Документация “Переводник в БГТУ”

**Название проекта “Переводник в БГТУ”**

**Команда:**

* *Линевич Владимир-* *Старший программист, тестировщик, Team Lead.*
* *Холевинский Евгений-* *Художник-дизайнер, младший программист, тестировщик, создание презентации, документация.*
* *Шевченко Денис-* *Сценарист, младший программист*

**Сроки работы:**

Начало:

Конец: 04.01.2025

**Задача:**

*разработать концепцию, дизайн и игровой процесс визуальной новеллы, которая будет интересна и увлекательна для игроков.*

**Сюжет:**

*Главный герой — Дмитрий, парень, который недавно перевелся в Белорусский государственный технологический университет (БГТУ) в Минске. Он совершенно не знаком с особенностями студенческой жизни в БГТУ. Вскоре после перевода он понимает, что уже успел "накосячить": он не посещал лекции одного из преподавателей и теперь должен срочно найти этого преподавателя, чтобы решить вопрос с зачетом. Проблема в том, что он не знает не только имени преподавателя, но даже его лицо ему не знакомо.*

**Персонажи:**

*1***)Дмитрий (главный герой)**

*Парень с чувством юмора, но слегка рассеянный. Ему приходится лавировать между учебой, социальной жизнью и попытками не провалить свой первый семестр.*

*2)* **Лиза**

*Староста группы. Очень ответственная, но иногда немного занудная. Она первая, кто приходит на помощь Дмитрию, но взамен требует, чтобы он обязательно начал посещать все пары.*

*3)* **Макс**

*Бунтарь и неформал, который постоянно придумывает способы уйти с занятий. Макс становится "проводником" Дмитрия в неформальную жизнь университета.*

*4)* **Катя**

*Веселая и энергичная девушка, которая всегда знает все университетские сплетни. Она помогает Дмитрию с поиском преподавателя, но постоянно отвлекается на свою "миссию" — найти идеального парня.*

*5)* **Преподаватель Х**

*Загадочный персонаж. Все знают его по-разному: кто-то говорит, что он суровый и любит отчислять, кто-то утверждает, что он добрый, но эксцентричный.*

**Этапы разработки:**

* **Идея и концепция:**

*Разработка основной идеи и концепции визуальной новеллы, включая жанр, сюжет, персонажей и основные темы*

* **Сценарий и диалоги:**

*Написание сценария и диалогов для персонажей, включая разработку сюжетных линий и взаимодействия между персонажами.*

* **Дизайн персонажей и окружения:**

*Создание дизайна персонажей и окружения, включая графику, анимацию и другие визуальные элементы.*

* **Программирование:**

*Разработка программного обеспечения для визуальной новеллы, включая создание игровой механики, системы выбора и других функций.*

* **Тестирование и отладка:**

*Тестирование и отладка визуальной новеллы, чтобы выявить и исправить ошибки и недоработки.*

* **Релиз:**

*Завершение работы над проектом.*

**Тестирование:**

Задача 1) Проверить правильность подсчета “баллов события” (очки которые приводят нас к одной из концовок).

Задача 2) Проверить вывод концовок (все ли концовки работают и выводятся на экран игрока).