

ГУАП

КАФЕДРА № 42

ОТЧЕТ  
ЗАЩИЩЕН С ОЦЕНКОЙ \_\_\_\_\_  
ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

старший преподаватель  
должность, уч. степень, звание

подпись, дата

Т.А. Суетина  
\_\_\_\_\_  
инициалы, фамилия

ОТЧЕТ О ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ № 2

**РАЗРАБОТКА ДОКУМЕНТАЦИИ НА ИГРУ**

по курсу: МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ПРАКТИКУМ

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛИ

СТУДЕНТ ГР. №

4128

\_\_\_\_\_  
подпись, дата

Воробьев. В. А.  
\_\_\_\_\_  
инициалы, фамилия

Санкт-Петербург 2024

## **Исходная информация**

### **1.1 Цель работы**

Получить теоретические знания терминов при разработке компьютерных игр, концепций игр, необходимой документации для разработки и использовать полученные знания для разработки примерной документации компьютерной игры.

### **1.2 Задание**

Ознакомиться с шаблонами и примерами документов, разработать игровую документацию, соответствующую избранной игровой концепции.

## **Результат выполнения**

### ***КОНЦЕПТ-ДОКУМЕНТ: Geometry Dash***

#### **Анализ рынка**

##### **1. Целевая аудитория**

Для разработки компьютерной игры, как и для любого другого продукта, одну из самых важных ролей играет определение целевой аудитории. Для данного разрабатываемого проекта была выделена достаточно большая целевая аудитория, а именно молодые люди от 16 до 35 лет. Выбор такой обширной категории людей обуславливается сразу несколькими причинами. Прежде всего, выбор такой категории людей обусловлен средним возрастом активно играющих в компьютерные игры людей, который стабильно держится в диапазоне от 30 до 33 лет. Именно из этих соображений выбрана такая верхняя грань целевой аудитории игры. Нижняя грань была выбрана из тех соображений, что хотя средний возраст геймера и приближается к отметке 33 года, реальный игрок разрабатываемой игры, вероятно, будет значительно моложе. Это обусловлено тем, что люди начиная с 30-35 летнего возраста, начинают постепенно переходить от жанров с быстрым геймплеем к жанрам с более медленным игровым процессом. Таким образом, можно считать, что выделенная целевая аудитория является основной для данного разрабатываемого проекта.

Аналоги:

- Flappy Bird
- Vector
- Rayman Jungle Run
- Doodle Jump
- Jetpack Joyride

#### ***Основные задачи разработки***

К основным задачам проекта относятся следующие крупные блоки работ:

- Проработка арт-дизайна

- Разработка пользовательского интерфейса (UI)
- Создание анимированных детализированных спрайтов
- Создание/обработка музыки
- Сборка альфа-версии
- Тестирование
- Балансировка
- Создание демо-версии
- Подготовка маркетинговых материалов
- Создание бета-версии

Предполагаемый календарный план, в котором отражены последовательность и сроки работ, приводится в разделе Календарный план.

### ***Ресурсы проекта***

#### **Персонал**

На данный момент в разработке принимает участие один сотрудник **RobTop Games** - Роберт Николас Кристиан Топала. Независимый шведский разработчик, аниматор и музыкант.

Предыдущие проекты:

Видеоигра-головоломка - ***Boomlings*** (2012)

Казуальная - ***Memory Mastermind*** (2013)

## Программное обеспечение

Для реализации проекта команда нуждается в следующем лицензионном программном обеспечении:

| ПО                      | Лицензий |
|-------------------------|----------|
| Microsoft Visual Studio | 1        |
| Fl Studio               | 1        |
| Cocos 2D                | 1        |
| GitHub Team             | 1        |
| GitHub LFS на 2 гб.     | 1        |
| Notion Team             | 2        |

## Риски проекта

В данном разделе рассматриваются следующие категории потенциальных рисков:

- Риски изменения требований;
- Временные риски;
- Технологические риски;
- Риски, связанные с персоналом.

В данном проекте идентифицированы следующие **риски изменения требований** и предполагаются мероприятия по их снижению:

| № | Описание   | Вероятность | Последствия        | Мероприятия  |
|---|--|-------------|--------------------|--|
| 1 | Могут возникнуть с правами на музыку при использовании существующих композиций | Высокая     | Очень существенные | 1. Договориться с правообладателями<br>2. Обдумать использование других музыкальных композиций |

В данном проекте идентифицированы следующие **временные риски** и предполагаются мероприятия по их снижению:

| № | Описание   | Вероятность | Последствия        | Мероприятия   |
|---|--|-------------|--------------------|---|
| 1 | Игра может зависеть на целевых устройствах.                              | Средняя     | Очень существенные | 1. Привлечение QA-отдела к работе<br>2. Отдать часть работы на аутсорс. |
| 2 | Может потребоваться дополнительная балансировка ввиду сложности геймплея | Высокая     | Очень существенные | 1. Проведение beta-тестирования и сбор фидбека.                         |

В данном проекте идентифицированы следующие **технологические риски** и предполагаются мероприятия по их снижению:

| № | Описание  | Вероятность   | Последствия        | Мероприятия                                     |
|---|---|---------------|--------------------|---|
| 1 | Высокий размер приложений из-за аудиокomпозиций | Очень высокая | Очень существенные | 1. Оптимизация размера - конвертирование аудио. |

В данном проекте идентифицированы следующие **риски, связанные с персоналом** и предполагаются мероприятия по их снижению:

| № | Описание                      | Вероятность | Последствия        | Мероприятия   |
|---|-------------------------------|-------------|--------------------|---|
| 1 | Низкий опыт работы сотрудника | Высокая     | Очень существенные | 1. Выделить больше времени на первые этапы разработки |

Другие рассмотренные риски были оценены или как маловероятные и незначительные по последствиям.

### ***Календарный план***

При обеспечении необходимыми ресурсами и с учетом приведенных рисков первые этапы разработки игры будут выполняться в соответствии со следующим календарным планом:

| <b>Этап</b> | <b>Содержание работ</b>  | <b>Длит-ть, недель</b> |
|-------------|--|------------------------|
| 1           | Подготовка: проектирование архитектуры / соц-опрос   | 2-3                    |
| 2           | Разработка GreyBox прототипа   | 2-3                    |
| 3           | Доработка до beta-версии / сбор beta-тестеров  | 2-3                    |
| 4           | Beta-тестирование / предварительный маркетинг / доработка до prod-версии / подготовка к публикации на платформах | 2-3                    |
| 5           | Soft launch / маркетинговая кампания / исправление багов   | 1-2                    |
| 6           | Релиз  |                        |
| Итого       | 9-4 недель   |                        |

## **ВЫВОД**

В ходе работы был составлен концепт-документ игры Geometry Dash на основе предоставленного шаблона. Шаблон был подкорректирован в соответствии с имеющейся информацией из открытых источников.