

Докладывает студент группы Б9121 – 09.03.03 пикд Мельников Сергей Валерьевич по теме “Разработка видеоигры в жанре инди-хоррор”; руководитель: доцент ИМКТ Кленина Надежда Викторовна

Переключить слайд

Описание предметной области

В широком смысле предметной областью являются видеоигры. Разработка видеоигр является достаточно актуальной деятельностью, о чем говорят продажи видеоигр:

- 2021 год — порядка 180 миллиардов долларов.
- 2022 год — порядка 173,8 миллиарда долларов.

В задачах решаемой данной областью входят разработка и распространение видеоигр, а также множественные следствия этих процессов.

Переключить слайд

О хоррорах

Одним из таких жанров является жанр «хоррор», жанр хоррор-игр имеет довольно длинную историю и развитие. Он начал свое формирование в 1980-х годах, когда технологии видеоигр только начали развиваться. Основными чертами хоррор-игр являются:

- Атмосфера и стиль: Хоррор-игры часто ставят акцент на создание уникальной и мрачной атмосферы. Это может включать в себя необычные графические стили, абстрактные дизайны, ограниченные цветовые палитры и нестандартное использование света и звука для создания атмосферы ужаса.
- Подзаголовочная история: Хоррор-игры часто предлагают интересные и запутанные сюжетные линии, которые можно расшифровать через обнаружение подсказок и прогресс в игре. Эти истории часто обладают глубокими символическими и философскими подтекстами, вызывая у игроков много вопросов и привлекая их внимание.
- Минимальные ресурсы: Хоррор-игры часто предоставляют игроку ограниченные ресурсы, что подчеркивает ощущение уязвимости и нехватки средств для борьбы с ужасами. Игрокам может быть предоставлено только ограниченное количество предметов или инструментов для использования в игре, и им приходится распоряжаться ими мудро, чтобы выжить.
- Интерактивность и выбор игрока: Многие хоррор-игры акцентируют внимание на взаимодействии и выборах игрока, которые имеют влияние на развитие сюжета и концовку игры. Игроки могут принимать решения, которые влияют на исход событий и определяют их собственную судьбу в игровом мире.

- Психологический ужас: Хоррор-игры зачастую стремятся вызвать психологический ужас у игроков, используя необычные сюжетные повороты, странные и мистические события, а также создавая неопределенность и страх через звуковые эффекты

Переключить слайд

О инди-играх

Инди-игры, или игры, разработанные независимыми студиями, имеют довольно богатую историю и развитие. Жанр инди-игр начал свое формирование в 1970–1980-х годах, но получил особую популярность и признание в 2000-е годы. Основными чертами инди-игр являются:

- Инновация и эксперименты: Инди-игры часто предлагают новые и необычные концепции, механики геймплея и исследуют неизведанные жанры. Инди-разработчики обычно не боятся рисковать и экспериментировать с новыми идеями.
- Уникальный стиль и эстетика: Инди-игры часто отличаются особой визуальной и звуковой атмосферой. Они могут иметь разнообразные стили графики, включая пиксель-арт, ретро-стиль, минималистические и рисованные вручную визуальные решения.
- Нарратив и искусство: Многие инди-игры уделяют особое внимание качественному сюжету, глубокому повествованию и искусственному оформлению. Игры в этом жанре часто рассказывают уникальные и захватывающие истории, исследуют сложные темы и вызывают эмоциональные реакции у игроков.
- Индивидуальность и авторское видение: Инди-игры являются творческими проектами, разрабатываемыми небольшими командами или даже одним человеком. Это позволяет разработчикам воплощать свои собственные идеи, вести проект в соответствии с собственным видением и предоставлять игрокам уникальные игровые опыты.
- Интерактивность и эксперименты с геймплеем: Инди-игры часто исследуют новые механики геймплея и предлагают нестандартные способы взаимодействия с игровым миром. Они могут включать головоломки, платформеры, экшн-адвенчуры и другие жанры, часто с уникальными твистами и подходами к игровому процессу.
- Независимость и небольшие бюджеты: Одной из главных черт инди-игр является их независимость от крупных издателей и меньшие бюджеты разработки. Это позволяет разработчикам сохранять свободу творчества, экспериментировать и создавать игры, которые отличаются от массовых продуктов и обладают собственным характером и уникальностью.

Переключить слайд

PSX инди-хорроры

PSX инди-хорроры послужили феноменом в индустрии игр в начале 2020 года. На одном из самых популярных онлайн-сервисов для размещения игр itch.io появился бандл игр под названием "Haunted PS1 Demo Disc", в который входило 15 хоррор игр. Этот бандл не только сильно понравился игрокам, но и вдохновил разработчиков так, что даже в конце 2021 половина загружаемых хорроров на itch.io это игры с графикой игр для Playstation One. Именно разработка PSX инди-хоррора являлась задачей данного проекта.

Переключить слайд

Инструменты разработки

В качестве инструментов для разработки были выбран движок Unity. Стоял выбор между двумя движками — Unity и Unreal Engine. Оба Unity и Unreal Engine являются мощными инструментами для создания игр. Движок Unity выбран в следствии того, что Unity имеет более простой и интуитивный интерфейс, что было важно для скорости разработки проекта, а так же большим количеством готовых ассетов и материала для изучения.

Переключить слайд

Сценарий

Главный герой просыпается с амнезией в незнакомом для него доме. Он [дом] стоит в поле, полном пшеницы, и выглядит одиноко. Внутри этого дома нет ничего необычного, но в ходе его изучения оказывается, что в нем хранится секрет. Спальня — начальная комната, tutorial. Спальня плохо освещена, поэтому игроку нужно будет взять фонарик, который будет находится на полке. Также на ней будет записка, на которой написано, что ему предстоит пройти испытание этого дома, чтобы искупить свои грехи. Главный герой, следуя записке, решает исследовать дом и найти места, где могут быть скрыты предметы. Но дверь из спальни оказывается закрытой, ключ от нее находится за картиной. Главный герой, найдя ключ, следует в зал.

Зал

В комнате стоит фортепиано, освещенное мерцающими свечами, создавая призрачное освещение. Игроку придется разгадать музыкальную головоломку на фортепиано, чтобы выбраться из этого дома. Но для этого нужно будет сыграть правильную мелодию. Игрок должен исследовать дом для поиска правильных нот.

Кухня

Здесь главный герой осматривает и открывает предметы в комнате до тех пор, пока не найдет ключ от библиотеки в микроволновке.

Библиотека

Игрок должен осмотреть комнату, пробегая взглядом по книжным полкам. Одна из книг активирует скрытый механизм, открывающий скрытый проход, который хранит в себе ноты для пианино. Теперь, получив ноты, главный герой направляется к пианино. Также в этой комнате есть другие книги, которые раскрывают прошлое персонажа и его грехи.

Пинанио — конец

Главный герой решает головоломку с пианино, нажав правильную последовательность клавиш. Начинает играть успокаивающая мелодия, и главный герой появляется в поле, означающее прощение и умиротворение.

Переключить слайд

Функциональные требования

Исходя из сценария, были сформулированы следующие функциональные требования: Система должна позволять пользователю:

- передвигать главного героя от первого лица
- взаимодействовать с предметами — открывать/закрывать, передвигать, подбирать их
- переходить между сценами
- читать записки/книги
- включать/выключать фонарик
- играть на виртуальном пианино.

Также, для удобства, система должна позволять игроку:

- менять разрешение экрана
- уровень громкости.

Переключить слайд

Сцена — спальня

Была реализована сцены, то есть локации, для игры. Задачей этой сцены было создать образ ленивого, асоциального человека, а также обучить игрока управлению.

Переключить слайд

Сцена — зал

Данная сцена является, по сути, центром всей игры. В ней находятся все другие сцены, в том числе и головоломка с пианино. На пианино можно будет сыграть, но правильную последовательность нот, для решения головоломки, игроку предстоит найти в этом доме.

Переключить слайд

Сцена — кухня

На этой сцене игроку предстоит найти ключ от библиотеки, спрятанный в микроволновке. Без нее игрок не сможет продвинуться по сюжету.

Переключить слайд

Сцена — библиотека

В данной сцене игрок ознакомится с прошлым главного героя, прочитав книги на полках. Нажав на определенную книгу, сыграет анимация передвижения полки, которая откроет тайный проход, в котором находится правильная последовательность нот для решения головоломки с пианино.

Переключить слайд

Сцена — пианино

Является финальной головоломкой в этой игре. Игроку нужно будет сыграть правильную последовательность нот, которые будут подсвечены желтым цветом. Сыграв эту последовательность, заиграет мелодия — секрет этого дома.

Переключить слайд

Сцена — конец

Наконец, главный герой искупает свои грехи, переборов свою лень, и появляется в одиноком поле, окруженным горами, означающий свободу и умиротворение.

Переключить слайд

Спасибо за внимание!
