

# 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.

# 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.

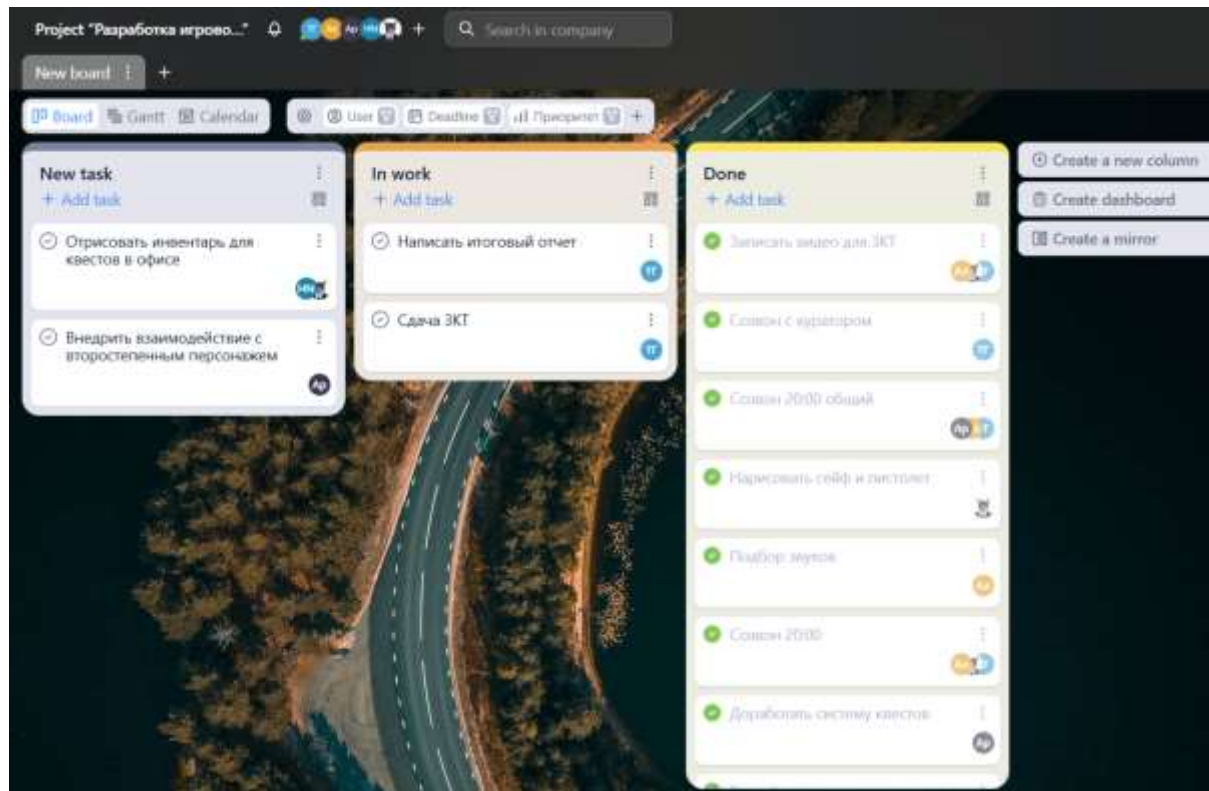
# Целевая аудитория

- 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.

# Выполненные задачи за спринт

Задачи до ЗКТ:		Ответственный	Длительность	Дата начала	1нед	2нед	3нед	4нед
1	Созвон команды каждую неделю	Гришина Т	1 час в неделю	28.04.2025				
2	Созвон с куратором каждую неделю	Гришина Т	1 час в неделю	28.04.2025				
3	Подготовка отчета для ЗКТ	Гришина Т	1 неделя	19.05.2025				
4	Подготовка итогового отчета	Гришина Т	1 неделя	19.05.2025				
5	Доработка системы квестов	Лазуков А	2 недели	28.04.2025				
6	Доработка системы инвентаря	Лазуков А	3 недели	05.05.2025				
	Соединение сцен игры	Лазуков А		12.05.2025				
11	Подключение звуков в игру	Лазуков А	1 неделя	19.05.2025				
7	Прописать диалоги в сценарии	Шлыков А	2 недели	12.05.2025				
	Подбор звуков	Шлыков А	1 неделя	28.04.2025				
8	Отрисовка второстепенных героев	Потопаева А	1 неделя	12.05.2025				
9	Отрисовка сцены офиса	Потопаева А	2 неделя	28.04.2025				
	Подбор референсов для инвентаря	Котляров Н		28.04.2025				
10	Отрисовка инвентаря	Котляров Н	3 недели	05.05.2025				

# Организация работы



# Демонстрация решения



# Рефлексия

1. На данный момент мы видим, что не успеем полностью реализовать игру
2. В то решение, которое уже реализовано, не так трудозатратно добавлять новые сцены и квесты.
3. Мы изначально предполагали, что не успеем реализовать весь задуманный функционал игры, так и получилось