектов, например, главного героя, его соперников, второстепенных персонажей, бонусов, подвижных объектов и декораций. Все эти игровые объекты должны обладать своими свойствами и возможными действиями. Отсутствие четкого временного графика и рассогласованность членов команды на этом этапе разработки игры часто является причиной провала всего проекта [1].

Заключительным этапом создания игры нужно рассматривать процессы отшлифовки, продажи и поддержки, объединяемые названием – издание.

Таким образом, создание игры представляет собой многоступенчатый процесс, успешное завершение которого зависит от правильного выбора алгоритма работы команды создателей.

Список литературы:

1. *Ламот. А.* Программирование игр для Windows. Советы профессионала/ *А. Ламот.* –М.: Вильямс, 2004. – 1422 с.

2. Компьютерные игры как искусство, 2009 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://gamesisart.ru/game_dev_create.html.