

Александр Жучков

СОЗДАЙ СВОЮ ИГРУ!

**МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ
БЕЗ ПРОГРАММИРОВАНИЯ
ДЛЯ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ:**

**ОТ ПЕРВОЙ ИДЕИ
ДО ГОТОВОЙ ИГРЫ**



**СОЗДАВАЙ
ЛЕГКО**



**ТЕСТИРУЙ
ИГРУ**



**СОБИРАЙ
ИГРУ**



**ПУБЛИКУЙ
И ИГРАЙ!**



**ТВОЯ ИГРА
МОЖЕТ СТАТЬ
НОВОЙ ЛЕГЕНДОЙ!**



**ПОНЯТНО
НОВИЧКАМ**



**ПРАКТИЧЕСКИЕ
ПРИМЕРЫ**



**РЕЗУЛЬТАТ
С ПЕРВОГО ПРОЕКТА**

Александр Жучков

СОЗДАЙ СВОЮ ИГРУ!
Мобильные игры без
программирования для
детей и взрослых: от первой
идеи до готовой игры

«Автор»

2026

Жучков А. В.

СОЗДАЙ СВОЮ ИГРУ! Мобильные игры без программирования
для детей и взрослых: от первой идеи до готовой игры /

А. В. Жучков — «Автор», 2026

Мечтаешь создать свою мобильную игру, но совсем не умеешь программировать? Тогда эта книга — твоя первая точка старта! Вместе мы пройдем путь от безумной идеи до настоящей готовой игры: придумаем сюжет, создадим персонажей и уровни, добавим препятствия, награды, звуки и другие элементы игрового мира. Всё объясняется простым языком, без сложных терминов и скучной теории. Книга подойдет детям, подросткам и взрослым, которые хотят попробовать себя в роли разработчика. Здесь есть обучение, практика, творчество и настоящее приключение. Шаг за шагом ты увидишь, как обычная идея превращается в игру, которую можно запустить и показать другим. Твоя первая игра ближе, чем кажется. Начни создавать её прямо сейчас! Иллюстрации созданы с помощью chatgpt

© Жучков А. В., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Глава	5
Конец ознакомительного фрагмента.	19

Александр Жучков

СОЗДАЙ СВОЮ ИГРУ! Мобильные игры без программирования для детей и взрослых: от первой идеи до готовой игры

Глава

Глава 1. У тебя появилась идея!

Представь: ты берёшь в руки телефон, запускаешь игру и через несколько секунд оказываешься в совершенно другом мире. Перед тобой может быть огромный лес, заброшенная шахта, таинственный замок, современный город или далёкая космическая станция. Твой герой идёт вперёд, собирает предметы, преодолевает препятствия, открывает двери и постепенно приближается к главной цели.

А теперь представь самое интересное.

Что, если эту игру создал ты?

Не огромная компания с сотнями сотрудников. Не команда опытных программистов. Не человек, который много лет изучал сложные языки программирования. А именно ты.

Возможно, сейчас ты думаешь: «Но я совершенно не умею создавать игры».

И это абсолютно нормально.

Эта книга как раз для тех, кто только начинает свой путь. Тебе не нужно заранее быть программистом, художником или профессиональным разработчиком игр. Не нужно знать множество сложных терминов и уметь писать длинные строчки кода.

На первом этапе тебе понадобится только желание попробовать и собственная идея.

Потому что создание игры начинается не с программы.

Оно начинается в голове.

Сначала появляется маленькая мысль

Практически каждая игра когда-то была всего лишь идеей.

Кто-то однажды подумал: «А что, если герой окажется на необитаемом острове?» Другой придумал: «А что, если игроку придётся выбраться из заброшенной шахты?» А кому-то пришла в голову необычная мысль: «А что, если маленький робот отправится спасти далёкую планету?»

С этого всё и начинается.

Не бойся необычных идей. Не думай, что твоя задумка слишком простая или странная. Иногда именно необычная идея становится основой интересной игры.

Возьми лист бумаги, блокнот или открой заметки на телефоне.

Напиши одну фразу:

«Моя игра будет о...»

А затем продолжи её первой мыслью, которая придёт тебе в голову.

Например:

«Моя игра будет о мальчике, который оказался в заброшенной шахте и должен найти выход».

Или:

«Моя игра будет о девочке, которая попала в волшебный лес и должна найти потерянный кристалл».

Или:

«Моя игра будет о роботе, который проснулся на неизвестной планете».

Возможно, сейчас это всего несколько слов.

Но именно из нескольких слов может постепенно появиться целый игровой мир.

Не пытайся сразу создать огромную игру

Одна из самых распространённых ошибок начинающих разработчиков заключается в том, что они хотят сразу создать огромную игру.

Представь человека, который никогда раньше не водил автомобиль, но решил сразу участвовать в профессиональной гонке. Скорее всего, ничего хорошего из этого не получится.

С созданием игр происходит примерно то же самое.

Если ты только начинаешь, не нужно сразу планировать сто уровней, огромную карту, сотню персонажей, сложные задания, множество игровых механик и невероятную графику.

Начни с небольшого проекта.

Например, представь игру, в которой герой должен пройти один уровень, собрать пять монет, найти ключ и открыть дверь.

Это уже игра.

Пусть небольшая, но настоящая.

Когда ты разберёшься с основами, можно будет добавить второй уровень. Потом нового врага. Затем новые предметы, бонусы, ловушки, музыку, секретные комнаты и другие интересные элементы.

Большая игра всегда начинается с маленького шага.

Не нужно пытаться сделать всё за один день.

Наша задача заключается в другом: постепенно двигаться вперёд и каждый раз добавлять в игру что-то новое.

Три вопроса будущего разработчика

Перед началом работы над проектом необходимо определить основу будущей игры.

Для этого ответь всего на три простых вопроса.

Первый вопрос: кто главный герой?

Это может быть человек, животное, робот, рыцарь, волшебник, космонавт, исследователь или совершенно фантастическое существо.

Не обязательно выбирать что-то сложное.

Для первой игры прекрасно подойдёт даже обычный персонаж, который умеет ходить, прыгать и взаимодействовать с предметами.

Второй вопрос: где происходит действие?

Это может быть лес, город, замок, школа, остров, подземелье, шахта, космическая станция или другая планета.

Место действия помогает создать настроение игры.

Например, тёмная шахта сразу вызывает ощущение тайны и опасности. Солнечный остров создаёт совершенно другое настроение. Космическая станция может подарить ощущение неизвестности и приключения.

Третий вопрос: что должен сделать игрок?

Это один из самых важных вопросов.

Игрок должен понимать, зачем он играет.

Возможно, ему нужно найти выход, победить врага, собрать определённое количество предметов, спасти персонажа, найти сокровище или добраться до определённого места.

Попробуем составить простую идею.

Главный герой — юный исследователь.

Место действия — заброшенная шахта.

Главная цель — найти ключи и выбраться наружу.

Главная опасность — ловушки и опасные препятствия.
Что нужно собирать — монеты и полезные предметы.
Получилась простая, но вполне понятная основа игры.
Теперь придумай свою игру
Настало время попробовать самостоятельно.
Не спеши. Подумай несколько минут и заполни небольшую заготовку.
Название игры:
Главный герой:
Место действия:
Главная цель:
Главная опасность:
Что игрок должен собирать:
Если ты не можешь сразу придумать ответы на все вопросы, ничего страшного.
Можно оставить некоторые поля пустыми и вернуться к ним позже.
На этом этапе нам не нужна идеальная идея.
Нам нужна первая идея.
Позже ты сможешь изменить название, героя, место действия или даже полностью пере-
делывать сюжет.
Это совершенно нормально.
Во время создания игры идеи будут меняться.
Ты можешь придумать несколько вариантов, выбрать один, начать его создавать, а потом
обнаружить, что появилась ещё более интересная задумка.
Не бойся менять свою игру.
Эксперименты являются частью творческого процесса.
Самое главное — начать.
Почему не стоит бояться программирования
Когда человек впервые слышит выражение «создание компьютерных игр», он часто пред-
ставляет огромное количество программного кода, сложные команды и непонятные символы.
Действительно, профессиональная разработка игр может быть очень сложной.
Но существует другой путь.
Современные конструкторы позволяют создавать многие элементы игры визуально, без
необходимости самостоятельно писать большое количество программного кода.
Ты можешь добавлять персонажей, размещать объекты на уровне, создавать препятствия,
настраивать события и постепенно собирать игру из готовых элементов.
Это не означает, что создание игры превращается в одно нажатие кнопки.
Тебе всё равно придётся думать, экспериментировать, проверять результат и исправлять
ошибки.
Но тебе не обязательно начинать с изучения сложного программирования.
Сначала можно научиться создавать игры визуально, а уже потом, если появится желание,
изучать программирование глубже.
Не бойся ошибок
Во время создания первой игры обязательно что-нибудь пойдёт не так.
Персонаж может перестать двигаться.
Дверь может не открыться.
Предмет может оказаться не там, где ты его разместил.
Враг может начать двигаться совершенно неожиданным образом.
А иногда может произойти что-нибудь настолько странное, что ты просто будешь смот-
реть на экран и пытаться понять, как это вообще получилось.
Не пугайся.

Ошибка не означает, что ты не способен создавать игры.
Наоборот, каждая найденная ошибка даёт тебе новый опыт.
Если герой провалился сквозь землю, значит, нужно разобраться с настройками объекта.
Если дверь не открывается, необходимо проверить условия её открытия.
Если персонаж двигается неправильно, нужно посмотреть настройки управления.
Постепенно ты начнёшь понимать, почему возникают проблемы и как их исправлять.
И однажды произойдёт очень приятный момент.
Ты обнаружишь ошибку, которая раньше казалась непонятной, быстро найдёшь причину и исправишь её самостоятельно.
Именно тогда ты поймёшь, что действительно научился создавать игры.
Первая игра не обязана быть идеальной
Очень важно запомнить одну вещь.
Твоя первая игра не обязана быть шедевром.
Она может быть простой.
Она может выглядеть необычно.
В ней могут быть ошибки.
Некоторые элементы могут получиться не так, как ты представлял.
И это нормально.
Первая игра нужна не для того, чтобы доказать всему миру, какой ты профессиональный разработчик.
Она нужна для того, чтобы сделать первый шаг.
После первой игры появится вторая.
После второй ты будешь знать гораздо больше.
А потом ты сможешь создавать проекты, которые ещё недавно казались тебе невозможными.
Самое главное — не сравнивай своё начало с чужим результатом.
Если ты только вчера впервые открыл конструктор игр, тебе совершенно не нужно сравнивать себя с человеком, который создаёт игры уже десять лет.
Сравнивай себя только с собой вчерашним.
Если сегодня ты узнал что-то новое, значит, ты уже стал немного опытнее.
Твой первый игровой проект
В этой книге мы будем двигаться постепенно.
Сначала появится идея.
Затем мы выберем подходящий инструмент для создания игры.
После этого создадим игровой мир, добавим героя, настроим управление, разместим препятствия и предметы, создадим задания и уровни.
Потом добавим звуки и музыку.
После этого протестируем игру, найдём ошибки и исправим их.
И в конце ты получишь самое главное — готовый игровой проект.
Не просто описание игры на бумаге.
Не просто красивую картинку.
А настоящий проект, который можно запустить и проверить.
Представь этот момент.
Ты нажимаешь кнопку запуска.
На экране появляется твой игровой мир.
Ты управляешь своим персонажем.
Он двигается.
Прыгает.
Собирает предмет.

Доходит до двери.

Открывает её.

И ты понимаешь:

«Я это создал».

Это ощущение трудно с чем-либо сравнить.

Возможно, именно с этого момента начнётся твоё настоящее увлечение созданием игр.

А может быть, первая игра станет началом большого пути.

Что будет дальше

Теперь у нас есть самое главное — идея.

Но идея пока существует только на бумаге или в твоей голове.

Наша следующая задача — превратить её в настоящий игровой проект.

В следующей главе мы поговорим о конструкторах для создания мобильных игр без программирования. Разберёмся, как они работают, чем отличаются друг от друга и на что нужно обратить внимание новичку.

После этого начнётся самое интересное.

Мы постепенно перейдём от разговоров к практике.

Ты начнёшь создавать свою игру собственными руками.

Запомни главное правило этой книги:

Не жди идеального момента.

Не жди, пока узнаешь всё.

Не жди, пока исчезнет страх.

Начни с того, что уже знаешь.

С маленькой идеи.

С простого проекта.

С первого шага.

Потому что каждая большая игра когда-то была всего лишь маленькой мыслью в голове своего создателя.

Возможно, прямо сейчас такая мысль появилась и у тебя.

Наше путешествие начинается.



Глава 2. Выбираем конструктор для создания игры.

Итак, идея у нас уже есть.

Ты придумал, о чём будет твоя игра, кто станет главным героем, где будут происходить события и какую цель должен выполнить игрок.

Но возникает новый вопрос: как превратить всё это в настоящую игру?

Для этого нам понадобится специальный инструмент — конструктор игр.

Если слово «конструктор» вызывает у тебя ассоциацию с обычным детским конструктором, то это очень хорошее сравнение.

Представь коробку с множеством деталей. Отдельно лежат стены, двери, окна, колёса и другие элементы. Ты берёшь нужные детали и собираешь из них собственную модель.

Конструктор игр работает примерно так же.

Вместо обычных деталей мы будем использовать персонажей, платформы, предметы, кнопки, уровни, звуки и другие игровые элементы.

Самое главное заключается в том, что для многих действий нам не придётся самостоятельно писать сложный программный код.

Что такое создание игры без программирования

Когда мы говорим «без программирования», это не означает, что компьютер будет самостоятельно создавать игру за нас.

Нам всё равно придётся принимать решения.

Мы будем объяснять игре, что должно происходить.

Например:

Если игрок нажал кнопку вправо, персонаж должен двигаться вправо;

Если персонаж коснулся монеты, монета должна исчезнуть, а игрок должен получить очко;

Если герой столкнулся с препятствием, он должен потерять жизнь;

Если герой дошёл до двери и у него есть ключ, дверь должна открыться.

В обычной разработке подобные действия можно описывать программным кодом.

В визуальном конструкторе многие из них можно настроить с помощью готовых условий и действий.

Получается своеобразный диалог с игрой.

Ты говоришь:

«Если произошло это, сделай вот это».

И игра выполняет твою команду.

Почему это удобно новичку

Представь, что ты впервые решил приготовить сложное блюдо.

Можно взять десятки продуктов, самостоятельно придумать рецепт и несколько часов разбираться, что и в какой момент нужно делать.

А можно воспользоваться понятным рецептом, где всё уже объяснено по шагам.

Конструктор игр выполняет примерно такую роль.

Он не делает всю работу за тебя, но значительно упрощает начало.

Ты можешь сосредоточиться на самой игре: придумать интересный уровень, расположить препятствия, выбрать персонажа и решить, что должен делать игрок.

А техническую часть постепенно освоишь по ходу работы.

Именно поэтому конструкторы особенно удобны для первых проектов.

Как выбрать подходящий инструмент

Сегодня существует много программ и онлайн-сервисов для создания игр.

Одни рассчитаны на простые проекты.

Другие позволяют создавать более сложные игры.

Некоторые подходят для компьютеров, некоторые позволяют создавать проекты для мобильных устройств, а некоторые поддерживают сразу несколько платформ.

Поэтому не стоит выбирать инструмент только потому, что его название кажется красивым или потому, что его используют другие люди.

Нам важно обратить внимание на несколько вещей.

Первое — насколько легко разобраться с интерфейсом.

Если программа сразу показывает десятки непонятных окон и кнопок, новичку может быть сложно.

Второе — какие игры можно создавать.

Нужно заранее посмотреть, подходит ли инструмент для твоей задумки.

Если ты хочешь сделать простую игру с уровнями и персонажем, тебе необязательно выбирать самый сложный профессиональный инструмент.

Третье — можно ли создать игру для нужной платформы.

В нашей книге основное внимание будет уделено мобильным играм.

Поэтому необходимо заранее убедиться, что выбранный инструмент позволяет подготовить проект для нужного мобильного устройства или платформы.

Четвёртое — стоимость.

Существуют бесплатные инструменты, условно-бесплатные варианты и платные программы.

Для первой игры вовсе не обязательно покупать дорогое программное обеспечение.

На старте гораздо важнее разобраться с основами.

Пятое — наличие материалов для обучения.

Если у программы есть понятная документация, уроки и активное сообщество пользователей, разобраться с возникающими вопросами будет значительно проще.

Не выбирай программу только по красивой рекламе

Иногда начинающий разработчик видит красивое видео и думает:

«Вот это программа! С её помощью я точно сделаю игру своей мечты».

Но после установки оказывается, что интерфейс сложный, нужные функции находятся в непонятных местах, а часть возможностей доступна только за дополнительную плату.

Поэтому не стоит принимать решение только по рекламным роликам.

Сначала нужно понять, что именно тебе требуется.

Нам нужна не самая дорогая и не самая известная программа.

Нам нужен инструмент, с которым ты сможешь сделать свою первую игру и разобраться в процессе.

С чего начнём мы

В этой книге мы будем двигаться от простого к сложному.

Наша задача не состоит в том, чтобы за один вечер изучить все возможности выбранного конструктора.

Это было бы примерно так же, как открыть огромную энциклопедию и попытаться прочитать её за один день.

Такой подход быстро утомит.

Вместо этого мы будем изучать только те возможности, которые действительно нужны для создания нашей игры.

Сначала познакомимся с интерфейсом.

Затем создадим новый проект.

После этого научимся добавлять игровые объекты.

Потом создадим персонажа.

Дальше настроим его движение.

И постепенно наша пустая сцена начнёт превращаться в настоящий игровой уровень.

Первое знакомство с конструктором

Когда ты впервые откроешь программу, не пытайся сразу нажимать на все кнопки.

Лучше спокойно осмотреться.

Перед тобой может находиться несколько основных областей.

Обычно в конструкторе есть рабочая область, где создаётся игровой уровень.

Есть список объектов или ресурсов.

Есть панель настроек.

Также могут быть кнопки запуска, сохранения и управления проектом.

На первый взгляд всё это может показаться сложным.

Но не пугайся.

Через некоторое время ты начнёшь узнавать основные элементы интерфейса.

Первые несколько минут могут быть непривычными.

Первые полчаса — немного запутанными.

А потом ты вдруг заметишь, что уже знаешь, где находится нужная кнопка.

Так происходит почти с любой новой программой.

Не нужно пытаться запомнить всё сразу.

Как создать первый проект

Теперь начинается настоящий практический этап.

Открой выбранный конструктор и найди команду создания нового проекта.

В зависимости от программы она может называться по-разному.

Это может быть «Новый проект», «Создать игру», «New Project» или похожая команда.

После этого программа может предложить выбрать шаблон.

Если ты видишь несколько вариантов, не торопись выбирать самый сложный.

Для первой игры лучше начать с простого пустого проекта или подходящего базового шаблона.

Наша задача сейчас — не получить готовую игру одним нажатием.

Нам важно понять, как всё устроено.
Придумай название проекта
После создания проекта программа обычно предлагает указать его название.
Здесь можно использовать название твоей будущей игры.
Например:
«Побег из заброшенной шахты».
Или:
«Тайна волшебного леса».
Или:
«Приключение маленького робота».
Лучше сразу дать проекту понятное название.
Если у тебя пока нет окончательного названия, можно использовать рабочий вариант.
Название всегда можно изменить позже.
Создаём первую сцену
После создания проекта перед нами появляется место, где будет происходить действие.
Его можно представить, как сцену в кино.
Пока на ней может быть совершенно пусто.
Но именно здесь появится твой игровой мир.
Здесь будут находиться персонажи.
Здесь будут располагаться предметы.
Здесь появятся препятствия.
Здесь игрок будет проходить уровень.
Если наша игра посвящена заброшенной шахте, то постепенно здесь появятся стены, туннели, вагонетки, фонари, камни, двери, ключи и другие объекты.
Но пока не спеши добавлять всё сразу.
Начнём с самого простого.
Первый объект
Попробуй добавить в сцену один объект.
Это может быть земля, платформа, стена или другой элемент игрового мира.
После добавления объекта его можно переместить.
Попробуй поставить его в нижней части сцены.
Теперь добавь ещё несколько элементов и создай простую площадку.
Не стремись сделать красиво.
Сейчас мы тренируемся.
Передвинь объект.
Измени его размер, если такая возможность есть.
Сделай несколько платформ.
Попробуй удалить один объект и добавить его снова.
Каждое такое действие помогает познакомиться с инструментом.
Первая маленькая победа
Возможно, сейчас ты сделал всего несколько простых действий.
Но остановись на секунду и посмотри на экран.
Ещё недавно здесь ничего не было.
Теперь перед тобой появилась часть будущего игрового мира.
Это очень важный момент.
Именно из таких маленьких действий создаются большие проекты.
Сначала появляется одна платформа.
Потом вторая.
Затем появляется герой.

Потом монета.

Потом враг.

Потом целый уровень.

А через некоторое время ты смотришь на экран и понимаешь, что перед тобой уже настоящая игра.

Не бойся, если что-то не получилось

Скорее всего, во время первых попыток ты столкнёшься с проблемами.

Объект может оказаться не там, где ты хотел.

Размер может измениться неправильно.

Персонаж может появиться за пределами уровня.

Некоторые настройки могут оказаться непонятными.

Не пытайся запомнить каждую проблему.

Разбирай их по одной.

Если что-то не получилось, остановись и посмотри, что именно произошло.

Иногда решение находится совсем рядом.

Возможно, объект находится не на том месте.

Возможно, включена неправильная настройка.

Возможно, нужно изменить параметр.

А иногда проще удалить элемент и создать его заново.

Это тоже часть работы разработчика.

Сохраняй проект

Есть ещё одно правило, которое необходимо запомнить с самого начала.

Регулярно сохраняй свою работу.

Представь, что ты потратил два часа на создание уровня, добавил персонажа, предметы и препятствия, а потом программа неожиданно закрылась.

Если проект не был сохранён, часть работы может исчезнуть.

Это очень неприятный момент.

Поэтому привыкай сохранять регулярно.

После важных изменений лучше сохранить проект.

Так ты защитишь свою работу и сможешь спокойно экспериментировать.

Наш первый результат

На этом этапе у нас ещё нет полноценной игры.

Но теперь есть гораздо больше, чем в начале главы.

У нас есть проект.

Есть игровая сцена.

Есть первые объекты.

Есть понимание того, как работает конструктор.

И самое главное — ты уже начал создавать игру своими руками.

Следующий шаг будет ещё интереснее.

Нам предстоит познакомиться с главным персонажем.

Именно он станет тем, кем будет управлять игрок.

Мы научимся добавлять героя в игровой мир, размещать его на уровне и постепенно оживлять его.

Пока твой игровой мир ещё пуст и прост.

Но это ненадолго.

Скоро на сцену выйдет главный герой.

И тогда твоя идея впервые действительно начнёт превращаться в игру.

Запомни главное из этой главы:

Не нужно знать всё сразу.

Не нужно бояться сложного интерфейса.

Не нужно пытаться создать огромную игру за один день.

Изучай конструктор постепенно.

Экспериментировать.

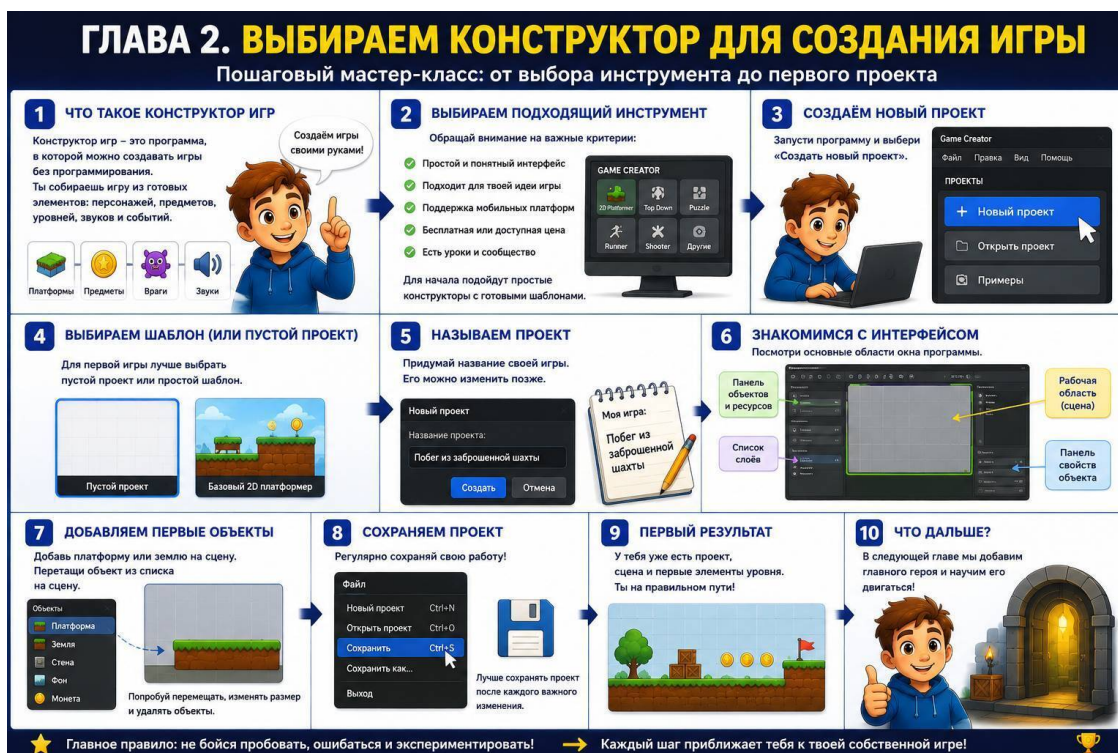
Сохраняй проект.

Исправляй ошибки.

И каждый день добавляй в свою игру хотя бы один небольшой элемент.

Потому что разработчик игры — это не тот, кто знает всё.

Это тот, кто не боится попробовать, ошибиться, разобраться и сделать ещё одну попытку.



Глава 3. Создаём свой игровой мир.

До этого момента наша игра существовала только в виде идеи и небольшого проекта. Теперь всё меняется.

Перед нами появляется пустая игровая сцена. Пока она выглядит совсем просто. Нет героя, нет врагов, нет монет, нет дверей и даже нет места, по которому можно пройти.

Но именно здесь начнётся настоящее строительство.

Представь, что перед тобой огромный чистый лист бумаги. На нём можно нарисовать всё, что угодно. Лес, город, замок, космическую станцию, подводный мир или заброшенную шахту.

В создании игр происходит почти то же самое.

Игровая сцена становится основой нашего мира.

С чего начинается игровой уровень

Любой уровень должен иметь пространство, по которому сможет перемещаться игрок.

Если главный герой должен бегать и прыгать, ему нужна поверхность.

Поэтому первым делом мы создадим землю или платформы.

Это может быть обычная горизонтальная поверхность.

Например, представь длинную платформу, расположенную в нижней части экрана. Именно по ней будет двигаться главный герой.

Затем можно добавить ещё несколько платформ выше.

Получится простая конструкция:

Нижняя платформа — начало уровня;

Вторая платформа — первое препятствие;

Третья платформа — место с наградой;

Верхняя платформа — путь к выходу.

Пока это выглядит очень просто.

Но уже появляется структура уровня.

Почему пустой уровень — это тоже хорошо

Многие новички хотят сразу сделать красивую игру.

Они начинают добавлять десятки объектов, разные картинки, украшения, персонажей и эффекты.

В результате сцена быстро превращается в беспорядок.

Игроку становится непонятно, куда идти.

Поэтому профессиональный подход начинается с основы.

Сначала создаём простую форму уровня.

Потом проверяем, удобно ли по нему двигаться.

И только после этого начинаем украшать.

Это похоже на строительство дома.

Сначала появляется фундамент.

Потом стены.

Затем комнаты.

И только после этого интерьер.

С игрой всё происходит примерно так же.

Сначала создаём игровую структуру.

Затем добавляем содержимое.

После этого занимаемся оформлением.

Создаём землю

Начнём с самого простого объекта — земли.

В зависимости от выбранного конструктора она может называться по-разному.

Это может быть платформа, земля, поверхность или другой похожий объект.

Нам нужно разместить её в нижней части игровой сцены.

Попробуй создать достаточно длинную поверхность.

Она должна занимать большую часть нижней области уровня.

Теперь представь, что по этой поверхности будет идти главный герой.

Задай себе вопрос:

«Сможет ли персонаж спокойно пройти по этой поверхности?»

Если да, значит, основа готова.

Если поверхность слишком короткая, увеличь её.

Если она расположена слишком высоко или низко, перемести её.

Не бойся несколько раз изменить расположение.

Мы сейчас не создаём окончательную версию уровня.

Мы экспериментируем.

Добавляем платформы

Теперь сделаем уровень немного интереснее.

Добавь несколько платформ на разной высоте.

Например, первая платформа может находиться недалеко от земли.
Вторая — немного выше.
Третья — ещё выше.
Получается небольшой маршрут.
Игроку уже нужно будет не просто идти вперёд, но и прыгать.
Вот здесь начинает появляться игровой процесс.
Пока у нас нет героя, поэтому проверить всё полностью мы не можем.
Но уже сейчас можно представить его движение.
Он начнёт с нижней поверхности.
Затем доберётся до первой платформы.
Прыгнет на вторую.
С неё переместится на третью.
А затем продолжит движение к следующей части уровня.
Так несколько простых прямоугольников превращаются в маршрут.
Расставляем объекты с определённой целью
Очень важно научиться задавать каждому объекту определённую функцию.
Не нужно добавлять предмет только потому, что он красиво выглядит.
Если ты разместил платформу, подумай, зачем она нужна.
Она помогает пройти уровень?
Ведёт к секретному месту?
Позволяет добраться до награды?
Прячет путь?
Если объект не выполняет никакой функции, возможно, он пока не нужен.
Например, можно поставить платформу над пропастью.
Тогда игроку придётся прыгнуть.
Можно разместить на ней монету.
Теперь игроку захочется попасть туда.
Можно поставить рядом опасность.
Теперь игрок должен будет подумать, как безопасно добраться до награды.
Так постепенно появляется игровая задача.
Создаём препятствия
Хороший уровень не должен быть полностью безопасным и одинаковым.
Игроку нужны небольшие испытания.
Первым препятствием может стать пропасть.
Например, между двумя платформами оставляем расстояние.
Игрок должен будет перепрыгнуть его.
Если герой не сможет прыгать достаточно далеко, он упадёт.
Это уже создаёт небольшую опасность.
Следующим препятствием может быть стена.
Затем можно добавить движущийся объект.
После этого появятся ловушки.
Но не нужно добавлять всё сразу.
Лучше постепенно увеличивать сложность.
Первое препятствие должно быть достаточно простым, чтобы игрок понял принцип.
Следующее можно сделать немного сложнее.
А потом добавить настоящее испытание.
Именно так уровень постепенно становится интересным.
Добавляем предметы
Теперь можно добавить предметы.

Это могут быть монеты, звёзды, кристаллы, ключи или другие игровые объекты.
Для первого уровня достаточно нескольких предметов.
Например, разместим пять монет.
Первую поставим на обычной поверхности.
Вторую — возле платформы.
Третью — над небольшим препятствием.
Четвёртую — в более сложном месте.
Пятую — перед выходом.
Теперь у игрока появляется дополнительная причина исследовать уровень.
Он может просто добраться до конца.
Но если захочет собрать все монеты, ему придётся постараться.
Это простой способ сделать игровой процесс интереснее.
Создаём ключ и дверь
Теперь добавим небольшую задачу.
Представим, что в конце уровня находится закрытая дверь.
Игрок видит её, но пройти дальше не может.
Чтобы открыть дверь, необходимо найти ключ.
Это сразу создаёт цель.
Игрок должен исследовать уровень.
Он видит дверь.
Понимает, что нужен ключ.
Начинает искать его.
Находит ключ.
Возвращается к двери.
И открывает проход.
На первый взгляд это очень простая механика.
Но именно такие простые действия являются основой многих игр.
Игроку всегда должно быть интересно узнать:
«Что находится дальше?»
Скрываем секреты
Теперь можно добавить небольшой секрет.
Например, спрятать дополнительную монету за стеной.
Или сделать небольшую платформу, которую не сразу заметно.
Или разместить секретную комнату.
Такие элементы заставляют игрока исследовать мир.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.