Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики»

Лицей

Отчёт о проекте

Видеоигра “Drought”

Выполнил Зенин Тимофей Алексеевич

Москва 2019

**Название проекта**

*Drought*

**Проблемное поле**

1. Наша жизнь полна серости и рутины, поэтому всем необходимо время от времени отвлечься от угнетающей повседневности и получить какой-нибудь новый положительный опыт. Одним из главных способов получить этот самый опыт во все времена было искусство: люди ходили в театры, читали литературу, смотрели фильмы, слушали музыку. Так как компьютерные игры являются одной из форм искусства - почти во всех играх есть драматический элемент, стиль, фабула, герой, тема, декорации, - моя игра решает (или, по-крайней мере, пытается решить) одну из самых насущих проблем человеческого бытия: проблему скуки и бесконечной борьбы с однообразием и бессмысленностью нашей жизни..
2. «Носителем» этой проблемы являются практически все люди, осознают они это или нет. Мой проект помогает им до того, как они поймут, что им нужна помощь.
3. Видеоигры всегда были частью моей жизни. Практически все яркие моменты жизни каким-нибудь образом да связаны с видеоиграми. Я всегда хотел попробовать создать что-то своё в этой области. Этот проект – есть эта самая попытка.

**История работы над ИВР**

Проект изначально планировался и заявлялся как TopDown (то-есть с видом сверху) игра и большое количества кода и основ было сделано именно под этот жанр и стилистику, но после некоторого количества времени, проведенного за работой, выяснилось, что вовремя создать именно то, что планировалось будет достаточно проблематично (нехватка опыта, отсутствие нормального художника, «звуковика» и тд), поэтому проект был упрощён до стадии, которая, по моему мнению, может быть представлена комиссии.

В проекте остались старые механики, которые не реализованы в данной версии, но, если будут доработаны, могут быть реализованы в будущем.

**Целевая аудитория**

Все, кому может понравится простая Top-Down Souls-Like игра. Аудитория очень разнообразна и определить какую-то конкретную прослойку людей, кто мог бы установить игру, очень сложно.

Если «прикинуть», то я бы сказал, что игрой вряд ли заинтересуются люди преклонного возраста, люди предпенсионного возраста, люди младше 5 лет.

**Описание продукта**

В общем-то, если говорить о пользовательских сценариях, то все сценарии, представленные в окончательной заявке, были реализованы. Конечно, это не то, что мне хотелось сделать год назад и я бы не сказал, что я горжусь тем, что получилось…

«*Гладко было на бумаге, да забыли про овраги*»

Конечный проект получился достаточно сильно урезанным в техническом плане, а визуальный сеттинг не соответствует названию (*игра зовется «Drought (засуха)», а главный герой – какое-то красное существо с рогами и мечем, сражающийся с ниндзя в каменных подземельях… странно…).*

Это про произошло из-за того, что часть разработки, связанная с визуальным оформлением, оказалась самой сложной…

**Рефлексия**

Навыков было приобретено действительно большое количество. Общий уровень моего знания движка и методов работы вырос. Если я буду дорабатывать этот проект или реализовывать какие-либо другие проекты (а я буду), опыт работы над этой игрой мне очень сильно поможет.

**Как можно дальше развивать проект**

В конечном итоге хотелось бы довести проект до уровня первоначальной заявки, ибо примерные представления в каком направлении стоит двигаться и что надо сделать имеются. На это, конечно, потребуется время и больше людей в команду.

**Отзывы нескольких представителей (3-ёх) целевой аудитории**

