**Игра**

Национальный исследовательский университет   
«Высшая школа экономики»

Лицей

Индивидуальная выпускная работа

Отчёт о проекте

**Мобильная игра “ What Happened”**

*Выполнил Крюков Андрей Денисович*

Москва 2021

**Название:** “ What Happened”

**Проблемное поле:** 1) Рынок игр переполен кезуальными и гипер-кезуальными проектами. Они вытесняют сюжетные игры и квест румы из чартов. Тем самым образуется дефицит сюжетных игр и квест румов, их сложно найти. Игровые компании все реже издают мобильные новеллы. Таким образом людям, которым не нравятся time-killer’ы, не во что играть.

2) Любители сюжетных игр и квестов испытывают данную проблему.

3) Я сам отношусь к любителям квестов и лично мне надоело играть в time-killer игры. Мне было интересно самому придумать сюжет для игры, продумать детали. Поэтому я решил создать свою сюжетную игру.

**История работы над ИВР** – делаю один и тот же проект.

**Целевая аудитория –** игра будет интересна школьникам или студентам. Примерный возраст 14-20 лет. Предположительно их увлечения – сюжетные игры, квесты, загадки, головоломки. Возможно им интересна пиксельная графика и создание игр.

**Описание продукта –** у меня получилось реализовать все заявленные пользовательские сценарии. На мой взгляд графика получилась достаточно приятная. Кроме того, удалось оптимизировать проект и увеличить FPS. Игра получилась в меру сложной и достаточно продолжительной. Вес игры получился небольшой – 44 Мб, что тоже является плюсом.

**Рефлексия –** удалось реализовать все заявленные функциональные требования. В ходе работы я научился работать с Magic Voxel, впервые продумал сюжет игры заранее, получил опыт в настройке анимаций и оптимизации мобильных игр. Не удалось добавить достаточное разнообразие звуков, так как у меня нет должного опыта и навыков в создании звуков и мелодий. К сожалению, не удалось выложить игру в Play Market из-за нехватки времени и проблем с возрастным ограничением (Google требует совершеннолетия).

**Дальнейшее развитие –** в первую очередь я планирую выложить игру в Play Market для того, чтобы узнать недочеты и мнение аудитории. В дальнейшем необходимо добавить несколько новых мини игры, чтобы сделать игру менее однотипной и увеличить время нахождение в игре. Так же я бы хотел добавить больше пасхалок, чтобы сделать прохождение игры интересней. Еще одним путем развития является добавление новых звуков и мелодий.