

Тема (назва) проекту:

Гра «Сарацин: Жага до життя»

1 Scrum-команда:

Учасник	Група	Ролі на проекті	E-mail
Кишинець В.В.	КНТУ-22-2	SCRUM Master, Artist	vladyslav.kyshynets@nure.ua
Остапенко Є.А.	КНТУ-22-2	Developer	yevhen.ostapenko@nure.ua
Куян О.В.	КНТУ-22-2	Product Owner	oleksandr.kuiian@nure.ua

Опис проекту:

«Сарацин: Жага до життя» – це екшн-RPG гра у форматі 2D піксель-арт, яка розгортається в постапокаліптичному світі Чорнобильської зони відчуження. Гравець відправляється в експедицію, щоб знайти загадковий артефакт «Мамині буси» з метою вилікувати свою матір та знайти батька. Гра поєднує виживання, дослідження та бойові елементи, створюючи захоплюючий досвід для гравців.

Цільова аудиторія:

- гравці віком 16+;
- шанувальники серії S.T.A.L.K.E.R;
- любителі альтернативних світів та екшн-RPG.

Ролі у системі:

1. користувач;
2. розробник;
3. технічна підтримка.

Бізнес функції:

1. розробка ігрового контенту: це включає розробку графіки, анімації, звуків та інших аспектів гри;
2. маркетинг і просування: реклама гри через соціальні мережі, блоги, відео на YouTube, участь в ігрових конференціях та подіях;
3. програмування та технічна підтримка: розробка геймплейної механіки, оптимізація коду, виправлення помилок та підтримка гри після випуску;
4. фінансове управління: відстеження витрат та доходів, бюджетування, пошук фінансування;
5. комунікації з гравцями: взаємодія з гравцями через форуми, соціальні мережі, електронні листи, а також врахування їхніх пропозицій та відгуків;
6. тестування і якість: проведення внутрішнього тестування, збір зворотного зв'язку від тестерів та гравців, виправлення помилок;
7. підтримка спільноти: створення форумів, Discord-каналів, розгортання веб-сайту для спілкування гравців між собою.

Макети основних інтерфейсів:

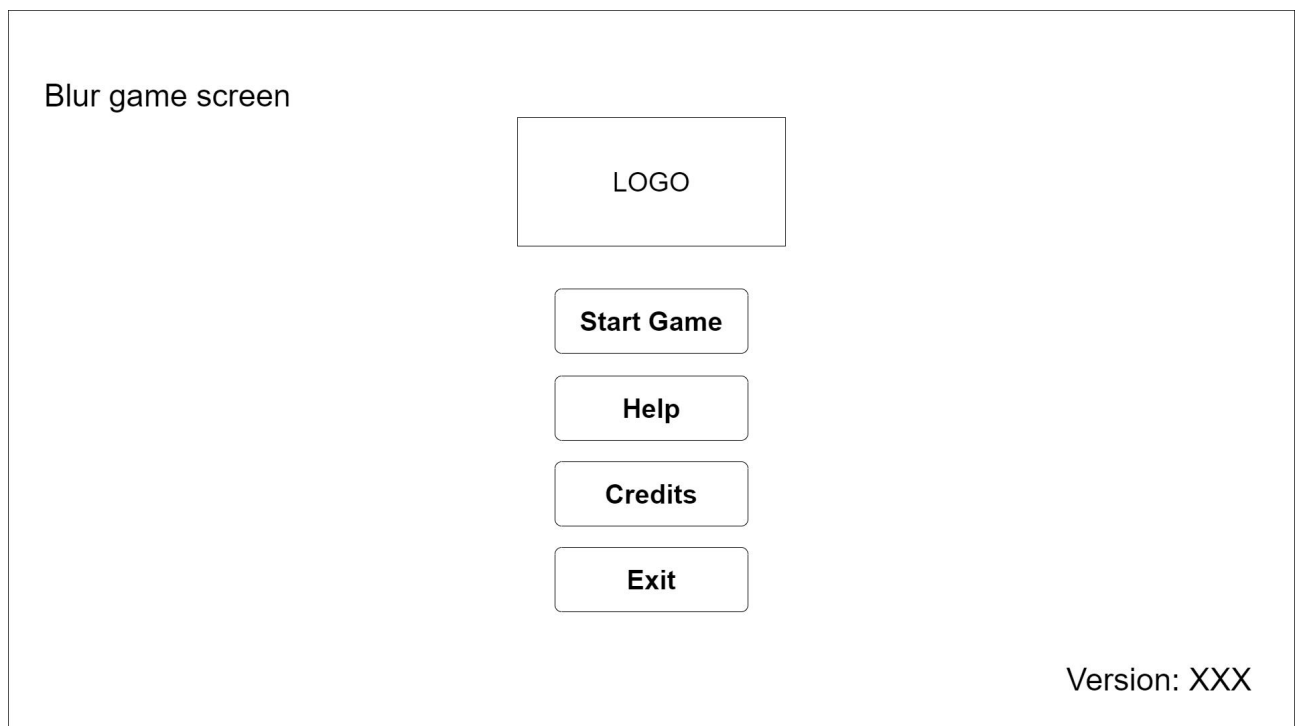


Рисунок 1 – Макет інтерфейсу головного меню

Blur game screen

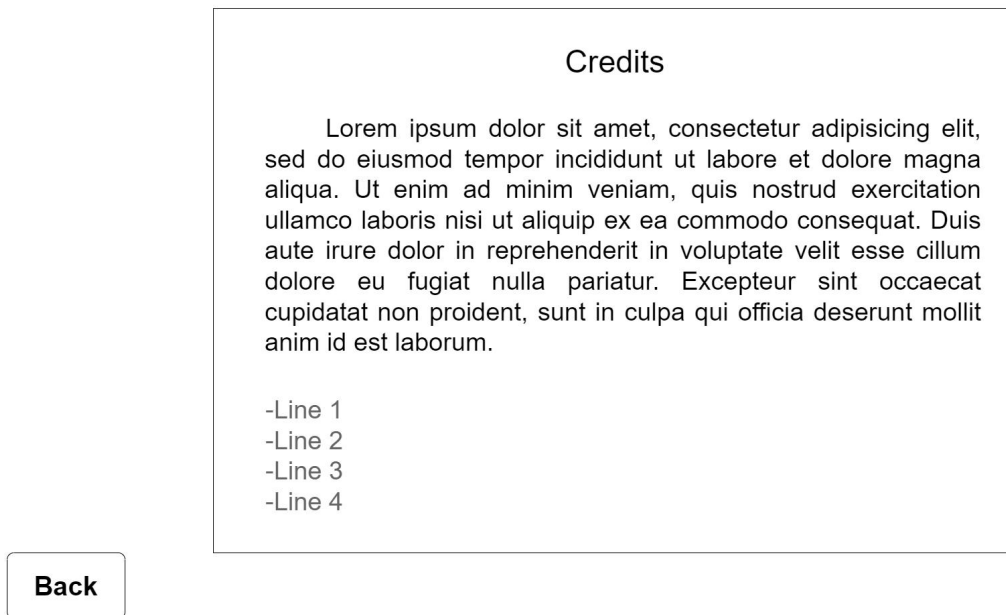


Рисунок 2 – Макет інтерфейсу інформації про проект

Game scene

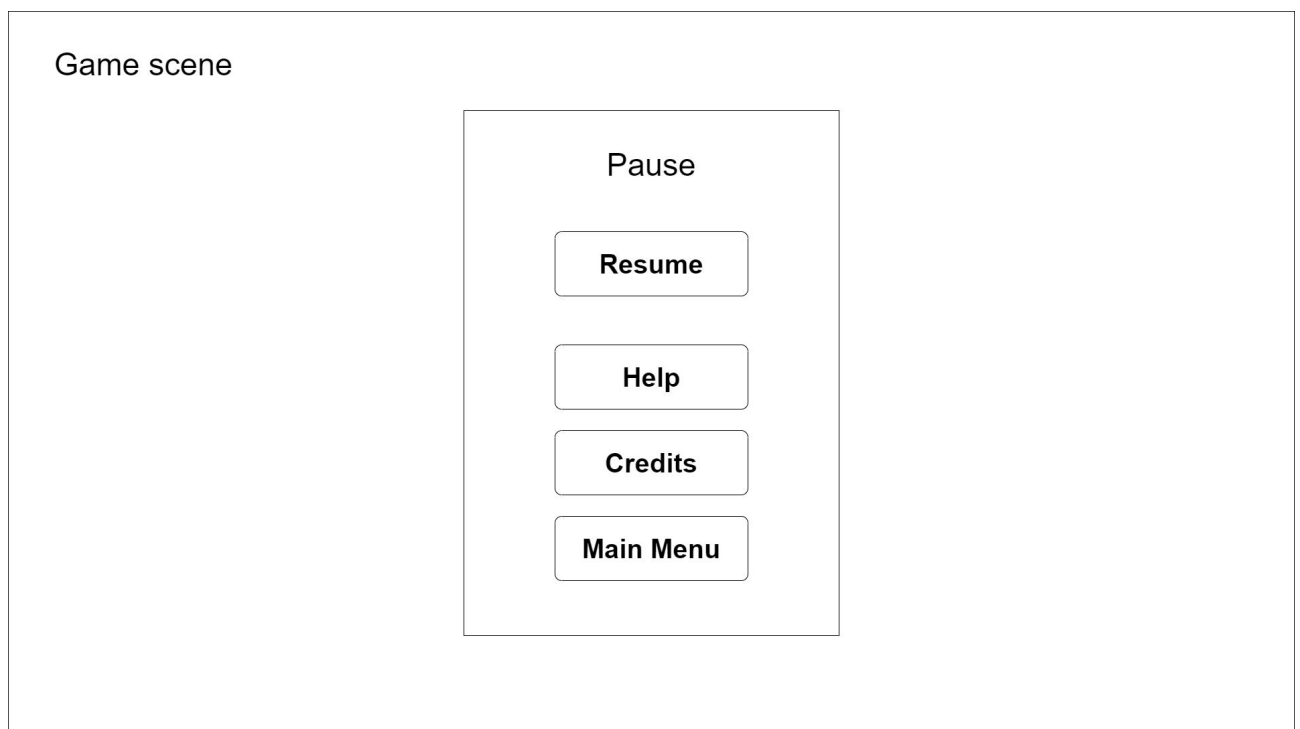


Рисунок 3 – Макет інтерфейсу паузи

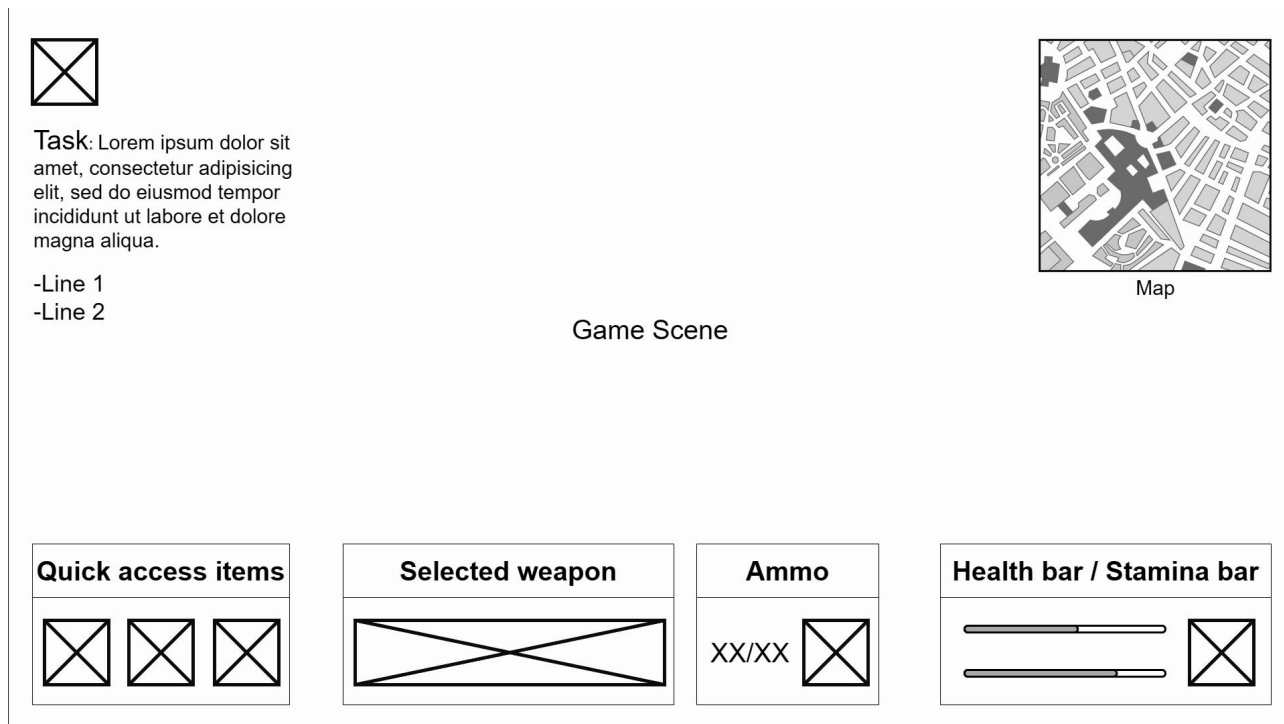


Рисунок 4 – Макет інтерфейсу під час ігрового процесу (HUD)

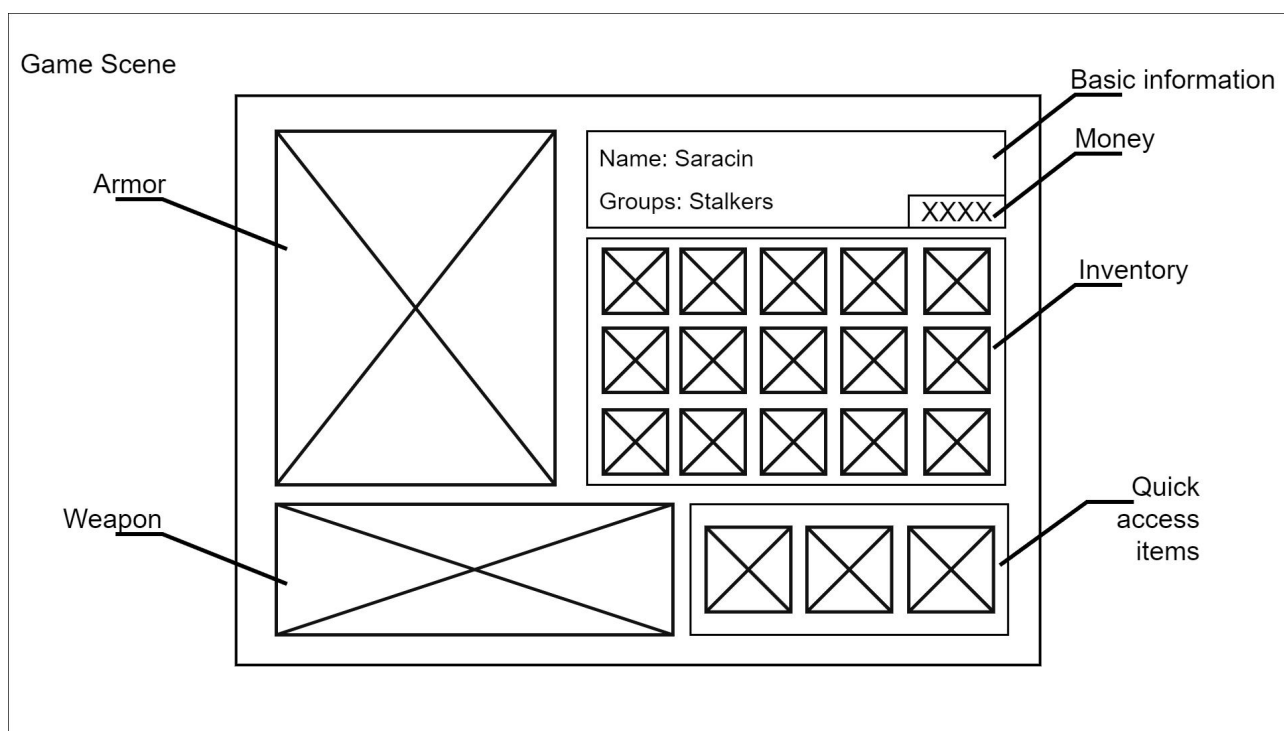


Рисунок 5 – Макет інтерфейсу інвентаря гравця

2. Project Vision

Гра «Сарацин: Жага до життя»			
Vision: Створення захоплюючої екшн-RPG гри з глибоким сюжетом та реалістичним світом.			
Target group	Needs	Product	Business goals
Гравці віком 16+ з цікавістю до альтернативних світів, екшн-RPG та виживання. Шанувальники серії S.T.A.L.K.E.R., нові гравці, що шукають захоплюючі пригоди та оригінальні механіки гри.	Задовольняння потреб гравців у захоплюючих пригодах, розвитку персонажа та виживанні в світі постапокаліпсису. Викликати емоції від ігрового процесу та відчуття досягнення.	<ul style="list-style-type: none">● Глибокий сюжет та вибір дій, що впливають на події у грі.● Унікальна атмосфера постапокаліптичного світу 2D в стилі піксель-арту.● Розвинута система бою, виживання та взаємодії з навколишнім середовищем.● Вдосконалення ігрового персонажу..● Дослідження світу з різноманітними локаціями та артефактами.	<ul style="list-style-type: none">● Збір прибутку від продажу гри.● Використання доповнень та додаткового контенту як джерела доходу.● Використання цифрових платформ для продажу гри.

3. Використовувані технології:

<i>Категорія</i>	<i>Технологія</i>
Ігровий рушій	Unity
Мови програмування	C#
Анімації	Unity Animation System
База даних	SQLite
Тестування	Unity Test Framework
Графіка	Aseprite (Pixel-art)
Звук	AIVA, Audacity

4. Проект Jira.

Посилання на проект –

<https://gamedevstalker.atlassian.net/jira/software/projects/SCRUM/boards/1/backlog?epics=visible>)