

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	5
Глава 1. Знакомство с Roblox Studio	7
Регистрация в Roblox	8
Установка Roblox Studio	11
Структура среды разработки	13
Глава 2. Игра: структура и технологии	21
Что такое игра	22
Камера, свет, атмосфера	23
Сбор, разрушение, ремонт, лечение и нанесение урона	33
Движение, анимация, симуляция (физика и эффекты)	57
Игровой опыт	82
Звуки, звуковые эффекты в играх	100
Графические интерфейсы пользователя и диалоги	105
Генерация игровых объектов и целых игровых миров	111
Разработка сложных структур игровых объектов и локаций	122
Импорт 3D-моделей, анимации и текстур	134
Экономика в играх: игровые товары, покупка, инвентарь	143
Глава 3. Платформер: структура и создание	161
Платформер — бегущий по лезвию игры	162
Формирование игровой истории: мотивация игрока. Начало и конец	162
Разработка игровой локации. Создание правил, базовой структуры и логики	164
Разработка интерфейса	215
Звуковое сопровождение	218
Тестирование, отладка и публикация игры	220

Глава 4. Песочница: творческая игра	225
Творчество ради творчества: анализ жанра	226
Разработка локации и правил	227
Разработка игровых инструментов для творчества	239
Разработка графического интерфейса	265
Глава 5. Создание игрового магазина	277
Игровая валюта: внутренняя и глобальная	279
Разработка товаров для продажи в сообществе Roblox	281
Продаем товары внутри игры за Robux	288
Послесловие	297
Предметный указатель	298