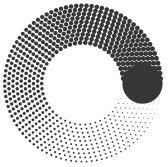
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ**

**УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**



**МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**

*Центр проектной деятельности*

Группа проектов игровой индустрии

**Отчет о проекте “Synthadry”**

**Дата:** *2025-05-11*

**Проверил:**

**Оценка:**

**Дата, подпись:**

# Список исполнителей

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | ФИО | Группа |
| 1 | Бакашвили Нино Бесиковна | 211-7210 |
| 2 | Грачев Максим Юрьевич | 221-3710 |
| 3 | Ермачкова Анастасия Дмитриевна | 231-337 |
| 4 | Лещинский Роман Алексеевич | 221-329 |
| 5 | Науменко Никита Алексеевич | 221-3710 |
| 6 | Скворцов Матвей Евгеньевич | 211-727 |
| 7 | Ахмадеев Арсений Дмитриевич | 241-332 |
| 8 | Банников Глеб Константинович | 241-322 |
| 9 | Гусев Игорь Владимирович | 241-333 |
| 10 | Довгалева Екатерина Владиславовна | 241-821 |
| 11 | Кудряшов Никита Иванович | 241-333 |
| 12 | Романова Анастасия Николаевна | 241-141 |
| 13 | Саввин Владислав Александрович | 241-362 |
| 14 | Скальский Андрей Вадимович | 241-361 |

# Партнер/заказчик проекта

Партнером проекта начиная со следующего семестра в случае приема заявки на продление выступит кафедра ИИиТ факультета ФИТ.

**Содержание**

[Список исполнителей 2](#__RefHeading___Toc4104_1047134127)

[Партнер/заказчик проекта 2](#__RefHeading___Toc4106_1047134127)

[Актуальность проекта 4](#__RefHeading___Toc4110_1047134127)

[Проблематика проекта 4](#__RefHeading___Toc4112_1047134127)

[Суть проекта 5](#__RefHeading___Toc4114_1047134127)

[Цели и задачи проекта 5](#__RefHeading___Toc4116_1047134127)

[Результаты выполненных задач 6](#__RefHeading___Toc4118_1047134127)

[Промежуточный продуктовый результат 7](#__RefHeading___Toc4120_1047134127)

[Заключение 7](#__RefHeading___Toc4122_1047134127)

# Актуальность проекта

* Растущая популярность небольших и недорогих однопользовательских инди-игр на фоне роста цен на высокобюджетные игры от крупных издателей и фокусировки ААА-сегмента на однообразных сессионных многопользовательских играх
* Необходимость роста и развития российской игровой индустрии

# Проблематика проекта

* Недостаток на рынке игр отечественного производства
* Сложность приобретения будущими разработчиками игр опыта более продолжительной работы в более крупной команде относительно краткосрочных геймджемов для небольших команд

# Суть проекта

Проект представляет собой однопользовательскую компьютерную игру в жанре FPS (шутер от первого лица). Основной частью проекта является сюжетный режим, основанный на отдельных «уровнях» - самодостаточных пространствах, наполненных разными игровыми ситуациями, требующими со стороны игрока креативного мышления и тактического подхода. Уровни связаны между собой короткими сценами, сюжетно обосновывающими мотивацию главного персонажа, цели и достижения игрока в рамках игрового процесса. Ориентировочная продолжительность сюжетного режима — 3 часа.

Визуальный стиль, в котором выполнена игра — ретро low poly, вдохновленный классическими играми и набирающий в последнее время популярность. Такой стиль выбран в том числе и с целью облегчения и ускорения процесса наполнения игры контентом, т. к. в прошлом одной из главных проблем проекта была чрезвычайная трудоемкость создания ассетов (моделей и т. п.).

# Цели и задачи проекта

* В течение весеннего семестра 2025 выполнить «vertical slice» игры: реализовать все планируемые игровые механики в пределах одного демо-уровня, наполнить его контентом на уровне финального продукта, сформировать в нем игровой опыт, который послужит сокращенным примером финального продукта
* В дальнейшем и до окончания проекта доработать проект до полноценной игры, готовой к выпуску на таких платформах, как Steam, itch.io, VK Play

# Результаты выполненных задач

В результате работы в первой половине весеннего семестра 2025 получены:

* Новое направление и арт-стиль проекта, подкрепленный концепт-артом (см. приложение)
* Ясный, сфокусированный дизайн с чёткими рамками во избежание «раздувания» проекта вследствие бесцельного добавления новых, слабо обоснованных идей, а также объемных сторонних модулей и несвязных между собой стилистически ассетов для их поддержания
* Составлен план разработки (дорожная карта) с расчетом на готовность финального продукта в срок двух семестров (весна и осень 2025)
* Частично реализована часть ассетов, таких как модели оружия, главного персонажа и одного из трех запланированных как часть промежуточного продуктового результата монстров, а также модели окружения (см. приложение)
* Реализованы программно базовые элементы игровых механик: контроллер движения и стрельбы игрока, ИИ монстров (на основе state machine и navmesh), подсистемы интерфейса (главное меню и менеджер сцен)
* Составлены в общих чертах описания действующих лиц и локаций и сценарий сюжета игры, проработана начальная мотивация игрока в рамках первого демо-уровня

В течение второй половины семестра выполнены:

* 80% визуальных ассетов (модели, текстуры, анимации), составляющих промежуточный продуктовый результат
* Рабочий прототип (грейбокс) демо-уровня в соответствии с планом
* Имплементация всех игровых механик в соответствии с планом

Не выполнены в срок в связи с непредвиденными обстоятельствами:

* 20% ассетов ППР (был переоценен темп работы исполнителей)
* Интеграция ассетов и финализация демо-уровня (пропуск расчетных сроков выполнения задач по имплементации; непредвиденные затраты времени, связанные с новыми требованиями по партнерству проекта)
* Графические эффекты (возникновение в процессе работы затруднений у исполнителя задач)

# Промежуточный продуктовый результат

Промежуточным продуктовым результатом на конец семестра будет завершенный vertical slice игры — сокращенный но полноценный образец финального игрового опыта, включающий все запланированные игровые механики, и наполненный контентом на уровне финального продукта.

# Заключение

В срок до первого промежуточного отчета успешно заложено уверенное основание для дальнейшей работы над проектом; составлен план разработки, налажена командная работа. Пересмотрен подход к реализации проекта с целью вывода его из «тупика».

Ко второму промежуточному отчету выполнено большинство запланированных задач. Некоторые сроки пропущены по причинам, связанным с переоценкой темпа работы исполнителей и непредвиденными осложнениями; проведена корректировка дорожной карты на следующий семестр.