

- актуальные вопросы и современные аспекты. – 2023. – С. 37-39.
5. Колесников В. Д., Бондаренко Т. В. Разработка компьютерных игр с помощью игровых движков // Белгородский государственный технологический университет им. В. Г. Шухова. – 2020. – С. 1888-1894
6. Ломайкин А. С. Godot Engine в современной игровой индустрии // E-Scio. – 2023. – С. 56-63.
7. Малкова А. Д., Белозерова С. И. Основы разработки игр на кроссплатформенном игровом движке «Godot Engine» // Дальневосточный государственный университет путей сообщения. – 2022. – С. 114.
8. Мататов А. Д., Карпеня Д. А. Отличия разработки игр от разработки «обычных» ИТ-проектов. // Белорусский государственный университет информатики и радиотехники – 2019. – С. 92.
9. Моисеенков Д. М. Геймдев в современном мире // Россия молодая. – 2022. – С. 1-4.
10. Окорочков Э. С., Сивцев Н. Н., Протодьяконова Г. Ю. Разработка инди игр // Вестник современных исследований. – 2018. – С. 634-636.
11. Перевощикова К. Ф., Попова А. Г., Иванчатенко А. А. Обзор программного обеспечения для разработки компьютерных игр // Дни науки. – 2021. – С. 65-70.
12. Прихач Я. А. Анализ рынка игровой индустрии и игр приключенческого жанра. // Белорусский государственный университет – 2023. – С. 146-148.
13. Телега Е. Д., Шерстобитов К. В., Мозговенко А. А. Дизайн главного героя 2D-платформера, разработанного в инструментарии Godot // Мелитопольский государственный университет. – 2023. – С. 138-145.
14. Турантаев А. В., Голиков Г. Г. Программирование игр, алгоритмы и технологии // Инновации. Наука. Образование. – 2021. – С. 1183-1192.
15. Шепл Д. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все // Альпина Паблишер. – 2019. – 640 с.
16. Bradfield C. Godot Engine Game Development projects: Build five cross-platform 2D and 3D games with Godot 3.0 // Packt Publishing Ltd. – 2018. – 298 с.
17. Manzur A., Marques G. Godot Engine Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself: The Official Guide to Godot 3.0 // Sams Publishing. – 2018. – 432 с.
18. Salmela T. Game development using the open-source Godot Game Engine // Tampere University of Applied Sciences. – 2022. – 67 с.
19. Wolf M. J. P. Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming [3 volumes] // Bloomsbury Publishing USA. – 2021. – С. 248-252.

8,1 балл из 10
по шкале Главреда

533 предложения
4714 слов, 36313 знаков

432 стоп-слова. Основные проблемы:
канцеляризм личное местоимение фичеризм

[актуальные вопросы и современные аспекты.](#) – 2023. – С. 37-39.

5. [Колесников В. Д., Бондаренко Т. В. Разработка компьютерных игр с помощью игровых движков // Белгородский государственный технологический университет им. В. Г. Шухова.](#) – 2020. – С. 1888-1894

6. [Ломайкин А. С. Godot Engine в современной игровой индустрии // E-Scio.](#) – 2023. – С. 56-63.

7. [Малкова А. Д., Белозерова С. И. Основы разработки игр на кроссплатформенном игровом движке «Godot Engine» // Дальневосточный государственный университет путей сообщения.](#) – 2022. – С. 114.

8. [Мататов А. Д., Карпеня Д. А. Отличия разработки игр от разработки «обычных» ИТ-проектов. // Белорусский государственный университет информатики и радиотехники](#) – 2019. – С. 92.

9. [Моисеенков Д. М. Геймдев в современном мире // Россия молодая.](#) – 2022. – С. 1-4.

10. [Окороков Э. С., Сивцев Н. Н., Протоdjяконова Г. Ю. Разработка инди игр // Вестник современных исследований.](#) – 2018. – С. 634-636.

11. [Перевозицкова К. Ф., Попова А. Г., Иванчатенко А. А. Обзор программного обеспечения для разработки компьютерных игр // Дни науки.](#) – 2021. – С. 65-70.

12. [Прихач Я. А. Анализ рынка игровой индустрии и игр приключенческого жанра. // Белорусский государственный университет](#) – 2023. – С. 146-148.

13. [Телега Е. Д., Шерстобитов К. В., Мозговенко А. А. Дизайн главного героя 2D-платформера, разработанного в инструментарии Godot // Мелитопольский государственный университет.](#) – 2023. – С. 138-145.

14. [Турантаев А. В., Голиков Г. Г. Программирование игр, алгоритмы и технологии // Инновации. Наука. Образование.](#) – 2021. – С. 1183-1192.

15. [Шепл Д. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все // Альпина Паблшер.](#) – 2019. – 640 с.

16. [Bradfield C. Godot Engine Game Development projects: Build five cross-platform 2D and 3D games with Godot 3.0 // Packt Publishing Ltd.](#) – 2018. – 298 с.

17. [Manzur A., Marques G. Godot Engine Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself: The Official Guide to Godot 3.0 // Sams Publishing.](#) – 2018. – 432 с.

18. [Salmela T. Game development using the open-source Godot Game Engine // Tampere University of Applied Sciences.](#) – 2022. – 67 с.

19. [Wolf M. J. P. Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming \[3 volumes\] // Bloomsbury Publishing USA.](#) – 2021. – С. 248-252.

8,8 баллов из 10
по шкале Главреда

533 предложения
4714 слов, 36313 знаков

366 стоп-слов. Основные проблемы: [нет глагола](#)
[слишком коротко](#) [Скобки](#) [причастие](#) [Синтаксис](#)