

МБОУ Школа №154 г.о. Самара

Итоговый индивидуальный проект по
теме:

«Что такое Interactive fiction и как
создать свою игру.»

Автор: Псарёв Егор ученик 9Б класса

Руководитель: Псарёва О. А.

Актуальность

В наше время большое количество детей играет в компьютерные игры. И многие из них задумывались о том, чтобы создать свою игру, но из-за сложностей создания многие отказывались от идей, многие из которых могли стать популярными играми.

Проблема:

Я хочу создать свою компьютерную игру, но опыта в этом у меня нет. У меня есть идея и сюжет для игры, но я не знаю языков программирования, в создании 3D моделей не разбираюсь, а идею продемонстрировать хочется.

Цель:

Создать текстовый интерактивный квест, не имея опыта в программировании и создании игр.

Задачи:

1. Проанализировать доступные способы создания ИГ и использовать наиболее удобные.
2. Изучить аспекты написания CSS и JavaScript кода, для доп. функционала игры.
3. Составление и написание сюжета игры.
4. Добавление нелинейности сюжета с помощью JS.
5. Бета-тестирования проекта.
6. Презентация готового проекта и выделение главных аспектов создания.

Что такое Interactive Fiction?

Interactive Fiction(Интерактивная Литература)- жанр игр, заключающийся в взаимодействии с игроком по средством текста. Название жанр получил в 1979 году, а первая игра вышла еще в 1976 году.

Название первой игры - “ Colossal Cave Adventure”.

Colossal Cave Adventure

1976 год

Colossal Cave Adventure ▶ Score: 157 ▶ Turns: 86

> SW

You are in a secret canyon which here runs E/W. It crosses over a very tight canyon 15 feet below. If you go down you may not be able to get back up.

> ne

There is no way to go that direction.

> W

You are in a secret canyon which exits to the north and east. A huge green fierce dragon bars the way!
The dragon is sprawled out on a persian rug!

> kill dragon

With what? Your bare hands?

> YES

Congratulations! You have just vanquished a dragon with your

What's next?

Level 9 - Colossal Adventure



Welcome to Colossal Adventure, the first of the Jewels of Darkness, copyright (C) 1986 Level 9 Computing.
(This version allows you to use RAM SAVE and RAM RESTORE to save a position in memory, and OOPS to "take back" bad moves).
You are standing beside a small brick building at the end of a road from the north. A river flows south. To the north is open country and all around is dense forest.
What now? █

1986


Сказание 2009 год

Местность • Персонаж • Вещи • Инфо Карта • Настройки • Помощь • Выход

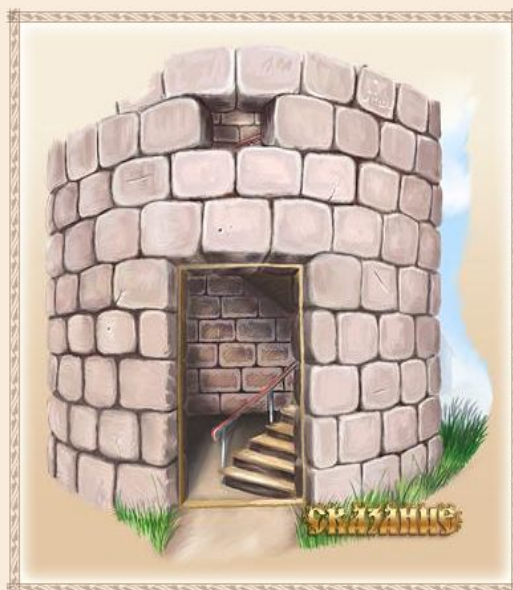
Башня магов (вход) (5)

Вы стоите у входа в **Башню магов**. Это высокая каменная башня, в которой наставники обучают своих учеников искусству колдовства. Идя на север, вы окажетесь внутри башни. Мощенные булыжником дороги ведут на юг, запад и восток.


Подсказка - Чтобы не заблудиться следуйте в направлении, подсвеченном **красным цветом**.



Искать здесь »




21
7



1
Ход: 0.0%

кнопки



19:09:15в ?

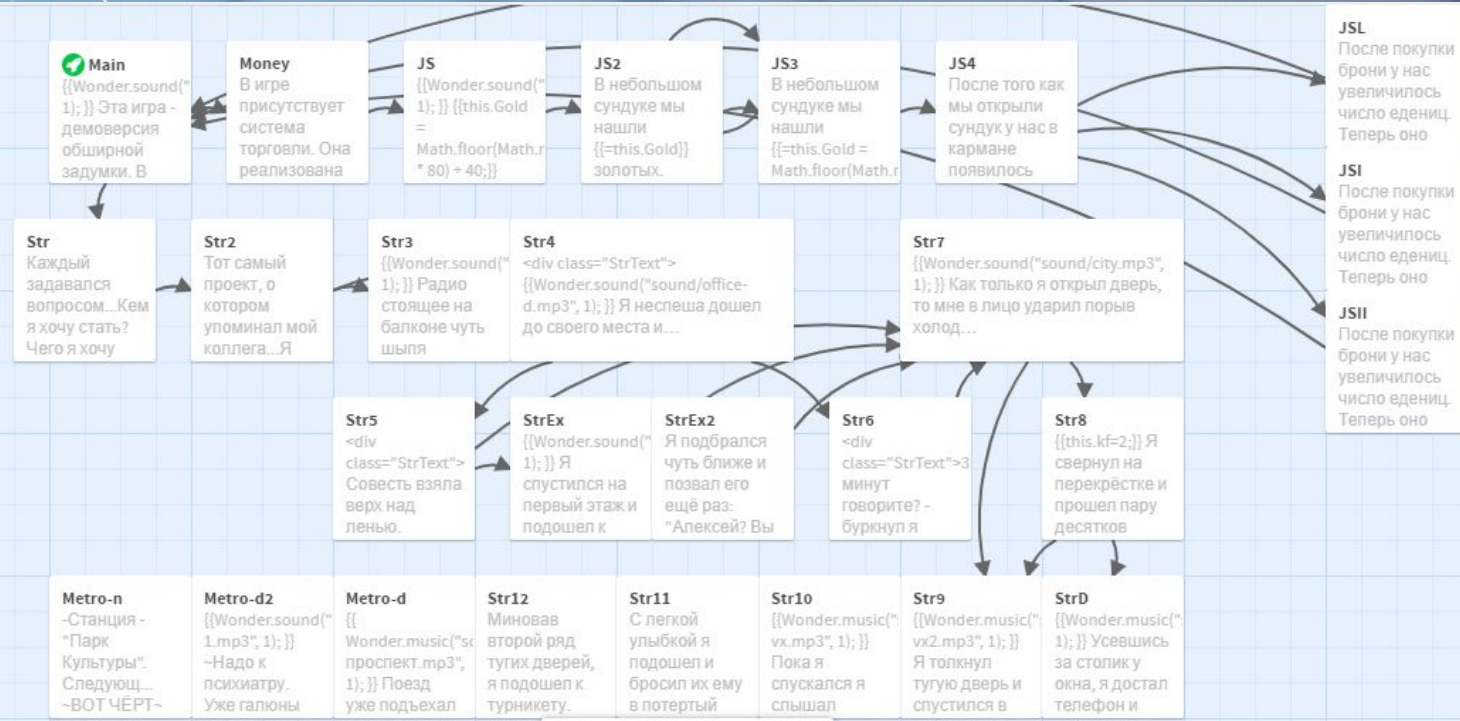
19:09:12 - на юг
19:09:09 - вверх
19:09:07 - на юг
19:07:29 - на север
19:07:19 - вниз
19:05:38 - на север
19:05:09 - на север
19:05:02 - на север
19:04:23 - на север

Как играть? Помощь

Очень близко находятся:
19:09 » [garikbird 1](#) ✕

Ожидается s.bbgam.com Кто в игре? • Пригласить • Рейтинг • Помощь

Создание игры.



JSL
После покупки брони у нас увеличилось число единиц. Теперь оно

JSI
После покупки брони у нас увеличилось число единиц. Теперь оно

JSII
После покупки брони у нас увеличилось число единиц. Теперь оно



Таблица стилей

Любой CSS, введённый тут, переопределит внешний вид по умолчанию для вашей истории.

```
body {
  background: url(https://i.artfile.ru/1920x1080_874977_[www.ArtFile.ru].jpg);
  background-attachment: fixed;
  background-size: cover;
  cursor: url(https://cur.cursors-4u.net/games/gam-3/gam257.cur), auto;}
#wonder-content {
  width: 90%;}
.text {font-family: 'EB Garamond';
  font-style: Medium;
  font-size: 22px;
  color: #ffe079;
  background-color: rgba(0,0,0,0.4);
  padding: 18px;}
.page {
  background-color: rgba(0,0,0,0);}
.page-content .back {
  display: none; }
.link {
  cursor: url(https://cur.cursors-4u.net/games/gam-3/gam257.cur), auto;
  color: #ffe079;
  background-color: rgba(0,0,0,0.25);
  font-family: 'EB Garamond';
  font-style: Medium;
  font-size: 22px;
  width: 100%;
}
.w-button {
  cursor: url(https://cur.cursors-4u.net/games/gam-3/gam257.cur), auto;
  font-family: 'EB Garamond';
  font-style: Medium;
  font-size: 25px;
  background-color: Orange;
}
.menu-main-button-visible {
  position: fixed;
  background: none;
```

Adobe Audition

Файл Правка Мультитрек Клип Эффекты Избранное Вид Окно Справка

Тип сигнала: Мультитрек

По умолчанию Редактирование аудио для видео Radio Production Поиск в справке

Файлы "Избранное"

Имя	Сост...	Продолжительн.
Звук - _г.ру) 48000 1.wav		4:20.671
ii_sesx*		4:29.526
buffet...esv_ 48000 1.wav		0:05.459
door-kl_34_ 48000 1.wav		0:01.123

Проводник Набор эффектов Маркеры

Содержание: Диски

Диск D:\Компакт-диск (D:) OS (C:)

История Видео

- fx Set Clip Gain
- fx Set Clip Gain

42 Отменить

Воспроизведение

Редактор: ii_sesx* Микшер

0:10 0:20 0:30 0:40 0:50 1:00

Дорожка 1 +5,7 dB 0

Сtereo вход по умолч. Мастер дорожка

Воспроизведение

Дорожка 2 +0 dB 0

Сtereo вход по умолч. Мастер дорожка

Воспроизведение

Дорожка 3 +0 dB 0

Сtereo вход по умолч. Мастер дорожка

Воспроизведение

Дорожка 4 +0 dB 0

Сtereo вход по умолч. Мастер дорожка

Воспроизведение

Звук - Сериа (телевизор) (-14,3 дБ)

Звук - Сериа (телевизор) (www.hotplayer.ru) 48000 1 (Среда) Согласование (-6,3 дБ)

buf...

0:47.592

Уровни

дБ -57 -54 -51 -48 -45 -42 -39 -36 -33 -30 -27 -24 -21 -18 -15 -12 -9 -6 -3 0

Основной звук

Звук - Сериа (телевизор) (www.hotplayer.ru) 48000 1

Среда Очистить тип звука

Стиль: (По умолчанию)

Интенсивность

Креативный

Реверберация (Reverb)

Пресет: За пределами обстановки

Количество 5,0

Ширина стереополя

Уменьшение громкости

Уменьшение громкости относительно:

Чувствительность: 6,0 Низкая Высокая

Громкость клипа

Уровень 0,0 дБ

Тише Громче

Приглушить

Выбор/Видимое

	Начало	Конец	Продолжительность
Выделение	0:17.652	0:17.652	0:00.000
Вид	0:00.000	1:06.034	1:06.034

48000 Гц • 32-бит Микширование 98,70 мБ 4:29.526 806,73 Гб свободно

Готовый продукт



Project.html