

«Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики»

Лицей

Индивидуальная выпускная работа

Игра «Человек, который принял жену за шляпу»

Выполнил Альмухаметов Тимур Рамильевич

Москва 2024

Описание проекта

Игра «Человек, который принял жену за шляпу» – игра на движке Unity, сделанная на основе одноименной книги Оливера Сакса.

Игрок берет на себя роль непосредственно доктора Сакса, невролога в больнице, исследующего необычные случаи пациентов с различными психическими и ментальными расстройствами. Как врожденными, так и приобретенными. Каждый пациент представляет из себя:

- Разговор доктора с пациентом в начале, где рассказывается о проблеме пациента и/или то, как проблема влияет на его жизнь.
- Внутренний мир пациента, который состоит из головоломки или мини-игры.
- Окончание также в виде диалога пациента и доктора, где либо они совместно находят решение проблемы, либо доктор начинает лучше понимать расстройство пациента.

Все головоломки или мини-игры из внутреннего мира так или иначе связаны с болезнями героев. Например, для человека, не имевшего зрения с рождения и, за которого всю жизнь все двигательные действия выполняли другие люди, мини-игра представляет из себя головоломку на мелкую моторику и проверку на точность для создания более иммерсивного игрового процесса.

До начала работы над этим проектом у меня уже был опыт создания других игр, что позволило мне подойти к разработке с определёнными знаниями и навыками. Я создавал 2D-платформер на движке Unity, а также разработал игру в жанре Bullet Hell с использованием библиотеки Pygame. Благодаря этому опыту я имел представление о том, как работает движок Unity, что позволило мне увереннее приступать к новому проекту, понимая основные

принципы разработки и специфику работы с различными игровыми механиками.

Проблемное поле

В современном мире людям все чаще встречается информация о поппсихологии, но куда реже — об уникальных и необычных психических и неврологических состояниях, таких как синдром Туррета, диссоциативные расстройства, обсессивно-компульсивное расстройство (ОКР) и аутизм. Эти состояния не всегда настолько тяжелы, как психозы или деменция, но могут значительно влиять на жизнь человека, его социальные связи и повседневные задачи.

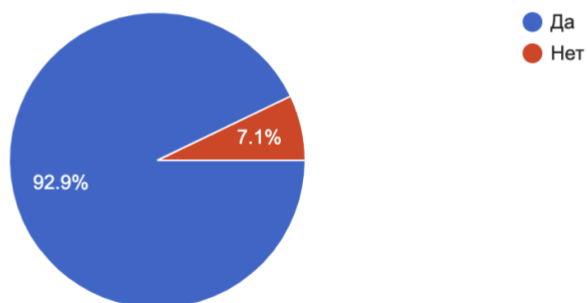
Подобные психические состояния редко получают должное внимание со стороны общественности, что приводит к возникновению множества мифов и стереотипов, связанных с ними. Эти заблуждения порой усугубляют проблему, создавая барьеры для тех, кто сталкивается с подобными расстройствами. Игра, как и сама книга, направлены на то, чтобы пролить свет на такие состояния, разъяснить их особенности и показать их через призму человеческих историй. Этот подход поможет игрокам глубже понять, каковы реальные переживания и вызовы, с которыми сталкиваются люди, страдающие от психических расстройств, а также вызовет более глубокое понимание и сострадание к ним.

В качестве доказательства актуальности данного проекта и запроса на него среди людей моего возраста я провел опрос:

Интересна ли вам тема психических расстройств?

14 responses

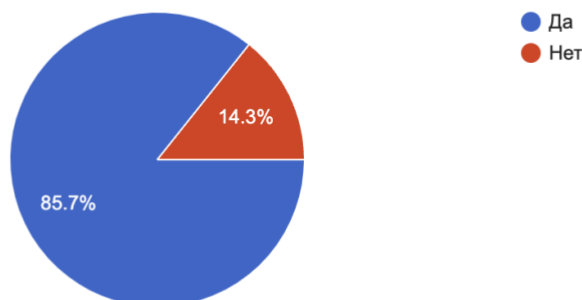
 Copy chart



Будет ли вам интересно поиграть в игру про психические расстройства?

14 responses

 Copy chart



Результаты проведённого опроса показали, что существует заметный интерес среди людей к игре, которая бы затрагивала тему психических расстройств. Большинство респондентов выразили желание поиграть в такую игру, что свидетельствует о повышенной осведомленности и интересе к вопросам ментального здоровья. Это также подтверждает, что проблемы, связанные с психическими расстройствами, являются актуальными и важными для многих. В свете этого можно сделать вывод, что тема психологии и психических заболеваний может быть не только интересной для широкой аудитории, но и востребованной, что открывает возможности для создания

более глубоких и осмысленных игровых проектов, направленных на повышение осведомленности и понимания таких проблем.

Целевая аудитория

Целевая аудитория проекта может быть описана по следующим параметрам:

1. **Интересы и увлечения:** интерес к психологии, неврологии и ментальному здоровью; увлечение видеоиграми, увлечение нестандартными видеоиграми и интерес к прохождению игр с необычным игровым опытом.
2. **Возраст:** молодые и взрослые в возрасте от 15 до 35 лет, которые активно интересуются психологией, культурой и играми.

Функциональные требования

1. Вход в игру.

Игра будет включать главное меню с двумя основными кнопками: «Играть» и «Выход». При нажатии на кнопку «Играть» игра запускается, а при нажатии на кнопку «Выход» происходит завершение игры и её закрытие. Главное меню будет оформлено с красивым фоном, который создаст атмосферу и привлекательно визуализирует концепт игры, побуждая игрока начать играть. Фон будет соответствовать тематике игры, будь то абстракция, элементы из мира чисел или спокойная и уютная обстановка, подчеркивающая уникальность и привлекательность игрового опыта.

2. Возможность прохождения первого эпизода.

Первый эпизод должен состоять из:

- Диалога доктора с пациентом, в котором выясняется, что он болен синдромом Туретта и как это ему мешает в жизни.
- В игре будет представлена мини-игра, которая погружает игрока в опыт человека, страдающего от этого недуга, показывая, как он с

ним борется в иммерсивном формате. Такой подход создаст глубокий эмоциональный отклик и поможет лучше понять переживания людей с подобными проблемами.

- А также концовка, в которой они обсуждают поставленную траекторию того, как они будут с этим недугом бороться.

3. Возможность прохождения второго эпизода.

Второй эпизод должен состоять из:

- Диалога доктора с двумя близнецами, которые помешаны на числах и постоянно что-то считают или раскладывают на множители.
- Далее следуют мини-игры, которые позволят игрокам ощутить, что для героев мир чисел — родной и спокойный, где они легко и интуитивно взаимодействуют с числами. Механики будут сосредоточены на гармонии и плавности работы с числами, создавая атмосферу, в которой герои могут раскрывать свои способности и находить решения, наслаждаясь этим процессом. Это подчеркнёт их связь с математическим миром, делая его не только логичным, но и уютным для них пространством.
- А также концовка, в которой Сакс смог чуть-чуть втянуться к ним в этот мир и разделить любовь братьев к простым числам, которые они так боготворят.

4. Возможность прохождения третьего эпизода.

Третий эпизод должен состоять из:

- Диалога доктора с Мадленной, женщиной, которая не видит с рождения и при этом за нее руками все время все делали другие люди, в следствие чего ее руки не работали всю жизнь.
- Несколько мини-игр, которые продемонстрируют начало становления осязания Мадленны в иммерсивном формате. Эти

мини-игры позволят игрокам погрузиться в процесс ее восприятия окружающего мира через тактильные ощущения, создавая уникальный опыт, в котором можно будет почувствовать изменения и развитие ее восприятия.

- А также концовка, в которой Мадленна становится известным скульптором.

Аналогичные/похожие продукты

По идее игра схожа с Psychonauts, но та игра не опиралась на книгу, что придает уникальность моей игре. К тому же Psychonauts уже достаточно старая и очень жестко относится к новичкам, в следствие чего не так много людей захочет поиграть в данную игру.

Кроме того, на данный момент не существует ни одной игроизации или экранизации этой книги, что делает мою игру первой в своем роде. Это открывает уникальную возможность создать что-то совершенно новое, представив сюжет и идеи произведения в интерактивной форме.

Стек технологий

- Движок Unity для непосредственно создания игры
- Язык программирования C# для написания скриптов для Unity
- Inno Setup для создания установщика
- Inky для написания диалогов

Рефлексия

- 1) Возникавшие в процессе работы проблемы:
Главной сложностью для меня было изучение всех мелких аспектов работы с Unity и его документацией. Так как Unity очень комплексный и сложный движок для того, чтобы в нем хорошо разобраться нужно

иметь много опыта, которого у меня не было. Для решения этой проблемы мне приходилось часто обращаться к различным Интернет-ресурсам для нахождения ответа на тот или иной вопрос.

Также во время разработки я столкнулся с нехваткой игрового опыта и знаний воплощения различных игровых механик в других играх. Этого мне во многом не хватало при производстве этой игры, так как я не всегда понимал, как та или иная идея будет смотреться в конечном продукте. Для решения данной проблемы мне поможет систематическое прохождения различных видеоигр в будущем.

2) Возможность дальнейшего развития проекта:

В будущем в игру можно будет добавлять дополнительные эпизоды, как заимствованные из книги (например, ту же историю о человеке, который принял жену за шляпу), так и созданные с нуля. Такие эпизоды позволят значительно расширить игровой опыт, делая его более многогранным и насыщенным. Это открывает обширные возможности для реализации творческих идей и разработки новых сценариев, направленных на изучение, осмысление и популяризацию темы психологических заболеваний. Благодаря погружению в истории пациентов, их переживания и внутренний мир, игроки смогут глубже осознать, насколько разнообразны и уникальны проявления различных расстройств. Такой подход способен не только информировать, но и развивать эмпатию, что особенно важно в современном мире.

3) Чему я научился:

- Разработке различных игровых механик и созданию уникальных взаимодействий между игровыми объектами, что является важными аспектами, которые помогают не только улучшить

качество игры, но и расширяют мои навыки как разработчика. В будущем это позволит мне значительно углубить моё хобби создания видеоигр, превратив его в более серьезное занятие;

- Углубил свои знания в движке Unity, освоив программирование, управление сценами и работу с пользовательским интерфейсом (UI). Эти навыки дадут мне возможность в будущем участвовать в гейм-джемах, где я смогу применить свои умения в реальных условиях с ограниченным временем. Также это поможет мне оказывать помощь своим знакомым, которые также заинтересованы в создании игр, предоставляя им техническую поддержку и делая совместные проекты более успешными.
- Я улучшил свои навыки тайм-менеджмента, научившись строить четкие планы и эффективно выполнять работу в установленные сроки. Этот навык крайне важен, поскольку правильное распределение времени всегда необходимо для успешной реализации проектов. Он помогает не только организовать процесс разработки, но и избежать стресса и задержек, что особенно важно в условиях сжатых сроков.

4) Что необходимо было бы сделать по-другому:

На мой взгляд, для успешной реализации проекта было бы полезно уделить больше внимания детальной проработке концепта и визуального стиля игры. Такой подход позволил бы создать более четкие и понятные рамки для разработки, что, в свою очередь, помогло бы минимизировать необходимость внесения изменений в процессе производства. Это во многом, обеспечило бы более эффективное использование ресурсов и времени.

Как уже упоминалось ранее, мне не хватало достаточного игрового опыта для разработки собственных механик и уникальных идей. В результате этого я считаю, что в будущем стоит уделить больше времени накоплению игрового багажа, чтобы лучше понимать, как работают различные элементы игр. Это позволит создавать более продуманные и оригинальные решения при разработке собственных проектов.

Также стоит отметить, что было бы полезно воспользоваться услугами профессиональных художников, поскольку самостоятельное рисование или поиск подходящих спрайтов для проекта оказалось достаточно сложным и временами неэффективным. Часто я сталкивался с трудностью найти именно те визуальные элементы, которые соответствовали бы нуждам проекта. Привлечение специалистов в этой области помогло бы значительно улучшить качество визуального оформления и ускорить процесс разработки