

# **РПГ-РОГАЛИК «БЕСКОНЕЧНАЯ ШУТКА»**



***Создатель:  
Герман Нестерук***

***Руководитель:  
Юлия Мухина***

# ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА:

**Создание бесконечной текстовой игры в жанре rogue-like с прокачкой и интересным геймплеем. Тестирование и доведение данной игры до приемлемого уровня.**



# ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ:

- 1.Создание технической документации, прописание на бумаге концепции, основных gameplay'ных механик.**
- 2.Создание прототипа игры для консоли с основными её механиками, запуск и тестирование.**
- 3.Создание интерфейса проекта, перенос механик из консольной версии.**
- 4.Доработка проекта, добавление новых механик, «фишек», «фичей» и т.д.**
- 5.Финальное тестирование, создание плана на будущее развитие проекта.**

# ИТОГИ, ПЛАНЫ:

**Сама игра, интерфейс, основные и некоторые дополнительные механики были прописаны и на данный момент работают хорошо, без багов, лагов и глючей.**

**Однако, многие идеи, которые мне хотелось воплотить, воплотить не удалось, в силу недостатка времени.**

**В будущем хотелось бы полностью переработать баланс, переписать код. На данный момент он выглядит уродливо. Целый гигантский пласт контента на данный момент не реализован. А именно: предметы, деньги, магазины, броня и т.д.**

**Говорить об красоте интерфейса и вовсе страшно. Он не радует глаз, лишь выполняет свою основную роль.**

# ВЫВОДЫ:

**Я доволен тем, что сделал. Даже на данный момент, игра интересна и увлекательна.**

**Помимо этого, я доволен тем, что каждая фраза моего кода была написана лично мною. Это радует и вдохновляет.**

**Надеюсь, в будущем, игра сможет стать действительно интересным проектом и представителем жанра.**

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

**Epstein didn't kill himself!**