

Разработка игрового ПО для персонального компьютера в жанре Квест

Команда номер 19536

6 семестр

5 участников

ФГАОУ ВО «УрФУ имени первого
Президента России Б.Н. Ельцина»

куратор проекта:

Исаков Дмитрий Николаевич

Участники

Гришина Татьяна - тимлид. Координирует работу команды, организовывает созвоны, ставит задачи, поддерживает связь с куратором, следит за дедлайнами, подготавливает документацию для КТ.

Потопаева Анастасия - дизайнер, геймдизайнер. Пишет сценарий для игры, рисует персонажей и сцены.

Котляров Никита - дизайнер. Рисует персонажей и сцены, подбирает варианты геймплея.

Лазуков Артём - разработчик. Реализует написание кода, продумывает стек разработки, подбирает варианты геймплея.

Шлыков Алексей - разработчик. Реализует написание кода, продумывает стек разработки, подбирает варианты геймплея.

Задача

Разработать игровое ПО для персонального компьютера в жанре Квест.
Где пользователь управляет персонажем с помощью мышки или клавиатуры выполняет действия в соответствии с игровой механикой.

Целевая аудитория

- Любители головоломок: Игроки, которые любят разгадывать загадки и решать логические задачи.
- Поклонники детективов и мистики: Игроки, заинтересованные в расследованиях и раскрытии тайн.
- Молодежь и взрослые: Квесты могут быть интересны как подросткам, так и взрослым. Взрослые игроки могут искать более сложные и глубокие сюжеты, в то время как молодежь может быть привлечена яркой графикой и интерактивностью.
- Поклонники визуальных новелл: Игроки, которые любят текстовые истории с выбором и развитием сюжета, могут заинтересоваться квестами.

Аналитика

Похожие игры:

1. "Oxenfree":
2. "The Vanishing of Ethan Carter":
3. "Life is Strange":
4. "Sally Face":

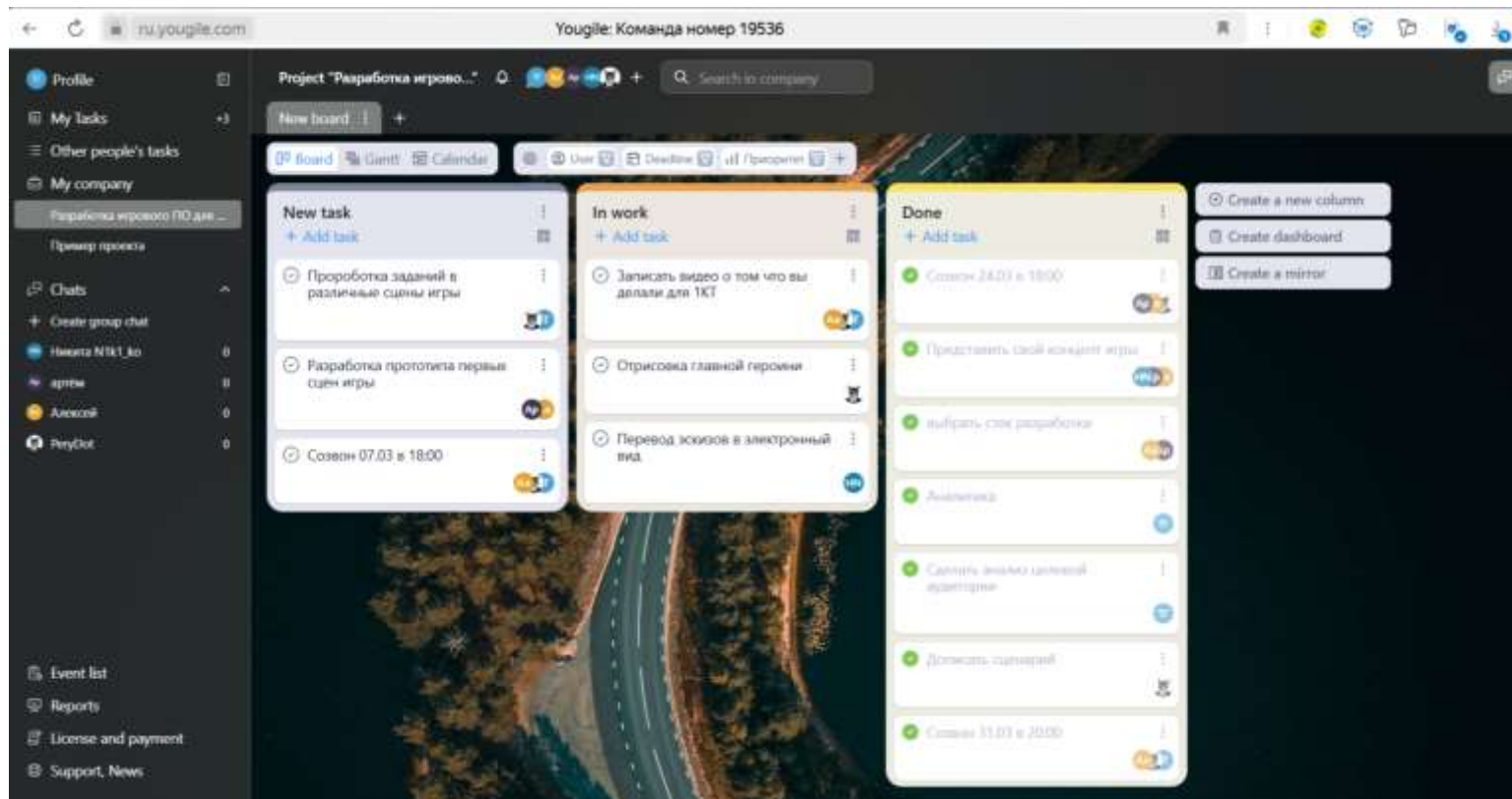
Похожие темы в сценарии будут интересовать игроков, которым нравится данная тематики или которые играли в эти или похожие видеоигры.

Элементы, такие как сны и изменение восприятия (например, у нас через жидкость), добавляют уникальности в геймплей.

Выполненные задачи за спринт

	A	B	C	D	E	F	G	H
1						17	24	31
2								
3		Задачи до 1КТ:	Ответственный	Длительность	Дата начала	1нед	2нед	3нед
4	1	Связаться с куратором	Гришина Т	1 неделя	17.03.2025			
5	2	Созвон команды каждую неделю	Гришина Т	1 час в неделю	17.03.2025			
6	3	Созвон с куратором каждую неделю	Гришина Т	1 час в неделю	17.03.2025			
7	4	Подготовка отчета для 1КТ	Гришина Т	1 неделя	31.03.2025			
8	5	Написать свой сценарий игры	Лазуков А, Потопаева А, Шлыков А	2 недели	17.03.2025			
9	6	Выбрать стек разработки	Лазуков А, Шлыков А	1 неделя	31.03.2025			
10	7	Выбрать стиль для рисования персонажей	Котляров Н, Потопаева А	1 неделя	31.03.2025			
11	8	Найти аналоги и проанализировать их	Гришина Т	1 неделя	24.03.2025			
12	9	Сделать анализ целевой аудитории	Гришина Т	1 неделя	24.03.2025			
13	10	Сделать зарисовки персонажей	Потопаева А	1 неделя	31.03.2025			

Организация работы



Задачи на следующие сплиты

15			
16		Задачи до 2КТ:	Ответственный
17	1	Созвон команды каждую неделю	Гришина Т
18	2	Созвон с куратором каждую неделю	Гришина Т
19	3	Подготовка отчета для 2КТ	Гришина Т
20	4	Разработка прототипа первых сцен игры	Лазуков А, Шлыков А
21	5	Разработка первого "мира"	Лазуков А
22	6	Разработка второго "мира"	Шлыков А
23	7	Отрисовка второстепенных героев	Потопаева А
24	8	Отрисовка главной героини	Потопаева А
25	9	Перевод эскизов в электронный вид	Котляров Н
26	10	Отрисовка сцены дома	Потопаева А
27	11	Отрисовка сцены работы	Котляров Н
28	12	Отрисовка сцены леса	Потопаева А
29	13	Пророботка заданий в различные сцены игры	все
30			
31			
32		Задачи до 3КТ:	Ответственный
33	1	Созвон команды каждую неделю	Гришина Т
34	2	Созвон с куратором каждую неделю	Гришина Т
35	3	Подготовка отчета для 3КТ	Гришина Т
36	4	Подготовка итогов проекта	все
37	5	Соединение разных миров в игре	Лазуков А, Шлыков А
38	6	Исправление багов	Лазуков А, Шлыков А
39	7	Отрисовка второстепенных героев	Котляров Н, Потопаева А
40	8	Перевод эскизов в электронный вид	Котляров Н
41	9	Пророботка заданий в различные сцены игры	все
42			

Демонстрация решения

Рефлексия

1. Написание нескольких сценариев и выбор из них одного, оказался эффективным методом выбора сюжета игры.
2. Еженедельные созвоны с куратором поддерживают стабильность нашей работы.