

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!