

GAME MAKER

В статье рассматриваются помощники в разработке игр, так называемые "Игровые движки". Предлагается использование игрового движка Game maker

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире игровая индустрия развивается постоянно. Для создания игр используются игровые движки. Как для начинающих, так и для опытных разработчиков будет интересна такая программа, как Game maker. Эта программа условно бесплатная (до того момента, пока вы не захотите вывести свою игру в продажу) и крайне проста.

I. ИГРОВОЙ ДВИЖОК

Игровой движок — центральный программный компонент компьютерных и видеоигр или других интерактивных приложений с графикой, обрабатываемой в реальном времени. Он обеспечивает основные технологии, упрощает разработку и часто даёт игре возможность запускаться на нескольких платформах, таких как игровые консоли и настольные операционные системы, например, GNU/Linux, Mac OS X и Microsoft Windows. Основную функциональность обычно обеспечивает игровой движок, включающий движок рендеринга («визуализатор»), физический движок, звук, систему скриптов, анимацию, искусственный интеллект, сетевой код, управление памятью и многопоточность. Часто на процессе разработки можно сэкономить за счёт повторного использования одного игрового движка для создания множества различных игр.

II. ИГРОВОЙ ДВИЖОК GAME MAKER

Game Maker — один из самых известных конструкторов игр. Написан на Delphi. Доступен для ОС Windows, 7-я версия программы также

существовала в версии для Mac. Ведущий разработчик — Марк Овермарс. Система рассчитана в основном на создание двухмерных (2D) игр любых жанров. Также подойдёт для создания различных презентаций и т. п. Начиная с 6-й версии появилась ограниченная возможность работать с 3D. Может быть рекомендован для изучения программирования. Будучи профессором утрехтского университета Марк Овермарс начал разрабатывать Game Maker как учебное пособие для своих студентов. Последняя версия 8.1. Больше Game Maker не поддерживается, его место заняло кроссплатформенное развитие проекта — Game Maker: Studio.

III. ПРИМЕР ИГРЫ НА GAME MAKER

Данная игра имеет простое название - 111. Её суть - попасть на лица персонажей и заработать очки. Каждые 2-5 секунд появляются мины-ловушки, при попадании на которую вы завершаете игру и вам предоставляется возможность увидеть свой счет.

IV. ВЫВОД

В программе Game maker очень просто делать игры, ведь интерфейс Game maker объединяет в себе редакторы спрайтов, объектов, комнат, скриптов, а также тайм-лайнов (последовательностей действий с привязкой по времени), путей (маршрутов) движения и констант. Самая главная особенность Game Maker это то что создание игры в Game Maker не требует предварительного знакомства с каким либо из языков программирования. Программирование происходит с помощью действий в режиме drag-n-drop.

Францкевич Кирилл Эдуардович, Студент 1 курса факультета радиотехники и электроники Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, vasolafol@gmail.com.

Сидорович Владимир Викторович, Студент 1 курса факультета радиотехники и электроники Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники.

Ткаченко Никита, Студент 1 курса факультета радиотехники и электроники Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники.

Научный руководитель: Зайцева Ирина Евгеньевна, Ассистент кафедры вычислительных методов и программирования Белорусского государственного университета, irinazaitseva@list.ru.