

Тема выпускной квалификационной работы:
"Использование инструментария Godot Engine для решения задач геймдева"

Актуальность

Потребность в большом количестве IT-специалистов, занимающихся созданием компьютерных игр

Задачи

Предмет исследования

Игровой движок Godot Engine

Теоретическая значимость

Возможность начинающим разработчикам легко стать частью игропрома благодаря изучению данного инструментария

Практическая значимость

Перспектива развития направления разработки компьютерных игр в Российской Федерации с целью создания конкуренции на мировом рынке и внедрения отечественных идей

Цель

1. Детально проработать сюжет и персонажей компьютерной игры;
2. Продумать идею, как игра должна проходить и на какие уровни (главы, миссии) она будет разделена;
3. Разработать дизайн персонажей и окружения, звуковые эффекты;
4. Реализовать идеи игры с помощью игрового движка Godot Engine

Разработка демонстрационной версии компьютерной игры с помощью инструментария Godot Engine