Национальный исследовательский университет   
«Высшая школа экономики»

Лицей

Отчёт о проекте

Компьютерная игра “Strange Sand”.

*Выполнил Щеглов Михаил Витальевич*

Москва 2019

Оглавление

[**Проблемное поле** 2](#_Toc23890191)

[**История работы над ИВР** 2](#_Toc23890192)

[**Потенциальная аудитория** 2](#_Toc23890193)

[**Описание продукта** 3](#_Toc23890194)

[**Рефлексия** 5](#_Toc23890195)

[**Как можно дальше развивать проект** 6](#_Toc23890196)

# **Проблемное поле**

Сейчас существует множество игр с хорошим и глубоким сюжетом, но это в большинстве AAA проекты, на которые тратятся миллионы, а на фронте инди разработки, а в частности 2D, таких игр крайне мало. А геймеры, которым нравятся небольшие пиксельные игры редко находят что-то действительно стоящее, так в основном попадаются игры с пустым сюжетом. Я решил заняться именно этим проектом, так как мне интересна разработка игр, в особенности сюжетных, и в будущем я хочу работать в этой сфере.

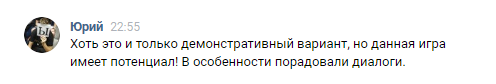
# **История работы над ИВР**

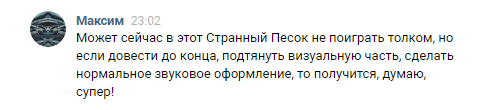
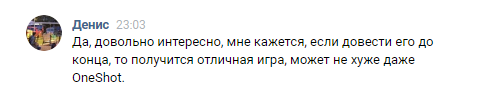
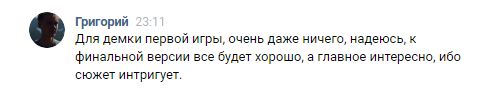
Сначала я хотел делать Телеграм бота, который бы рекомендовал аниме, но потом понял, что разработка игр мне интересней, и решил делать данную игру. Потом я просто вносил незначительные изменения в пользовательские сценарии и заявку.

# **Потенциальная аудитория**

Программный продукт может заинтересовать широкую аудиторию, однако необходимо выделить несколько целевых групп, на которых в большей степени рассчитан данный продукт:

* Геймеры – те, кто проводят значительное время за играми. (от 12 до 35 лет)
* Подростки, которые играют не так часто играют. (от 12 до 18 лет)
* Разработчики в сфере игр (от 18 лет и старше)

Ниже приведено несколько отзывов людей, протестировавших продукт:



# **Описание продукта**

Продукт представляет из себя компьютерную игру в жанре RPG.

Вот описание мира:

Игра окунет вас в мир после войны, шедшей в конце в конце 22-го столетия. Люди уже не помнят, за что воевали, но весь мир превратился в бескрайнюю пустыню, атмосфера сильно повреждена, живая растительность — огромная редкость, большая часть населения планеты уничтожена, а те, кто сумели выжить, в основном ютятся в горах, так как только там есть достаточное количество воды, а жара не так смертоносна. Однако среди выживших ходит слух, что существуют города, в которых есть всё, и еда, и вода, и свежий воздух, а улицы насыщены зеленью, и все их жители счастливы, однако никто не знает реально ли они существуют. Главный герой родился уже после окончания войны, он живет в небольшом поселении где-то в горах. Всю жизнь его пытаются убедить, что райские города это всего лишь сказка. Вам в его роли предстоит выяснить, так ли это на самом деле.

Пока что игра представляет собой демо уровень с несколькими квестами и одной локацией.

Главный герой появляется у себя дома, выходит на улицу и выполняет несколько заданий. Локация, в которой он находится представляет горную деревню.

Игроку предоставляется возможность выполнить следующие квесты:

* Помочь фермеру, на чью ферму напали мутировавшие жуки (в награду револьвер).
* Принести местному жителю ключ, лежащий на окраине деревни (в награду два топора)

Мне удалось реализовать следующие пользовательские сценарии:

1. Изменение настроек игры (аудио, управление, режим экрана).
2. Первый запуск игры: игра спрашивает игрока, нужны ли ему подсказки по управлению при выборе новой игры.
3. Атака стрелковым оружием (оружие стреляет, количетсво патронов патроны уменьшается, враги умирают от нескольких попаданий)
4. Инвентарь (практически полностью функциональный инвентарь, однако без возможности улучшать оружие)
5. Квестовая система (можно генерировать практически любые квесты, даже такие, которые дают не NPC)

Из функциональных требований мне удалось реализовать следующее:

* Сохранение внутри игрового прогресса
* Изменение настроек (громкость, назначение клавиш, полноэкранный или оконный режим)
* Разные способы прохождения, т.е. от действий игрока будет зависеть концовка игры
* Квестовая система, то есть персонажи игры дают игроку задание, он должен его выполнить за какое-либо вознаграждение. Квесты будут сюжетные (продвигающие игрока вперед по сюжету), и побочные (не влияющие совсем или косвенно на сюжет).
* Выше описанные квесты будут включать в себе как добыча предметов, так и уничтожение каких-либо врагов (как людей, так и других существ).

# **Рефлексия**

Мне не удалось реализовать 3 пользовательских сценария, а именно: атака холодным оружием, быстрое перемещение, составление мира (я не смог полностью сделать игровой мир, только 1 локацию), по причине отсутствия опыта и навыков в сфере разработки игр, а также из-за того, что изначально я переоценил свои возможности. Теперь подробнее по причинам не реализации каждого из сценариев:

* Атака холодным оружием: изначально был выбран не лучший способ прорисовки анимации, и соответственно стало очень сложно реализовывать какие-либо другие анимации, кроме ходьбы.
* Быстрое перемещение: так как я не сделал весь игровой мир, то я оставлял эту механику на потом, в итоге не успел.
* Игровой мир не был проработан из-за того, что у меня возникли серьезные трудности в области рисования.

Я научился работать с движком GameMaker, хоть я и имел опыт делать на нем игру ранее, но данный проект сильно увеличил мой багаж знаний в данной области. Я стал немного лучше рисовать в стиле Pixel art, но все еще есть куда стремиться. Также делая данный продукт, я стремился делать такую систему, на которою можно будет накладывать любое количество контента.

# **Как можно дальше развивать проект**

Сейчас в игре катастрофически мало контента, поэтому нужно наполнять ее им, а также нудно отлавливать ошибки и баги, но для начала нужно решить проблему с атакой холодным оружием.