**План:**

1. Игровой сценарий
2. Общий для сцен +
3. Первая сцена +
4. Вторая сцена
5. Третья сцена +
6. Четвертая сцена +
7. Описание сцен
8. Ландшафт +
9. Погодные условия +
10. Время суток +
11. Описание объектов на сцене
12. Персонажи
13. Статические
14. Динамические
15. Триггеры событий
16. Размещение объектов на сцене
17. Карты размещения
18. Триггеры событий
19. Игровые параметры
20. Характеристики персонажей
21. Игровая механика
22. Система управления
23. Передвижение
24. Список возможных действий
25. Система боя
26. ближний
27. дальний
28. список комбинаций
29. Система магии
30. Общая
31. Магическая книга
32. Список комбинаций (заклинаний)
33. Интерфейсы
34. Основное меню
35. Игровой интерфейс
36. Меню персонажа
37. Список основных способностей
38. Трейлеры, игровые ролики
39. Видео вставки на первую сцену
40. Видео вставки на вторую сцену
41. Видео вставки на третью сцену
42. Видео вставки на четвертую сцену
43. Финальный ролик
44. Трейлер, сделанный на CryEngine(?)

**Критерии оценки.**

1. Сложность (0-30% - лёгкая, 30-80% - средняя, 80-100% - сложная) Определение сложности проходит по количеству деталей в пункте для реализации
2. Временной критерий (затрата часов в день)
3. Соответствие конечному результату (определение количества совпадения)
4. Будет ли результат красочным
5. Будет ли результат интересным и какой именно группе лиц

**Затрата часов**

***По пунктам:***

Общее количество часов для разработки 60% демонстрационной превью игры – около 300 часов (3 ч./день).

3 пункт – 50 ч.

4 пункт – 50 ч.

5 пункт – 50 ч.

6 пункт – 50 ч.

7 пункт – 50 ч.

8 пункт – 50 ч.

21 ч. (дополнительный запас времени).

***Реализация по отделам***

|  |  |
| --- | --- |
| 1-й этап: 3-я сцена  2-й этап: 1-я сцена  3-й этап: 2-я сцена  4-й этап: 4-я сцена  5-й этап: CG ролики | 100% |

20% = Один этап

Требуется реализовать 60% от общего кол-ва: 1, 2, 3 этапы.(Смотреть пункты «Плана»).

*Сокращения:*

ГГ – Главный герой.

*Таблица 1.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап** | **Время** | **Game Design** | **Art Design** | **3D Design** | **Program design** |
| 1 | ~33 дня | ***3.1:*** Главный герой(маг), 3 архимага, 3 демона(5-й уровень), 3 модели (м), 2 модели(ж)  ***3.2:*** Внутренний интерьер зданий, цвет  ***3.3, 3.4:*** Описание объектов, с которыми связанны действия игрока и их размещение на карте. | ***3.1:*** Главный герой(ж), 11 магов, 3 демона (скетч, концепт)  ***3.2:*** Концепт помещения | ***3.1:*** Главный герой, 11 магов, 3 демона  ***3.2:*** городские здания, центральная башня, интерьер башни  ***3.3:*** оружие, броня | ***3.4:*** Прототипы функций для запуска событий  (LOD)  ***6.3.а*** |
| 2 | ~33 дня | ***3.1:*** ГГ, 3 технолога  ***3.2:*** Аванпост, интерьер, цветовая схема  ***3.3:*** Оружие, броня, двери | ***3.1:*** 3 технолога (скетч, концепт), скетч главного героя  ***3.2:*** дизайн интерьера, цветовая схема | ***3.1:*** 4 модели  ***3.2:*** аванпост, интерьер  ***3.3:*** модели оружия, брони | ***6.2.а***  ***6.2.b*** |
| 3 | ~33 дня | ***3.1:*** ГГ, 15 моделек | ***3.1:*** 14 артов мужского, 2 женского (скетч, концепт)  ***3.2:*** Дизайн объектов | ***3.1:*** 16 моделей  ***3.2:*** | Тестирование |