Национальный исследовательский университет   
«Высшая школа экономики»

Лицей

Индивидуальная выпускная работа

Отчёт о проекте

**Игра на ПК «Welcome to Lyceum»**

*Выполнил Нигай Александр Андреевич*

Москва 2020

**Название проекта:** Welcome to Lyceum!

**Проблемное поле:** Мой проект в первую очередь – это развлечение, причем развлечь игра может как лицеиста, так и любого другого школьника, ведь в проекте затронуты и более общие темы, кроме, соответственно, лицея. Такие развлечения помогают снять напряжение и стресс у учащихся, поэтому я и взялся за этот проект, ведь сам прохожу через трудности в лицее. Таким образом, полностью некоммерческая Welcome to Lyceum! может помочь школьникам, а я получу очень важный опыт разработки и прокачаю свои способности программиста, гейм-дизайнера и графического дизайнера.

**История работы над ИВР**: делаю один и тот же проект.

**Целевая аудитория:** потенциальной аудиторией моего проекта могут стать как те, кто поступил в 9 класс лицея, так и те, кому просто интересно, что тут у нас происходит. То есть это подростки в возрасте от 13 до 17 лет. Отзывов еще нет, так как я только-только закончил работу над проектом, но я уже выложил его на платформе itch.io, надеюсь в скором времени там появятся первые отзывы (*ссылка https://ginalig.itch.io/welcome-to-lyceum).*

**Описание продукта:** Welcome to Lyceum – это короткое, но веселое и запоминающееся приключение в 9 классе лицея (каким оно и было на самом деле). В этой игре присутствуют колоритные персонажи и связанные с ними мини-игры. Пользовательские сценарии у меня основном имеют технический уклон, то есть большинство функций, которые я там указал, должны быть в любой видеоигре (например «Выход в главное меню» или «Изменение уровня громкости), поэтому сами сценарии, на мой взгляд, не отражают всю суть получившегося проекта, в эту игру нужно просто поиграть, в ней больше контента чем заснято во время показа кода. Однако даже технические сценарии должны быть реализованы на высоком уровне, потому что они ложатся в основу приложения, и, как мне кажется, у меня это получилось сделать. Решения проблем, которые у меня возникали во время разработки, я точно буду использовать на своей будущей работе Unity-разработчика.

**Рефлексия:** наверное, основной проблемой моей игры является не очень большое количество контента, связано это с тем, что значительную часть времени работы над проектом я использовал для продумывания и разработки логики игры, внутренних механизмов, которые во время игрового процесса не бросаются в глаза, но во время разработки требуют огромное количество сил и времени, тем более, что до этого проекта я не был силен в Unity-разработке и многие вещи были для меня сложными. Также игровой контент — это не только техническая часть, но еще и визуальная, и звуковая. Моя специальность – точно не графический или саунд дизайнер, поэтому разработка визуального аспекта игры давалась мне с огромным трудом и, естественно, отнимала слишком много драгоценного времени. Приходилось просить помощь у знакомых, у которых, кстати, тоже не было опыта графического дизайна видеоигр, и рисовали мы все «на коленке». Однако техническую базу для контента, backend, я реализовал и качеством реализации доволен. Я получил колоссальный опыт в разработке игр на Unity и программирования на C#, освоил ООП, познакомился с разными шаблонами проектирования и с GitHub, даже вдохновился на создание уже коммерческого проекта, который будет основан на одной из мини-игр в Welcome to Lyceum!.

**Как можно дальше развивать идею:** я думаю, что можно улучшить визуал, но самое главное – это добавить контента, для которого уже все подготовлено, осталось только нарисовать.