

Введение

1. Глоссарий

Геймплей — компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока. Геймплей описывает, как игрок взаимодействует с игровым миром, как игровой мир реагирует на действия игрока и как определяется набор действий, который предлагает игроку игра.

Игровой движок — базовое программное обеспечение компьютерной игры. Разделение игры и игрового движка часто расплывчато, и не всегда студии проводят чёткую границу между ними. Но в общем случае термин «игровой движок» применяется для того программного обеспечения, которое пригодно для повторного использования и расширения, и тем самым может быть рассмотрено как основание для разработки множества различных игр без существенных изменений.

Скример — внезапно появляющийся страшный кадр в фильмах ужасов, видеороликах, компьютерных играх и т. п., сопровождаемый пронзительным криком или другим пугающим звуком

Текстура — обычное изображение, которое накладывается на поверхность готовой модели, чтобы придать ей цвет, свойства и рельефность

Тьюториал — пошаговая инструкция по выполнению какого-либо процесса, учебное пособие, познавательный обучающий материал

Шейдер — небольшая программа, содержащая инструкции для GPU. Она описывает способ вычисления экранного цвета для определенного материала.

GUI — интерфейс, элементы с которыми взаимодействует пользователь: кнопки, плашки, бары; элементы навигации, подсказки, и т.п.

Unity — кроссплатформенный игровой движок, разработанная американской компанией Unity Technologies.

Unreal Engine — игровой движок, который был создан в 1998 году, компаний Epic Games.

2. Описание предметной области

Область компьютерных игр появилась достаточно давно, развивается по сей день и пользуется широкой популярностью. Компьютерные игры созданы для развлечения, и широко используются в коммерческих целях, а в некоторых странах игры признаны как предмет искусства, что позволяет им конкурировать с кино. Компьютерные игры могут быть различными: многопользовательские игры, промо-игры, программы, созданные с целью привлечь потенциального покупателя. Компьютерные игры могут быть созданы большими компаниями с большими финансами (AAA-проекты) либо небольшим коллективом без финансовой поддержки (инди-проекты) и имеют несколько жанров. В рамках данной работы будет рассмотрено создание инди-проекта в жанре “хоррор”.

2.1 Жанр

Для игры был выбран жанр “хоррор”. Хоррор — это жанр кино, литературы, игр и других форм искусства, который создает чувство страха и тревоги у пользователя. Хотя и считается, что хоррор-игры могут не подходить для всех игроков и могут вызывать негативные эмоции у некоторых людей, они могут быть полезны для игроков по разным причинам:

1. Хоррор игры могут вызывать у игроков страх, напряжение и тревогу.

Однако, если игрок справляется с этими эмоциями и продолжает

играть, это помогает ему развивать эмоциональную устойчивость и способность к самоконтролю.

2. Хоррор игры часто представляют сложные головоломки, которые требуют аналитического мышления и логического рассуждения. Решение этих головоломок может помочь игроку развить свои интеллектуальные способности.
3. Для некоторых людей хоррор игры могут стать способом снять стресс и улучшить настроение. Игра может предоставить возможность пережить страх и напряжение в безопасной и контролируемой среде, что может помочь игроку справиться с аналогичными эмоциями в реальной жизни.

Визуальный стиль игры будет вдохновлен старыми играми времен Playstation One. Такой стиль не только создает ужасающую атмосферу, но и дает ностальгические чувства к золотым временам тех игр на Playstation One. К тому же, большинству пользователей надоело проходить игры с реалистичной графикой, так как таких игр невероятное количество.

2.3 Проблемы

Главная проблема современных инди-проектов в том, что нынешние технологии позволяют каждому человеку без особых усилий создать свою компьютерную игру, и за счет этого на рынке происходит перенасыщение безыдейных низкосортных проектов. Однако, существуют и хорошо продуманные проекты, привлекающие новых пользователей, которые принимают их с большим интересом, так как в основном такие игры не занимают много времени и не требуют производительного компьютера.

2.4 Задачи

Задачами данной работы являются: изучение уже существующих решений, написание сценария, поиск проектного решения и его изучение, реализация самого проекта и его тестирование.

2.5 Проектное решение

Для разработки компьютерной игры использован игровой движок Unity. В отличие от конкурента в виде Unreal Engine, движок Unity очень прост в освоении, что позволяет значительно сократить время разработки, а также не требует высоких системных требований как и для пользователя, так и для разработчика.

2.6 Анализ существующих решений

Инди-хорроры в стиле Playstation One.

1. Cry of The Mermaid — игра про заброшенный пассажирский корабль. Игра цепляет своей жуткой, меланхоличной атмосферой, интересными загадками и сюжетными записками. Время прохождения 30-45 минут.
2. The Touch — игра про молодую женщину с ребенком, которая осталась с ним одна глубокой ночью. Игра пытается продлить время прохождения путем низкой скоростью передвижения и напугать игрока скримерами. Время прохождения 3-5 минут.
3. MOTN HOUSE — игра, где нужно собирать большое количество мотыльков в очень темном заброшенном доме. Можно отметить очень интересную идею использования страха к насекомым, интересный визуальный стиль и техничность (реализован инвентарь, поимка мотыльков), но при этом отсутствует внятный сюжет, то есть игра сосредоточена на геймплее. Время прохождения 15-25 минут.
4. sleeping alone — игра, повествующая о 7-летнем мальчике, который заметил в доме призрака, в последствии убившего его родителей.

Игра создает напряженную атмосферу, использует довольно простую, но цепляющую историю, знакомая каждому, кто боялся в детстве призраков, при этом не используя никаких скримеров. Время прохождения 10-15 минут.