ГУАП

КАФЕДРА № 42

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

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

| старший преподаватель |  |  |  | Т.А. Суетина |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| должность, уч. степень, звание |  | подпись, дата |  | инициалы, фамилия |

| | ОТЧЕТ О ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ № 2 | | --- | | **РАЗРАБОТКА ДОКУМЕНТАЦИИ НА ИГРУ** | |  | | по курсу: МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ПРАКТИКУМ | |
| --- | --- | --- | --- | --- |

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛИ

| СТУДЕНТ ГР. № | 4128 |  |  |  | Воробьев. В. А. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | подпись, дата |  | 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 композций | Высокая | Очень существенные | 1. Договориться с правообладателями  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 зависать на целевых устройствах. | Средняя | Очень существенные | 1. Привлечение QA-отдела к работе  2. Отдать часть работы на аутосорс. |
| 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 аудиокомпозиций | 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** | **Послед-ствия** | **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 несущественные 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:

| **Этап** | **Содержание работ** | **Длит-ть, недель** |
| --- | --- | --- |
| 1 | Подготовка: проектирование архитектуры / cоц-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.