## Управление:

**← ↑ → ↓** - управление персонажем

Пробел - взаимодействие с нпс, поднятие предметов, пролистывание реплик

C - просмотр списка

С - закрытие списка

## Место действия:

Небольшая деревушка на острове

## Завязка сюжета:

Вы попали на остров но, чтобы сосредоточить свои силы – рьяцу и использовать шомпо чтобы добраться до Готей 13, вам нужен новый меч на время

Список компонентов:

* Руда
* Полоски кожи
* Дерево

## Персонажи:

### **Игрок**

### **Кузнец (Ойэцу Нимайя)**

Связанные предметы:

* Меч
* Руда
* Полоски кожи
* Дерево

Реплики персонажа:

1. Вступление, выдача квеста

2. Если квест не может завершиться (направление к следующему персонажу)

3. Реплика принятия квеста

### **Урахара**

### 

### Любит Йороичи (кошку)

### В хороших отношениях с Оэцу и Кенпачи (считает, что это так)

Реплики персонажа:

1. Вступление, выдача квеста

2. Если квест не может завершиться

3. Реплика принятия квеста

4. Реплика после завершения квеста

### **Кенпачи**

### 

### Любит кристаллы, из-за своего лейтенанта.

### Не разговорив, в ссоре с Ойэцу, и недолюбливает Урахару

Реплики персонажа:

1. Вступление, выдача квеста

2. Если квест не может завершиться

3. Реплика принятия квеста

4. Реплика после завершения квеста

Задачи команды

# Менеджер - Смирнова Ксения

Повторяющиеся задачи:

* + ~~Проводить совещания в начале пар~~
  + ~~Подводить уроки в конце пар~~
  + ~~Отчитываться преподавателю~~
* ~~Установить задачи команды~~
* ~~Разработать стратегию по захвату рынка~~
* ~~Придумать легенду компании~~
* ~~Придумать легенду (как пришли в компанию, кем являются, чем занимались раньше, чем занимаются сейчас)~~
* ~~Создать презентацию с информацией о вышеперечисленном + об выполненной работе~~

# 

# 

# Аналитик - Кошутин Кирилл

Повторяющиеся задачи:

* ~~Оценивать качество и работу сотрудников во время пар~~
* ~~Оценить лидеров рынка. Оценить их сильные и слабые стороны~~
* ~~Оценить сильные и слабые стороны нашей компании~~
* Составить план по продвижению своей команды и компании в целом, учитывая рынок
* ~~Написать ТЗ проекта~~
* Составить отчет о проделанной работе (презентацию)
* Составить отчет по участникам проекта: насколько им понравилась работа, было ли удобно и комфортно работать, насколько они считают эту профессию подходящей для себя

# 

# 

# Проектировщик, пиар-менеджер - Пиксаев Илья, Свиткова Полина, Анна Подосёнова

## Проектировщик

*Придумать:*

* ~~Лор~~
* ~~Концепт~~
* ~~Оформление~~
* ~~Дизайн~~
* ~~Текст игры: реплики персонажей, системы~~
  + ~~Реплики Бабушки~~
  + ~~Реплики Джона~~
  + ~~Реплики Фрэнка~~
  + ~~Получение предметов~~
    - ~~Список~~
    - ~~Курица~~
    - ~~Яйца~~
    - ~~Яблоки~~
    - ~~Цветы~~
    - ~~Молоко~~
* ~~Завершающие реплики после выполнения квеста бабушки~~

*Разработать:*

* ~~Отчет по использованию и внедрению юзабилити~~
* ~~Документацию с аналитиком~~

## Пиар-менеджер

* ~~Придумать контент для продвижения в соц. сетях (текст постов с изображениями к ним)~~
* ~~Составить легенду для себя (как пришли в компанию, кем являются, чем занимались раньше, чем занимаются сейчас)~~
* Составить отчет, презентацию о проделанной работе, опросив остальных о выполнении их работы и обязанностей
* ~~Подвести итог, установить задачи на будущее~~
* Составить презентацию с вышеперечисленной информацией и выполненной работой

# 

# 

# Дизайнер - Свиткова Полина, Трофимова

Полезные ссылки:

<https://www.mapeditor.org/download.html> - Редактирование карты

<https://pixel-boy.itch.io/ninja-adventure-asset-pack> - Спрайты

<https://cypor.itch.io/12x12-rpg-tileset> - ассеты

<https://drive.google.com/drive/folders/1cbdyXiO7IlIDgSDul6yMvFrJ-acQgJjf> - исходник карты на диске

Дизайн игры:

* ~~Составить карту игры~~
* ~~Нарисовать список продуктов~~
* ~~Нарисовать финальную сцену~~
* ~~Разработать дизайн персонажей и объектов:~~
  + ~~Игрок~~
  + ~~Бабушка~~



* + ~~Джон~~



* + ~~Френк~~



* + ~~Курица~~
  + ~~Корова~~
  + ~~Клумба/куст цветов~~
  + ~~Яблоня - дерево с яблоками(с которым будет взаимодействовать игрок) и дерево без яблок~~

Дизайн сайта:

* ~~Создать прототип сайта в фигме~~
  + ~~Раскрасить макет~~
  + ~~Изменить замещающий текст на итоговый~~
  + ~~Добавить изображения~~
  + ~~Нарисовать кнопки управления~~

Общие задачи:

* ~~Подготовить изображения в блоге~~
* ~~Нарисовать логотип~~
* ~~Придумать легенду для себя (как пришли в компанию, кем являются, чем занимались раньше, чем занимаются сейчас)~~

# 

# 

# Разработчик - Пиксаев Илья, Бредихин Денис, Кошутин Кирилл

<https://www.figma.com/file/LB9zg3KMZnIVQL9aQzAKB8/Grandma's-Quest?node-id=0%3A1&t=rhcsJN3Zwq36WRfs-0> - Прототип

* Сверстать сайт по прототипу дизайнера (не забывать про аудит кода)
* ~~Придумать легенду для себя (как пришли в компанию, кем являются, чем занимались раньше, чем занимаются сейчас)~~

Программист - Тарасов Максим, Фролов Дмитрий

* ~~Придумать легенду для себя (как пришли в компанию, кем являются, чем занимались раньше, чем занимаются сейчас)~~
* ~~Создать игру в соответствии с требованиями проектировщиков, дизайнеров, менеджера и аналитика~~
  + ~~Реализовать функцию “инвентаря”: при взаимодействии с цветами, яблоней, курицей игрок добавит их в “инвентарь”. Наличие этих предметов влияет на возможность сдать квест. Доступ к некоторым предметам(цветам и курице) появляется только после взятия квеста у нпс. Предметы(яйца, молоко) также добавляются в “инвентарь” после сдачи квеста. Предметы добавляются в “инвентарь” только один раз, спрайты объектов после поднятия предмета не меняются, кроме спрайта курицы - он должен исчезнуть.~~
  + ~~Реплики нпс меняются:~~
    - ~~1 реплика нпс - выдача квеста, она появляется один раз при первом взаимодействии с нпс, дает возможность подбирать предметы(Бабушка - яблоки, Джон - курица, Фрэнк - цветы)~~
* ~~2 реплика нпс - появляется до тех пор, пока персонаж не получит предмет(ы) для выполнения квеста~~
* ~~3 реплика нпс - завершение квеста, появляется при общении с нпс с квестовым предметом в “инвентаре”, при этом персонаж получает другой квестовый предмет, в случае с бабушкой это завершает игру~~
* ~~4 реплика нпс (Джона, Фрэнка) - появляется после завершения квеста~~
* ~~Замена экрана на изображение~~
  + ~~Открытие и закрытие списка~~
  + ~~Финальная сцена после завершения квеста Бабушки - Изображение + экран диалога внизу с несколькими репликами завершающими игру~~