титульник

Оглавление

[1. Введение 3](#_Toc129986984)

[1.1 Глоссарий 3](#_Toc129986985)

[1.2 Индустрия компьютерных игр 3](#_Toc129986986)

[1.3 Описание предметной области 3](#_Toc129986987)

[1.4 Жанр игры 4](#_Toc129986988)

[1.4 Описание игры 4](#_Toc129986989)

[Сценарий игры 4](#_Toc129986990)

[Изменения сюжета 4](#_Toc129986991)

# Введение

## 1.1 Глоссарий

Былина – это древнерусская, позже русская народная эпическая песня о героических событиях или примечательных эпизодах национальной истории XI–XVI веков

2D игра – это изометрические и двухмерные легкие версии для персонального компьютера.

3D игра – это визуальное пространство, которой целиком построено из трёхмерных объектов. Персонаж находится в трёхмерном пространстве и в некоторых играх имеет полную свободу передвижения.

Геймплей – это компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока.

Дебафф – отрицательный эффект, который наносится на главного героя игры или противника.

## 1.2 Индустрия компьютерных игр

В наше время большой популярностью пользуются зарубежные игры, а отечественная игровая индустрия почти не развивается, люди всё меньше интересуются своей историей, в частности былинами. Создание отечественных компьютерных игр имеет множество преимуществ и может помочь развивать игровую индустрию в России. Кроме того, они могут стать интересным способом привлечения внимания к национальной культуре и традициям, что может помочь продвинуть образ России в мировом сообществе. Создание игр также может стимулировать экономический рост, появление новых рабочих мест и способствовать развитию технологического сектора.

В целом, создание отечественных компьютерных игр имеет множество плюсов и может стать важным шагом в развитии игровой индустрии, в привлечении внимания к культурным традициям и улучшении отечественной технологической индустрии.

Одним из направлений в развитии отечественной игровой индустрии является создание 2D игр. В отличие от 3D игр, 2D игра имеют более простой геймплей и графику, что может быть привлекательным для определенной аудитории игроков. Кроме того, создание 2D игр обычно проще и дешевле, чем создание 3D игр, что позволяет разработчикам с меньшим бюджетом создавать качественные игры. Это может привлечь внимание молодых талантов и помочь развитию отечественной игровой индустрии. Игры также могут быть интересны для игроков, которые ищут более простой и легко осваиваемый геймплей, что может быть особенно привлекательным для начинающих игроков или игроков с мобильных устройств. Также 2D игры могут быть интересными для образовательных целях или для решения социальных проблем, например загрязнение окружающей среду.

Хорошим примером может послужить игра про Илью Муромца и Соловья-разбойника по одноименной былине.

## 1.3 Описание предметной области

Можно выделить две предметные области, первая – это 2D игра, а вторая – ознакомление игрока с былиной об Илье Муромце и его подвиге.

2D игра – это компьютерная игра, в которой игровой мир представлен в двумерном пространстве. В отличие от 3D игр, где игровой мир имеет трехмерную графику и 3D моделей, 2D игры часто используют спрайты для создания персонажей, предметов и заднего фона.

У 2D игр могут быть различные жанры, включая:

1. Платформеры: игры, где игрок управляет персонажем, который прыгает и бегает по уровням, собирает предметы, избегает ловушки и борется с врагами.
2. RPG (role-playing game – ролевая игра) : игры, где игрок управляет персонажем, развивает его навыки и сражается с врагами в вымышленном мире.
3. Головоломки игры, где игроку нужно решать различные задачи, чтобы продвигаться по уровням.
4. Аркады: игры, где нужно быстро реагировать на различные задачи, в том числе на стрельбу, защиту от врагов и сбор бонусов.
5. Бродилки: игры, где игрок исследует мир, собирает предметы, взаимодействует с другими персонажами и решает головоломки.
6. Симуляторы: игры, где игрок управляет персонажем, выполняет различные задачи и действия, имитирующие реальный мир (симулятор гонок, симулятор фермы и т. д.).
7. Стратегии игры, где игроку нужно управлять своими ресурсами и строить базу, чтобы победить врагов.
8. Файтинги: игры, где игроки сражаются друг с другом.

## 1.4 Жанр игры

Для игры был выбран жанр RPG, использующая традиционные механики ролевых компьютерных игр, таких как получение очков опыта, оружие и очки здоровья, но с некоторыми отличиями. Сеттинг позволит игроку окунуться в древнюю Русь. По мере прохождения игроку придется столкнуться с разного рода противниками и неигровыми персонажами. В сражениях, выполненных в стиле Bullet Hell, игрок должен избегать атак противника.

## Описание игры

Игровой процесс основан на былине “Илья Муромец и Соловей-разбойник” [1], где главным героем является Илья Муромец – русский богатырь, который по пути в Киев борется с тарами. Главным злодеем является Соловей-разбойник.

### Сценарий игры

*Глава 1*. Утром Илья Муромец собирает свои вещи, прощается с родителями и выезжает из дома в стольный Киев-град. Во время путешествия он видит дозорного татарина, где игрок впервые ознакомится с механикой боя в игре. Затем Илья Муромец встречает большую группу татаров и решает от них избавиться. После боя он идет в город Чернигов, где сообщает о том, что избавился от сил татаровых. В данной локации у игрока будет возможность выполнить дополнительные задания, после выполнения которых он повысит уровень своего персонажа и откроет новое снаряжение. После этого Илье стражи из Чернигова сообщают о том, как дойти до стольного Киев-града.

*Глава 2*. Илья Муромец продолжает свой путь по зыбучим топям, где встречает врагов (здесь можно реализовать систему дебаффа, Илья теряет по 1 единицы здоровья за ход во время битвы, а во время путешествий по топям шкала здоровья не восстанавливается, и добавить сайд-квестов).

Потом он пересекает реку Смородину, пройдя по “Калиновому мосту”(служит отсылкой к другой былине). На мосту он сразится с мини-боссом, Змеем Горынычем.

Наконец-то встречает Соловья и тут начинается бой, Илья побеждает и идет в гнездо Соловья. Тут происходит “бой” с Настасьей Соловишной (старшая дочь Соловья) (можно изобразить в кат сцене), Илья побеждает и едет в стольный Киев-град.

*Глава 3*. Илья доезжает до стольного Киев-града, встречает славного Владимира-князя, и игра заканчивается.

### Изменения сюжета

1. Конь будет убран из игры так, как в былине он дает большое преимущество Илье Муромцу в преодолении некоторых препятствий.
2. Путь от Чернигова до стольного Киев-града будет длиннее, чем в былине, чтобы разнообразить игры различными заданиями и сражениями.
3. У Ильи будет разное снаряжение, так как в былине у него есть всего лишь лук и одна стрела.
4. Сражения с татарами и с Соловьем.
5. Способы преодоления топей и реки Смородины.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Чурганов Никита | Донской Юрий | Бацуева Екатерина | Баллы |
| 03.мар | Поиск темы | Поиск темы | Поиск темы | 1 |
| 10.мар | Сценарий | Сценарий | - | 8 |
| 17.мар | Написание введения | Выбор технологии выполнения,  ознакомление с ней | Прорисовка  персонажей | ? |
| 24.мар | Корректировка введения,  примерный интерфейс | реализация |  |
| 31.мар |  |
| 07.апр | проработка интерфейса | отчет |  |
| 14.апр |  |
| 21.апр | рисовка героев и локаций |  |  |
| 28.апр |  |  |
| 05.май | тестирование | тестирование |  |  |
| 12.май |  |  |
| 19.май |  |  |
| 26.май | исправление недочетов  в игре | отчет |  |  |
| 02.июн |  |  |
| 09.июн | презентация | итоговое тестирование |  |  |
| 16.июн |  |  |
| 23.июн | защита проекта | | |  |
| 30.июн |  |