

Кто из нас, программистов, не хотел написать свою компьютерную игру? Наверняка многие из вас пробовали написать что-нибудь этакое - змейку, арканойд, пакмана, бомбермэна. Написать простую игру, пользуясь базовыми приемами программирования, несложно. Но между такими простейшими играми и коммерчески успешными продуктами - огромная пропасть, которую не преодолеть простым увеличением объема кода.

Именно этой проблеме - переходу от первых попыток создать игру к профессиональной разработке - посвящен мой новый проект ["Создание игры - взгляд изнутри"](#) . Во время работы над этим проектом я планирую разработать качественную компьютерную игру - сравнительно несложную, но конкурентоспособную. По мере работы я буду подробно описывать все этапы разработки - от создания документации и проектирования архитектуры кода до создания концепт-арта, дизайна локаций и тестирования. Это даст возможность новичкам в геймдеве на конкретном примере рассмотреть создание реальных игр и, более того, понять принципы, лежащие в основе каждого этапа работы.

Также на сайте я буду периодически выкладывать статьи, посвященные игрострою вообще; планируется обсуждение разнообразных вопросов геймдева, не относящихся непосредственно к проекту, на форуме; будут приниматься идеи и пожелания по поводу будущей игры, дополнения и указания на недочеты в проделанной мной работе.

Если вы интересуетесь вопросами разработки игр или хотите написать свою собственную - добро пожаловать!