

# Содержание

<b>Предисловие</b>	17
От издательского дома “Вильямс”	17
<b>Введение</b>	18
<b>Глава 1. Теория</b>	19
Из чего состоит игра?	19
Волшебные буквы формата файлов	21
Формат 3DS	23
Форматы MDL, MD2 и MD3	24
Формат SMD	25
Формат BMP (bmp24)	25
Формат Bitmap32	26
Формат JPEG	26
Формат TGA	27
Курсоры	28
Профессии создателей игр	28
Программист	29
Художник	29
Музыкант	29
Режиссер	29
Дизайнер	30
Испытатель игры	30
Издатель	30
Одиночка	30
Минимальные требования к программисту игр	31
Как начать делать игру	31
Игровые жанры	32

Игры движения	33
Аркады	33
Боевики	35
Симуляторы техники	37
Спортивные симуляторы	38
Игры RTS	39
Игры ACTIONRPG	40
Игры планирования	41
Глобальные стратегии	41
Локальные стратегии	42
Военные игры	42
Тактические игры	43
Менеджеры	44
Стратегии непрямого контроля	45
Логические игры	45
Игры сюжета	46
Квесты	46
PUZZLE-квесты	47
Ролевые игры	47
Оки	48
Эпические игры	49
Онлайновые ролевки	49
Текстовые онлайн-игры	50
Как выйти за рамки	51
Мини-словарик	52
Не спешите	53
Ходят ли разработчики-одиночки группами	53
Служащий	53
Подрядчик	53
Сотрудничество	54
Исключительная собственность	54
Команда школьных приятелей	54
Что будет, если ты напишешь игру, а она никого не заинтересует	55

Самостоятельное издание условно-бесплатных программ	56
Хорошие и плохие игры	57
Долговременные доходы	57
Исследования	58
Твоя первая игра	58
Необходимые элементы игры	58
Название	58
Заставка	58
Список авторов	59
Введение	59
Панель управления	60
Интерфейс пользователя	60
Экраны с подсказками	60
Курсор мышки	60
Музыка и звуки	60
Графика	61
Сюжет	61
“Играбельность”	61
Уровни	61
Утилиты	62
Демонстрационный режим	62
Режим бога	62
Финальный экран	62
Документация	62
Авторские права	63
Программа установки	63
Обсуждение условно-бесплатных программ	63
Файл READ.ME	63
Файл с описанием	63
Лицензионное соглашение	64
Инструкции для продавца	64
Регистрационная форма	64
Стимулы для регистрации	64
Ограничения по времени	65

Проверка целостности файлов	65
Упаковка	65
Страница в WWW	65
Другие инструменты маркетинга	66
Дизайн-документ	66
Миф первый	67
Двуединство	67
Миф второй	69
Миф третий	70
Миф четвертый	70
А, кстати, что мы собирались делать?	71
Миф пятый	73
Миф шестой	74
Миф седьмой	74
Миф восьмой	75
С чего начать	75
Механика	77
Программные механизмы	78
Миф девятый	79
Графика и звуки	79
Миф десятый	79
Сюжет и игровой мир	79
Сроки и затраты	80
Немного косметики	81
Этапы карьеры разработчика-одиночки	81
Рост	81
Выбор жанра	82
Поиски ниши	82
Неиспользованные рынки	83
Переработка	83
Программист по найму	84
Формы сотрудничества	84
Создание портфолио	85
Отвлечения	85
Мужество	85

Повышение узнаваемости своего имени	86
Поставь свое имя	86
Поставь свое изображение	86
Делай рекламу	87
Награды	87
Стань писателем	87
Публичные выступления	87
Создание Web-страницы	88
Присоединяйся	88
Помни свои цели	88
Думай о творчестве	88
Не замыкайся в себе	89
Не отставать от искусства	89
Играй в игры	89
Присутствуй на конференциях	89
Общайся	89
Присоединяйся	90
Читай!	90
Ищи в Интернет	90
Рассказ “Как я стал разработчиком игр”	90
Эпизод первый: “Программист”	90
Игра	91
Резюме	93
Разочарование	94
Эпизод второй: “Лидер”	94
Команда	95
Энтузиазм	95
Опыт, сын ошибок трудных	96
И гений, парадоксов друг	97
Презренный металл	98
Успех	99
Резюме	100
Эпизод третий и последний: “Карьера”	101
Долгострой	101
Типичный хаос	102

“Пиво без водки — деньги на ветер”	103
Ползучие “фичи”	104
Уроки	105
Издатели игр	106
Крупнейшие российские разработчики	108
Крупнейшие международные выставки игр	108
КРИ	108
E3	109
Games Convention	109
Крупнейшие российские сайты о создании игр	109
Крупнейшие российские журналы об играх	110
<b>Глава 2. Дополнительные практические знания для создания игры</b>	<b>111</b>
Как сделать фильм на своем компьютере: пошаговое руководство	111
Работа с AVI-, DivX- и ASF-форматами	112
Резка файлов AVI, DivX и ASF	113
Склейка файлов AVI, DivX и ASF	114
Работа с MPG-файлами	115
Резка MPG-файлов	115
Склейка MPG-файлов	116
Работа с MP3-файлами	116
Резка MP3-файлов	116
Склейка MP3-файлов	117
Межсюжетные вставки	118
Основы основ	118
Извлечение данных с DVD	118
Переконвертирование DVD-видео в AVI и извлечение звуковой дорожки	120
Переконвертирование AC3-звука в WAV-формат	123
Методика наложения закадрового перевода	123
Запись перевода	124
Микширование и сведение	126

Вставка звуковой дорожки в видеофайл	128
P.S. Домашняя студия звукозаписи	128
Дизайн игр — реалистичность в компьютерных 3D-играх и мелочи	130
Введение	130
Игровой жанр	131
Сюжет	131
Качественный звук	131
Протрясающая графика, эффекты, возможности	131
Особенности графических элементов, окружающий мир	132
Особенности графических элементов, основная сцена, полезные мелочи	135
Заключение	138
Дизайн игр — профессиональный дизайн уровней	139
Ревизии дизайна	139
Предварительные исследования	140
Мозговой штурм	141
Описание уровня	141
Концепты	142
Геймплейные диаграммы как концепты уровней	142
Первое исследование: заметки на полях	144
Второе исследование: диаграммы	145
Третье исследование: рисунки	147
Четвертый этап исследований: увеличить и детализировать	148
Финальная часть этапа подготовки	150
Фундамент закончен, пора строить	151
<b>Глава 3. Создание 3D-моделей</b>	153
Создание модели самолета	153
Вместо введения	153
Подготовка к моделированию	153
Моделирование базиса	154

Моделирование фюзеляжа	155
Моделирование крыльев и хвоста	156
Корпус	158
Моделирование шасси и внешних блоков	158
Соединение и доводка геометрии	161
Маппинг	162
Создание текстуры	163
Вместо заключения	166
<b>Глава 4. Движки</b>	<b>167</b>
Теория переделки игры: теоретические основы модостроения	167
Рождение	168
Единомышленники	170
Работа?!	170
Жизнь!	170
Смерть?	171
Теория переделки игры: создание аддона к игре — от идеи до конечного результата	172
На старте	172
За работу!	173
Будни аддоностроителя	173
Человеческий фактор	175
В финале	175
Переделка игры: “Doom 3” (создание карт)	176
Подготовка	176
Интерфейс	177
Основы строительства	178
Покраска	180
Объекты	181
Компиляция карты	181
Статические модели	182
Мультиплеер	183



Двери	183
Кривые поверхности	184
Интерактивность	185
Зоны видимости	186
Телепорты	187
Скриптовые ролики	188
Цели миссии	190
Сцепка уровней	191
Послесловие	192
Переделка игры “Far Cry” (модификация)	193
Основы основ	193
Со щитом или...	196
Компьютерный разум	198
Асы сечи	199
Скорость — не новость	205
Враг на колесах	206
Ценные вещи	208
Лодки и машины	210
Gravity — гравитация прыжка лодки	211
Гранаты, пули, два ствола	212
Пули	214
Характеристики оружия	215
Огонь!	219
Новые режимы стрельбы	220
Программирование игры с “чистого листа”	225
Программирование игры на основе движка — создаем квесты	226
Квестовый конвейер	226
Редактор Adventure Game Studio	228
Редактор Wintermute Engine	229
Редактор Visionare	230
Программирование игры на основе движка — GLScene и Delphi	230

Трудности выбора	231
Игры в числах	234
Словарик	235
Программирование игры на основе движка	
GLScene: введение	236
Что в имени тебе моем	237
Скелетирование моделей	238
Простота спасет игру	239
“Подлог” объема	240
Что нам стоит мир построить	240
За линией горизонта	241
Программирование игры на основе движка	
GLScene: создание объектов	242
Что это вы тут делаете?	243
Зачем нужен трехмерный движок	244
Динамическое создание объектов	245
Зачем играм аккумулятор	247
Атака клонов	248
Программирование игры на основе движка	
GLScene: интерфейс и управление	250
Клавиатура	252
Мышь	252
Джойстик	253
Код для переназначения клавиш	254
Коды клавиш	254
От общего к частному	255
Программирование игры на основе движка	
GLScene: иерархия классов и объектов	259
Первый, второй, десятый...	260
Золотые правила иерархии	262
Полцарства за наследника	263
Перепишем всех!	265
Иерархия GLScene	266
Динамические массивы	267

Программирование игры на основе движка	
GLScene: модуль поиска путей	269
Рождение матрицы	269
На гребне волны...	271
Поиск в глубину	272
Алгоритм Дейкстры	273
Гори-гори, моя звезда...	274
Потенциальные поля	276
<b>Предметный указатель</b>	<b>278</b>