

# Геймдев-проект

Жарова Алексея ( РТУ МИРЭА)  
и Захарова Дмитрия (МГТУ им. Н.Э.  
Баумана)

На конкурс «Разработка игр —  
GameDev — IT-Планета 2024»

IT PLANET

✓ SBER TECH



NARRATORIKA



Kobold  
Andevntures

# ПОДВАЛ

Август, 2024

# СУТЬ



- Платформер-головоломка на Unity.
- Вам придётся выбраться из тёмного подвала "на ощупь", ориентируясь по столкновениям со стенами и платформами, звуку шагов и завыванию ветра на краях платформ.
- Игра для ПК с "классическим" управлением (движение WASD или стрелки, прыжок на пробел, взаимодействие на E).

# ЧЁРНАЯ ТЕМА

- Максимально чёрная игра лишь с редкими вкраплениями белого.
- Олицетворяет *мир незрячих людей*, покрытый вечным мраком, где невозможно ориентироваться при помощи зрения.
- Призывает людей быть чутким к проблемам слепых и слабовидящих, побыть на их месте.

# РЕФЕРЕНСЫ

- Классические минималистические платформеры.
- Blind-support игры в стиле A Blind Legend.



# АССЕТЫ

- Шрифт Bahnschrift SemiBold
- ШРИФТ AA MAGNUM
- Звуки дверей
- Звуки ветра
- Эмбиент
- Все ассеты выше бесплатны  
при некоммерческом  
использовании.

# ПРОГРЕСС ПРОЕКТА

05.04.2024	Проработка концепции. Прототипирование. Отрисовка графики.
06.04.2024	Отрисовка анимаций. Настройка коллайдеров.
07.04.2024	Анимирование спрайтов. Проектирование уровня.
08.04.2024	Настройка управления персонажем игрока.
09.04.2024	Уточнение техзадания (в рамках вебинара <a href="#">"Как придумать игру"</a> ).
10.04.2024	Договор по аутсорсу пиара игры в рамках программы <a href="#">«Неограниченные возможности 2024»</a> .
11.04.2024	Кодинг скрипта победы в игре при достижении финиша уровня.
12.04.2024	Реализация взаимодействия с дверями и кнопками. Оформление открывающей заставки.
13.04.2024	Доработка уровня.
14.04.2024	Работа со звуком. Финальный билд.
15.04.2024	<a href="#">Запись прохождения</a> . Оформление презентации.

# ГЕЙМПЛЕЙ

- Нажмите для просмотра видео:

Dark Basement



<https://youtu.be/K-AJeL-0HZ4>

# ПЛАНЫ РАЗВИТИЯ

- Полная адаптация игры для слепых и слепоглухих людей, порт на мобильные устройства и брайлевскую клавиатуру, голосовая озвучка меню и настроек, добавление ориентации на уровне по вибрации устройства.
- Добавление, расширение и увеличение разнообразия уровней. Добавление системы сохранений, опции настройки уровня сложности (видимые платформы, видимые после соприкосновения платформы).
- Перевод игры на распространённые языки.
- Добавление стереозвука и возможности ориентироваться по эху шагов персонажа.
- Пиар финальной версии игры в рамках программы "Неограниченные возможности 2025".
- Подача игры на "Росмолодёжь гранты".





- Алексей Жаров  
(автор идеи,  
программист)



- Дмитрий Захаров  
(художник, левел-  
дизайнер)

**БЛАГОДАРИМ ЗА ВНИМАНИЕ!**