Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет Информационные системы и технологии  
Кафедра «Информационных технологий»

Направление подготовки/ специальность: 09.03.02/бакалаывриат

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Протектор Сергей Дмитриевич

Группа: 241-333

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра информационных технологий

Отчет принят с оценкой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Руководитель практики: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Москва 2025

**Содержание**

[**ВВЕДЕНИЕ 3**](#_4ei87z56znf2)

[**1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРОЕКТЕ 3**](#_rpio6x7p0iqi)

[1.1. Название проекта 3](#_9bnzkm774ycb)

[1.2. Цели и задачи проекта 3](#_gpe5ks6iy7qf)

[**2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ 3**](#_jj87c5hvq0nc)

[2.1. Наименование заказчика 3](#_pcu2j6f3bu3z)

[2.2. Организационная структура 3](#_x9n517jncbo4)

[2.3. Взаимодействие с партнёром 3](#_b5ieuflsb2oq)

[**3. ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЯ ПО ПРОЕКТНОЙ ПРАКТИКЕ 4**](#_jmollrreym2l)

[**4. ОПИСАНИЕ ДОСТИГНУТЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ 4**](#_nokdiqygcg3)

[**ЗАКЛЮЧЕНИЕ 4**](#_5sekwxizv1um)

# ВВЕДЕНИЕ

Отчет посвящен проектной практике по разработке компьютерной игры "The North" в жанре action-RPG от первого лица. Проект реализован на движке Unity и посвящен конфликту скандинавских кланов, где игроку предстоит выбирать между дипломатией и войной.

# 1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРОЕКТЕ

## 1.1. Название проекта

The North

## 1.2. Цели и задачи проекта

Цель: Создать нарративную RPG с глубокой системой выбора, где решения игрока влияют на исход конфликта между кланами.

Задачи:

* Разработать систему дипломатии и морального выбора.
* Реализовать боевую механику в стиле "смертельного танца" (уклонения, блоки, вес оружия).
* Создать динамичный мир с живыми NPC и последствиями решений.
* Оптимизировать игру под низкие/средние системные требования.

# 2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ

## 2.1. Наименование заказчика

ФГБОУ ВО «Московский Политехнический Университет».

## 2.2. Организационная структура

Университет включает:

* Административный блок (ректорат, учебный отдел).
* Факультеты и институты.
* Центр дополнительного образования.

## 2.3. Взаимодействие с партнёром

Цель: Создание инди-игры с акцентом на геймплей и историческую достоверность.

Роль партнера:

* Предоставление доступа к мощностям для тестирования.
* Консультации по работе с Unity.
* Помощь в организации закрытого бета-теста.

# 3. ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЯ ПО ПРОЕКТНОЙ ПРАКТИКЕ

* Разработать ядро игрового процесса (бой, дипломатия, ИИ NPC).
* Создать 3D-модели персонажей и локаций в низкополигональном стиле.
* Написать сценарий с 3-4 ветками развития сюжета.
* Реализовать базовую оптимизацию для ПК средней мощности.

# 4. ОПИСАНИЕ ДОСТИГНУТЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Аналитический этап:

Готов дизайн-документ с лором кланов и картой решений.

Прототипирование:

Рабочий прототип боевой системы (удары, блоки, уклонения).

Система диалогов с влиянием на отношения между кланами.

MVP:

Готова первая локация (деревня с NPC).

Реализованы 2 концовки (мирная и военная).

Итог: Подтверждена возможность создания нарративной RPG с ограниченными ресурсами.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Практика позволила:

* Освоить работу с Unity (C#, анимации, AI NavMesh).
* Получить опыт создания нелинейных сюжетов.
* Научиться оптимизировать 3D-контент.

Перспективы:

* Запуск краудфандинговой кампании.
* Порт игры на PlayStation/Xbox (через программы для инди-разработчиков).