Национальный исследовательский университет   
«Высшая школа экономики»

Лицей

Отчёт о проекте

Мобильная игра “Mitaton”

*Выполнила Рощупкина Марина Алексеевна*

Москва 2019

[ ПРОБЛЕМНОЕ ПОЛЕ ]

Анализ рынка показал, что существует малое количество мобильных стелс игр, особенно тех, которые не привязаны к уже существующей франшизе. От данной проблемы страдают геймеры, у которых не хватает времени играть на стационарных устройствах. Я решила заняться именно этим проектом, так как в будущем планирую работать в игровой индустрии и мне интересен данный жанр игр.

[ИСТОРИЯ РАБОТЫ НАД ИВР]

Я делала один и тот же проект, менялись лишь небольшие детали. Для меня было важно довести работу до конца.

[ ЗАКАЗЧИК / ПОТЕНЦИАЛЬНАЯ АУДИТОРИЯ ]

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

* Геймеры
* Подростки
* Представители игровой индустрии

Отзывы:

“Очень круто, мне понравилось”

Ирина, геймер

“Интересный геймплей, хотя концепция spiderman craft battle royale была лучше”

Анна, подросток

“Из плюсов:  
Приятный разнообразный геймплей  
Продвинутый AI   
Вариативность   
  
Из минусов:   
Дизайн меню  
Иногда баги в перемещении  
  
Общая оценка: 4.5/5”

Олег, геймдизайнер геймер подросток

“10/10, 11/10, 12/10, игра года. Понравилась анимация и дизайн персонажа.”

Екатерина, геймер подросток

[ОПИСАНИЕ ПРОДУКТА]

Продукт представляет из себя мобильную игру в жанре стелс платформер и обладает следующими функциональными требованиями:

* Сюжет, подающийся через текстовые вставки
* История о воре картин, который имеет личные мотивы для своих преступлений
* Эпизодическая структура: Один эпизод состоит из подготовительного небольшого уровня и финального большого с несколькими этапами и целями
* Сенсорное управление
* Возможность прятаться
* Графика: минималистичный pixel art
* Система призов
* QTE

[Сценарий 1 - Передвижение игрока] – передвижение игрока по уровню и лестницам

[Сценарий 2 - Движение охраны] – движение и поведение охраны. Охрана патрулирует этаж, перемещаясь между двумя точками и начинает погоню за героем, если замечает его

[Сценарий 3 - Меню игры] – меню игры, состоящее из кнопки запуска игры, меню призов и титров

[Сценарий - 4 Стелс] – система укрытий, в которых можно прятаться от охраны

[Сценарий - 5 Призы] – призы, выдаваемые за определенные действия, и красивая анимация уведомления об их получении.

[Сценарий 6 - QTE секция] – кусок игры, в котором необходимо быстро нажимать на определенны кнопки и поворачивать джойстик в нужную сторону. Если игрок не успевает, то его начинает преследовать охрана.

[Сценарий 7 - Конец игры и Сохранение] Игра сохраняется между уровнями и внутри уровня. Смерть наступает в тот момент, когда игрока ловит охрана.

[РЕФЛЕКСИЯ]

Я научилась работать с движком Unity, улучшила свои знания C# и научилась рисовать в стиле pixel art. Изначально планировался больший упор на сюжет, и я даже хотела всю историю рисовать по кадрам (как в комиксах), но потом поняла, что рисование отнимает слишком много времени и не является главной целью проекта.

[ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ]

Очевидно, что дальнейшим развитием проекта является выпуск последующих эпизодов. Я бы улучшила управление на лестницах, добавила бы обучение и все же сделала бы больший упор на сюжет.