

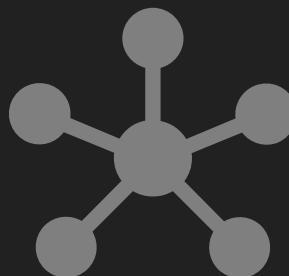
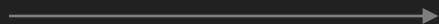
Арканоид «Дом – Монстр»

Защита финального проекта в рамках факультатива по GameDev

Игра основана на мультфильме «Дом монстр» и направлена на младших школьников и ностальгирующих взрослых



Выбрали сеттинг ужасов:
скримеры, мрачная атмосфера



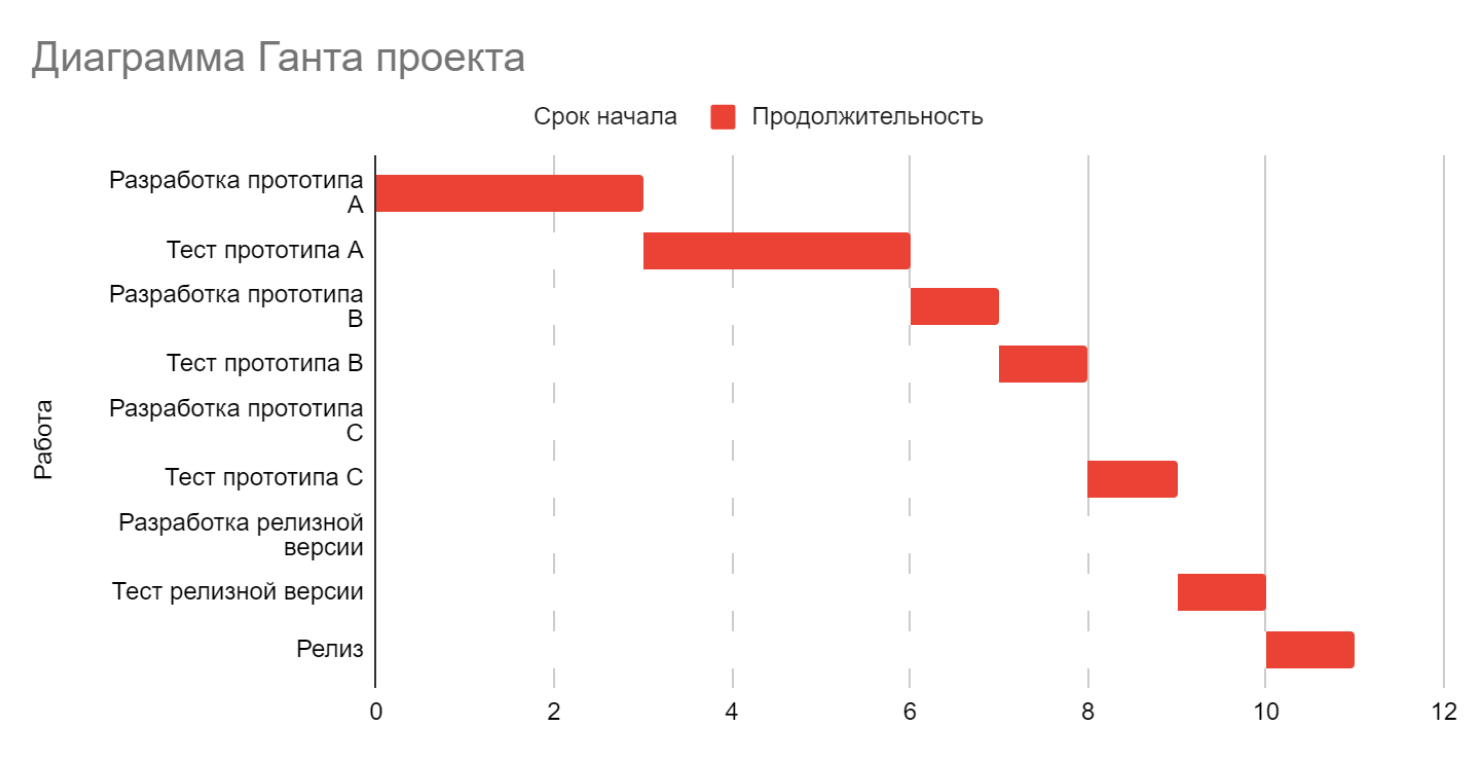
Изменили ЦА:
механика арканоида больше подходит школьникам



Выбрали вселенную:
детский мультфильм-ужастик

Целевая аудитория: школьники 8 – 12 лет, взрослые 18 – 30 лет, смотревшие мультфильм

Работали в каскадном формате одним спринтом итерациями «прототип – тест – прототип 2»



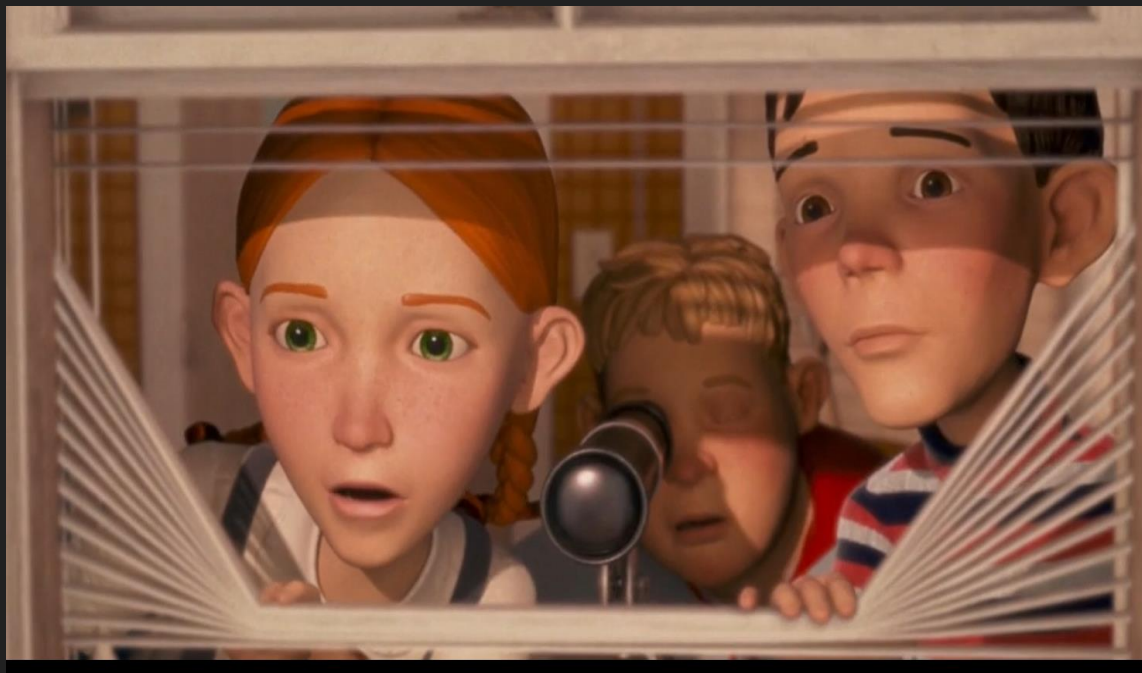
C9:D9 | fx Подготовить финальную версию диалога

	A	B	C	D	E
1	Приоритет	Ответственн	User Story (Пользователь ...	Техническая задача	Статус
2		1 Вера	Управляет кареткой при помощи клавиш A и D	Задать на указанные клавиши механику изменения положения объекта "каретка"	Готово
3		1 Вера	Выходит в меню паузы по клавише ESC	Разработать как HUD меню, настроить выход на него	Готово
4		1 Вера	Разбивает блоки при попадании мячиком	Добавить переменные в блоки, обозначающие хитпоинты. При столкновении с мячом они уменьшаются на 1. При 0 блок исчезает	Готово
5		1 Маша	Понимает, что арена - старый дом	Подобрать текстуры (деревянный пошарпанный пол, старые обои) для арены	Готово
6		1 Вера	Теряет жизнь если не поймал мяч кареткой	Добавить условие, что переменная "жизни" уменьшается на 1 если мяч выпелел за арену	Готово
7		1 Вера	Проигрывает, если закончились жизни	Если переменная "жизни" = 0, то игра прекращается	Готово
8		1 Вера	Выигрывает, если разбивает все блоки	Если количество целых блоков = 0, то переход к комиксу выигрыша	Готово
9		1 Даня	Подготовить финальную версию диалога		Готово
10		1 Даня	Сделать презентацию для защиты		Готово
11		2 Маша	Различает что разбивает ящики	Нарисовать 3D-модель целого ящика	Готово
12		2 Маша	Различает, что уже попал в ящик	Нарисовать 3D-модель разбитого ящика	Готово
13			Слышит тревожную музыку при	Написать/найти тревожную музыку, встроить в BP с условием	

+ ≡ Бэклог График

Список задач и результатов вели в формате бэклога

Сюжет **продолжает историю мультфильма** с уже знакомыми персонажами



Главные герои снова оказываются в доме, который готов их съесть

Им нужно разбить мячом все ящики, чтобы выбраться живыми

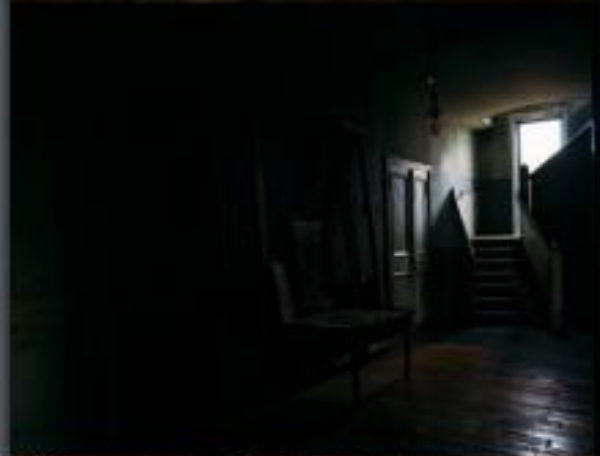
Две концовки, зависящие от игрока

Можно разбудить дом – упустить три мяча

Сюжет передается через комиксы в начале игры и концовках

Moodboard:

кадры из
мультфильма, детский
ужастик, мистическая
история, скрипы и
тревожные звуки,
дерево в интерьере



Собственная музыка, подобранные текстуры и разработанные модели передают атмосферу игры

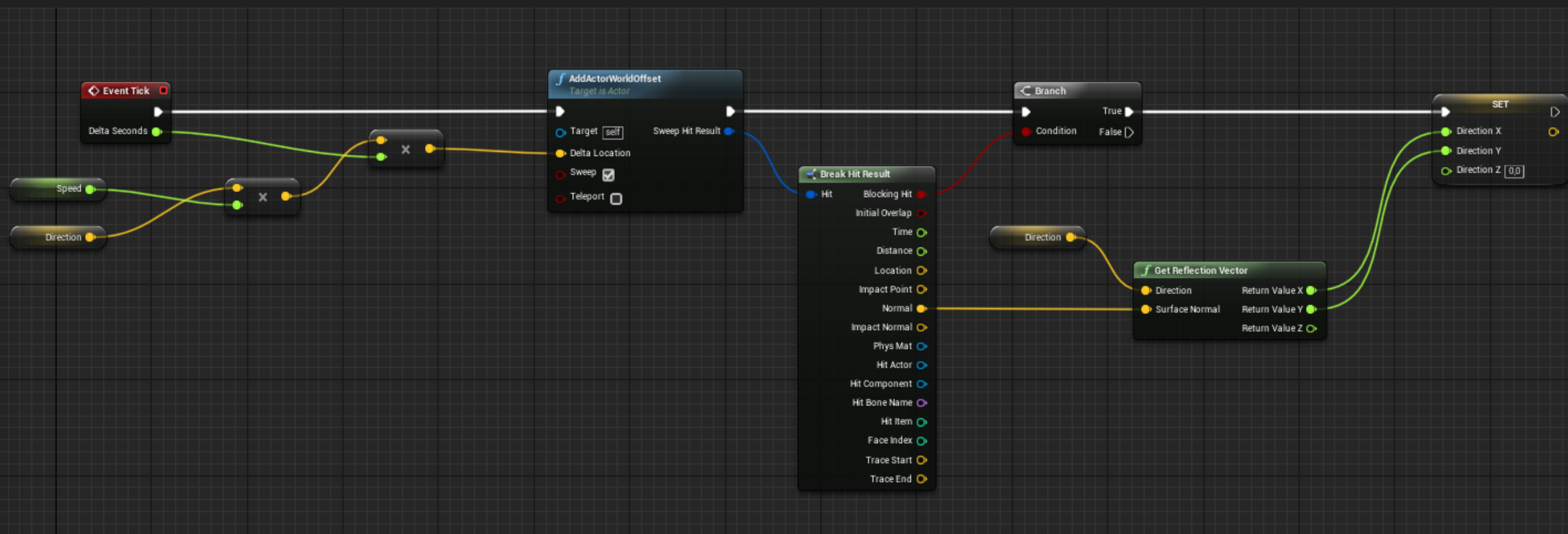
Гиф геймплея

Добавлено меню для навигации пользователя

Гиф геймплея

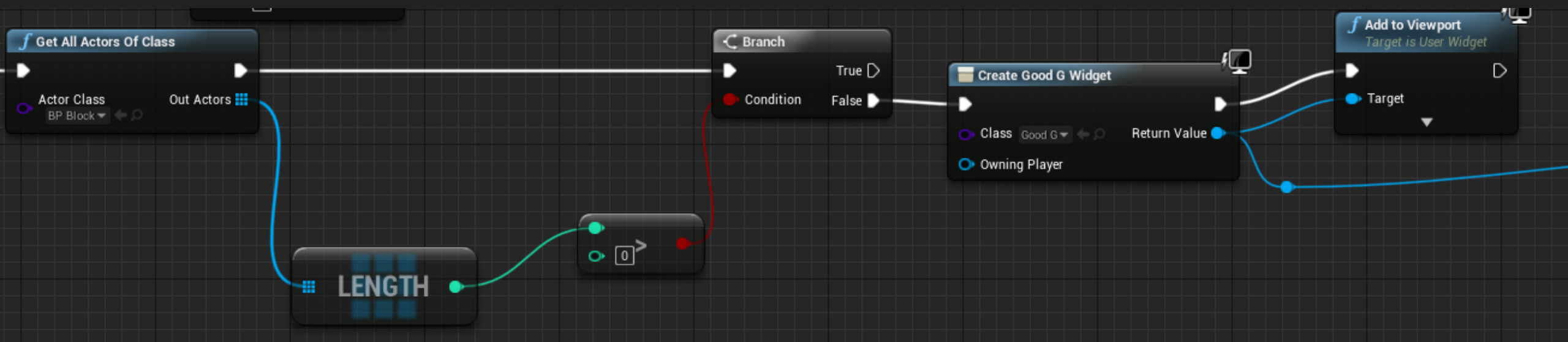
Главные функциональные нововведения (1/3)

Логика отскокивания мяча от стен



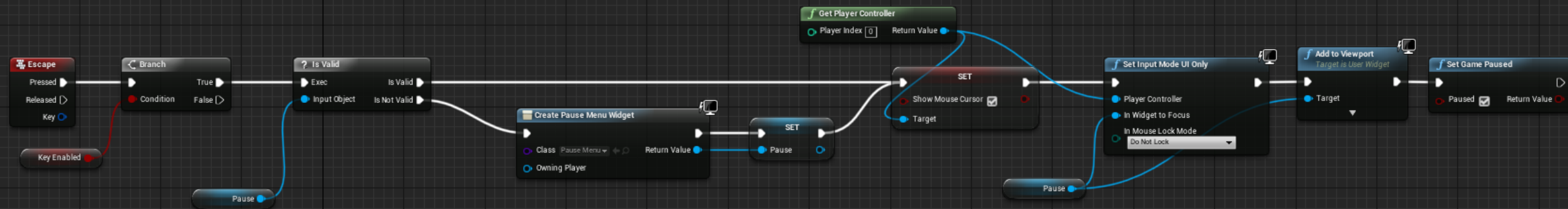
Главные функциональные нововведения (2/3)

Окончание игры победой – добавление «выигрышного» комикса



Главные функциональные нововведения (3/3)

Остановка игры – при нажатии клавиши Esc появляется пауза



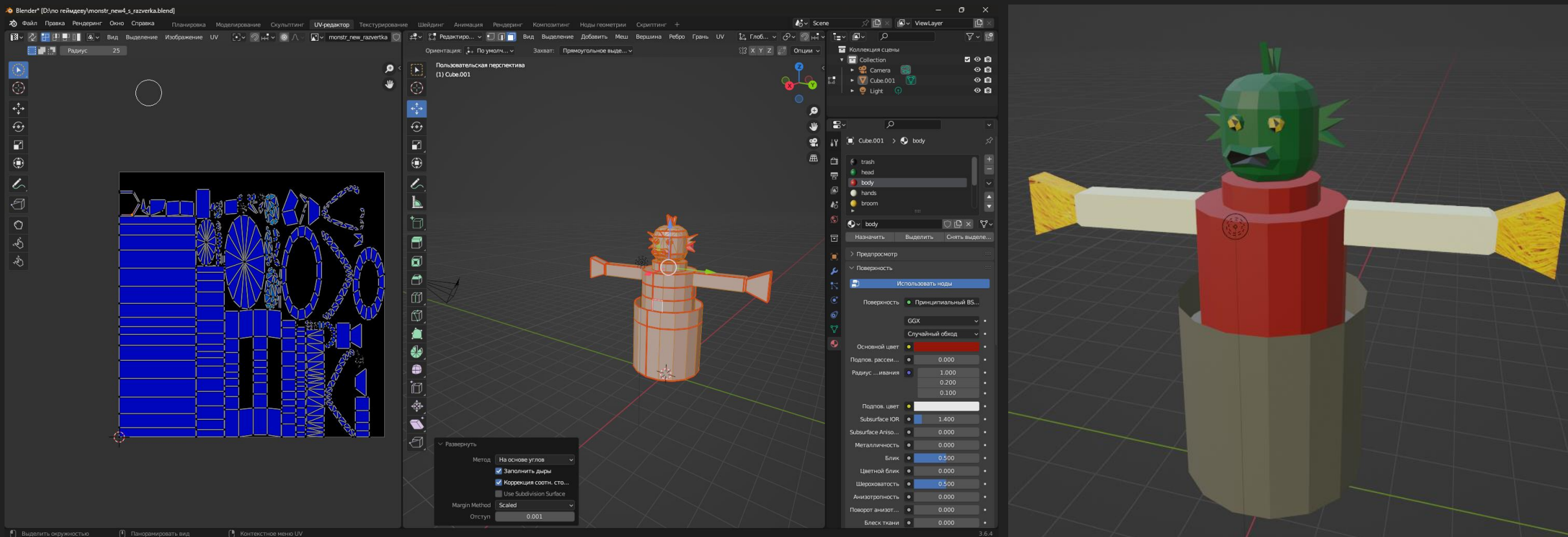
В ходе тестирования обнаружено и исправлено 2 серьезных бага

**Сбои в работе 3D
модели каретки**

**Игра не отвечает
после нажатия Esc
во время интро**

Проект тестировался около 1,5 часов. Методы тестирования: запуск игры с различными параметрами переменных, доступных со сцены, Print String для вывода промежуточных значений, а также Slomo для ускорения.

Разработаны 3D-модель каретки и ящика



Выполнена в виде игрушки из фильма

Подобраны текстуры мяча, стен и пола

Нарисовано 3 комикса: перед стартом игры, при плохой и хорошей концовках



Начало игры



Проигрыш



Выигрыш

Команда «Монстры Геймдева»

Данила Травин
геймдизайнер

Касьяненко Вера,
программист и QA-
инженер

Тетюева Мария,
3D-artist

Гулидов Тимофей,
Программист
(вышел из команды)