

Corrupted Realm

Создание игрового ПО для ПК в жанре RTS

Команда: Sharks

1 семестр

5 участников

Работаем по Agile

Куратор: Исаков Дмитрий Николаевич

Участники



Тимлид Привалов Вадим

Координирует действия команды, помогает сформировать у все команды единый взгляд на решаемую задачу

Аналитик Нагаев Николай

Производит анализ. Создает полный анализ проект определяет в каком направлении идти команде

Дизайнер Куликов Иван

Создает визуал персонажей, локаций и предметов, определяет стиль игры и разрабатывает интерфейс

Разработчик Якупов Артемий

Отвечает за преобразование игровой документации в продукт и дизайн

Разработчик Матвей Усольцев

Отвечает за код, управляет логикой игры, занимается исправлением багов для стабильной работы игры

Проблема пользователей

Игры жанра RTS составляют менее 7% от общего количества игр. Пик популярности жанра прошел в двухтысячных годах. Фанатам данного жанра не хватает подобных игр.

Целевая аудитория

Сегмент ЦА:	Игра ориентирована на фанатов стратегий в реальном времени и градостроительных симуляторов
Пол/возраст:	Мужчины(85%)/25-35 лет
Поведение:	Игры - способ скрасить досуг, хорошая возможность испытать свои стратегические навыки в игре.
Референсы по ЦА:	StarCraft, Frostpunk, Age of Empires
Целевой рынок:	СНГ

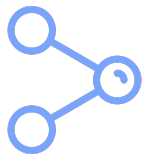
Анализ аналогов и платформы

Нашими основными аналогами являются игры Cataclismo и Frostpunk. Мы решили взять концепцию геймплея этих игр (RTS, основанная на защите крепости и ее управлении), но поменять их сеттинг на постапокалипсис, фэнтези и добавить новые игровые механики.

Жанр RTS предполагает продолжительное время игровой сессии, поэтому основной платформой мы выбрали – ПК. Разработка игры будет вестись на Unity

Corrupted Realm — это стратегическая игра в реальном времени (RTS), с элементами градостроительного симулятора, действие которой разворачивается в средневековьи, где игрок должен выполнять миссии. Игра сочетает в себе элементы строительства зданий, управления ресурсами и персонажами, создавая уникальный игровой опыт.

Решение

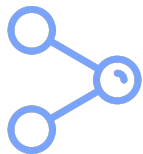


Описание игрового цикла

В основе геймплея лежит защита базы от врагов и скверны. Чтобы защитить базу, нужно грамотно расставить персонажей и оборонительные сооружения, благодаря которым они будут уничтожать враждебных юнитов. Условие победы - захватить всю территорию противника.

В игре будут представлены несколько видов персонажей (пехота, стрелки) и сооружений (стены, пушки, казармы), которые со временем можно прокачивать.

Основная валюта игры - золото и скверна, которое будет расположен на карте, чтобы его добыть, игроку надо исследовать игровой мир. Ресурсы можно применять самым разным образом: для постройки стен и защитных сооружений, создания и прокачки персонажей.



Описание игрового цикла

Карта будет представлять собой гексагональную сетку, на клетках которой можно будет ставить персонажей и строить здания для обороны и контратаки. На поле будут недоступны некоторые клетки из-за захваченной территории скверной, что будет делать геймплей интереснее. На карте будут также находиться уникальные артефакты, которые помогают в отбивании противников.

Игра будет состоять из пяти уровней, на каждом уровне игрок должен пережить несколько волн (каждая последующая волна более сильная и многочисленная). У противников будет разный паттерн атак.



Пример игрового поля

План работы

Проектирование

Анализ аналогов и ЦА
Разработка концепции
геймплея и игровых
механик
Создание дизайн документа
Проектирование дизайна
интерфейса и моделей
Начало разработки кода
игры

Прототип

Разработка прототипа
игрового интерфейса
Разработка карты и базового
уровня
Создание механик постройки
сооружений и формирования
юнитов
Создание модели противников
и их поведения

MVP

Разработка готовых уровней
игры
Интеграция звуковых
эффектов и музыки
Балансировка игровых
механик
Тестирование MVP на предмет
стабильности и играбельности.
Подготовка к защите



Выполненные задачи

19.03.2025



07.04.2025

Итерация 1: Проектирование

Анализ ЦА

Начало разработки

Анализ аналогов

Написание диздока

Разработка UI дизайна и
дизайна моделей

Разработка концепции
геймплея и механики



выполнено



выполнено
не до конца

Задачи на следующий спринт



08.04.2025

20.05.2025

Итерация 2: Прототип

Разработка прототипа игрового
интерфейса

Разработка UI дизайна и
дизайна моделей

Создание карты и базового
уровня

Создание механик постройки
сооружений и юнитов

Создание модели
противников и их поведения

Тестирование прототипа для
оценки общей концепции

Отчёт участников команды

Вадим - Тимлид

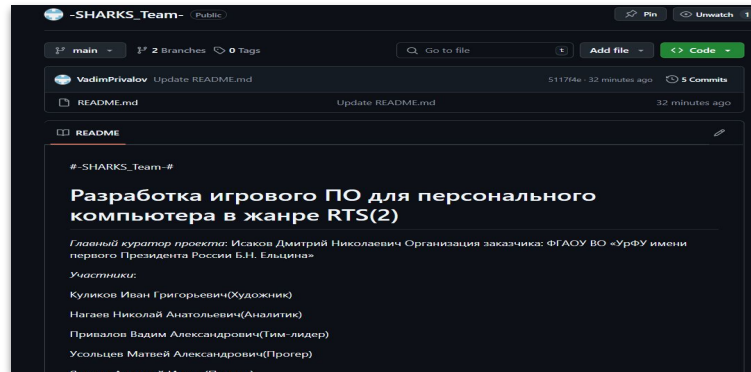
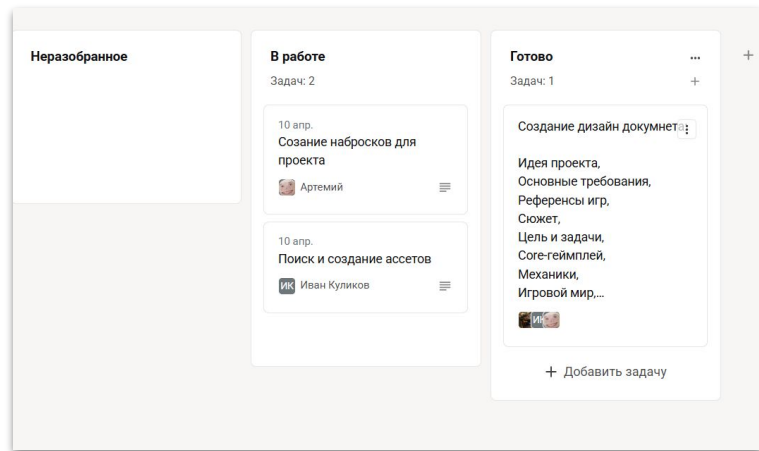
В этом спринте я координировал работу команды, раздавал всем задачи и назначал командные созвоны.

Составил план работы.

Создал репозиторий в GitHub.

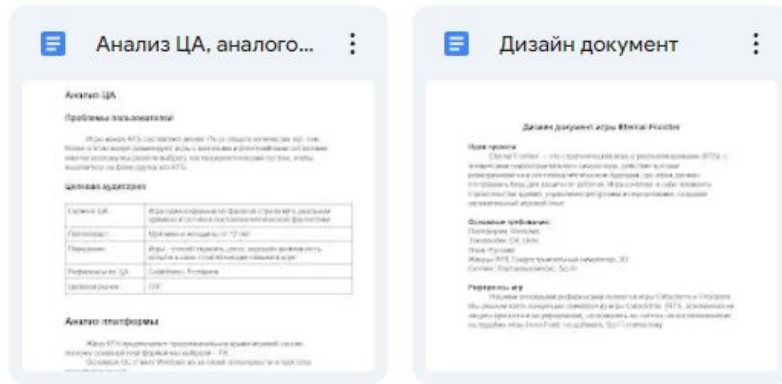
Проводил ревью работ членов команды.

Участвовал в решении проблем возникающих в течении работы.



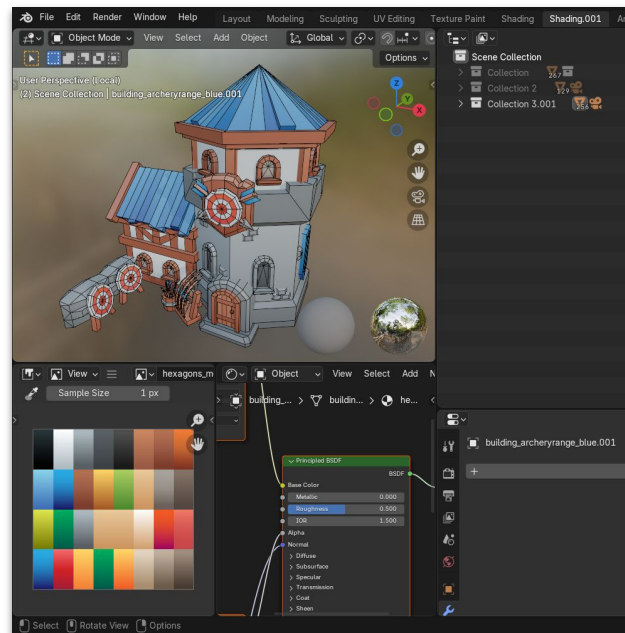
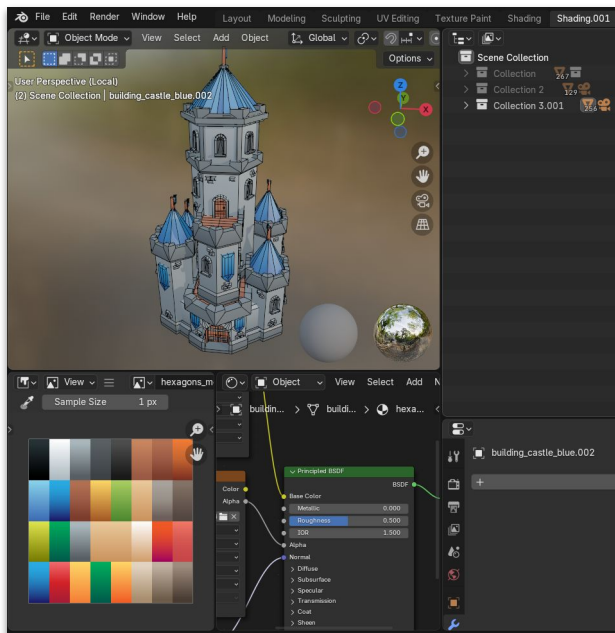
Николай - Аналитик

В данной итерации я работал над полной аналитикой проекта, созданием дизайн документа: идея проекта, основные требования, референсы игр, сюжет, цель и задачи, core-геймплей, механики, игровой мир, элементы игры, анализ площадок для 3D RTS на ПК, взаимодействия игрока, прикрепив ссылки на исследования и тд.



Иван - 3D художник

В данной итерации я участвовал в формировании образа нашей игры, помогал в создании презентации, написании дизайн документа и сюжета. Для создания 3D модели макета я использовал бесплатное ПО с открытым исходным кодом - Blender.



Артемий - Разработчик

На этапе проектирования помог со сбором команды и проведения первого созвона для создания общего видения игры, помогал аналитику с дизайн документом, придумал игровые механики, которые мы хотим видеть в игре. На следующих этапах я начну разработку и реализацию придуманных механик для игры

Матвей - Разработчик

В рамках первой итерации я приступил к изучению Unity и помощи команде с аналитикой и дизайн документом

Рефлексия

Рефлексия



1. Непонимание того, какой хотим видеть игру
2. Трудности с оформлением презентации



1. Нашли общий язык с куратором
2. Познакомились с новыми технологиями
3. Прокачали существующие навыки

Все артефакты нашей работы есть в
репозитории на GitHub

Ждем обратной связи <3