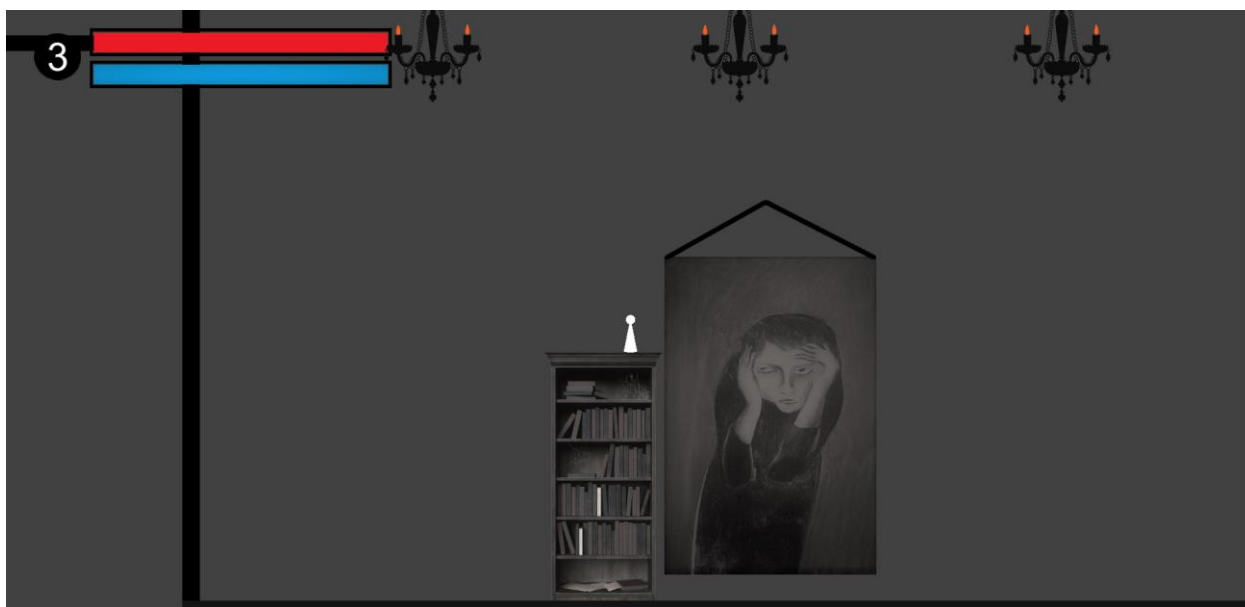


Astray

Описание проекта

Продукт проекта – игра, нацеленная на сюжет и получение игрового опыта. Метроидвания (жанр, типичным представителем которого является игра “Astray”) – жанр компьютерных игр, предоставляющих игроку мир, связанный сюжетом и обладающий связанными локациями; определенным набором противников и определенной боевой системой. По сюжету, душа некоего абстрактного существа, подобно душе Вергилия из «Божественной комедии» Данте, «утрачивает правый путь». Душе главного героя нужно выбраться из пещеры, в которую она попала, когда сошла с верного пути. Пещера наполнена монстрами, так что на пути к выходу душе придется вновь воспрянуть, ведь только в таком случае будет возможно ее спасение. Удается ли главному герою вновь обрести правый путь, и вообще возможно ли это? Ответ на этот вопрос игрок получит сам, пройдя (или не пройдя?) игру «Astray».



Краткое описание кода

Игра написана на игровом движке «Unity», используя язык программирования C#

Краткое описание проекта

Основной упор в проекте поставлен на геймдизайн, и в презентации речь пойдет в основном о нем, хотя и будут некоторые слайды, посвященные коду. Тем не менее, изначально суть проекта была в том, чтобы применить на практике знания по геймдизайну, которые Автор получил за всё время обучения ему.