

# Eternal Frontier

Создание игрового ПО для ПК в жанре RTS

Команда: CyberBeasts

1 семестр

5 участников

Работаем по Agile

Куратор: Исаков Дмитрий Николаевич

# Участники



## **Тимлид Безнуртов Александр**

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

## **Game-дизайнер Нагаев Николай**

Производит анализ.  
Разрабатывает концепцию и механики игры,  
документирует идеи

## **Дизайнер Куликов Иван**

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

## **Разработчик Борутя Игорь**

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

## **Дизайнер / разработчик Андрус Анна**

Отвечает за преобразование игровой документации в продукт и дизайн

# 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 и женщины от 16 лет
Поведение:	Игры - способ скрасить досуг, хорошая возможность испытать свои стратегические навыки в игре.
Референсы по ЦА:	Cataclismo, Frostpunk
Целевой рынок:	СНГ

# Анализ аналогов и платформы

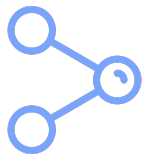
---

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, Sci-Fi и добавить новые игровые механики.

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

Eternal Frontier — это стратегическая игра в реальном времени (RTS), с элементами градостроительного симулятора, действие которой разворачивается в постапокалиптическом будущем, где игрок должен отстраивать базу для защиты от роботов.

# Решение



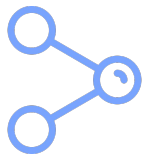
# Описание игрового цикла

---

В основе геймплея лежит защита базы от врагов. Чтобы защитить базу, нужно грамотно расставить персонажей и оборонительные сооружения, благодаря которым они будут уничтожать враждебных роботов. Условие победы - пережить все волны атак противников.

В игре будут представлены несколько видов персонажей (солдат, инженер) и сооружений (стены, пушки, турели), которые со временем можно прокачивать.

Основная валюта игры - мифрил, который 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 квадратную сетку, на клетках которой можно будет ставить персонажей и строить здания для обороны. На поле будут недоступны некоторые клетки из-за ландшафта локации, что будет делать геймплей интереснее. На карте будут также находиться уникальные артефакты, которые помогают в защите базы.

Игра будет состоять из трёх уровней, на каждом уровне игрок должен пережить несколько волн (каждая последующая волна более сильная и многочисленная). У роботов будет процедурная генерация.



Пример игрового процесса



# 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

30.09.2024



18.10.2024

## 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

18.10.2024

18.11.2024

## 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

# Канбан доска

○ Todo 2

This item hasn't been started

Draft

смонтировать видео

Draft

разработать базовый уровень игры до 26.10.2024

+ Add item

● In Progress 5

This is actively being worked on

Draft

записать видео для первой итерации до вечера 18.10.2024

Draft

каждому члену команды написать по несколько примеров для рефлексии до 18.10.2024

Draft

начать писать код

Draft

разработать дизайн карты

Draft

Первая КТ

+ Add item

○ In review 1

Draft

передать анализ аудитории

+ Add item

● Done 10

This has been completed

Draft

подготовить первую версию презентации до 18.10.24

Draft

начать работать в блендере( разобраться с основными функциями и начать создавать модельки роботов) до 10.10

Draft

придумать сюжет и выбрать сеттинг игры

Draft

создать план работы на этап проектирования

Draft

каждому написать про свой вклад во время 1 итерации до 18.10.2024

Draft

создать диздок

Draft

разработать концепцию основных игровых механик и добавить это в диздок до 14.10.2024

+ Add item

○ Meetings 5

Draft

Встреча с заказчиком 30.09

Draft

Командный созвон 01.09

Draft

встреча с куратором 07.10

Draft

14.10 встреча с куратором №3

Draft

командный созвон 03.10

+ Add item

# Отчёт участников команды

# Александр - Тимлид

---

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

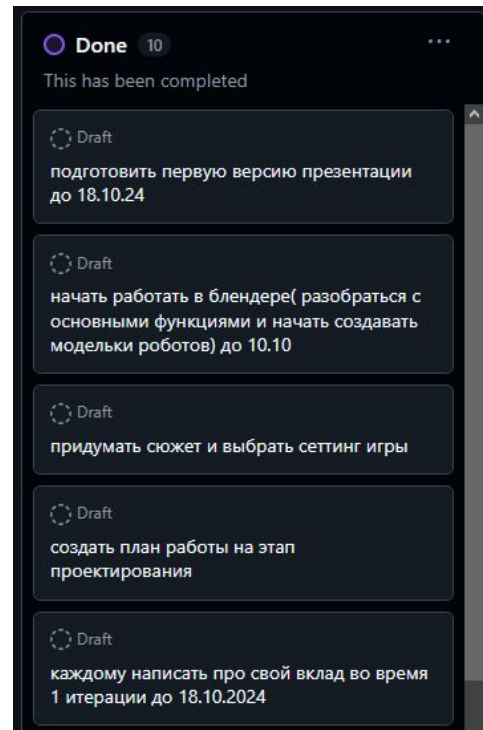
Составил план работы на весь проект.

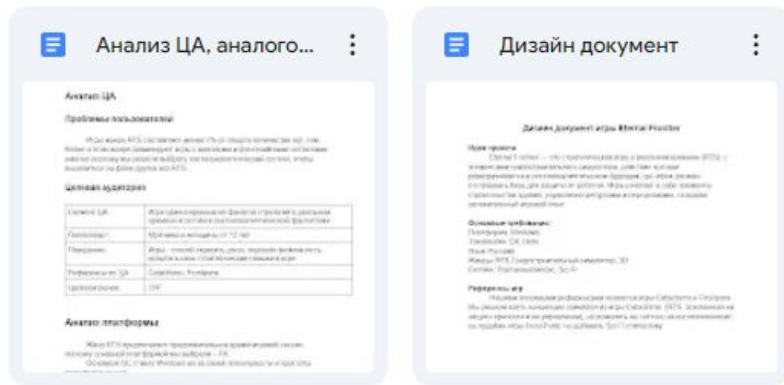
Проводил ревью работ членов команды.

Участвовал в решении проблем возникающих в течении работы.

Был на связи с куратором и отчитывался ему о проделанной работе.

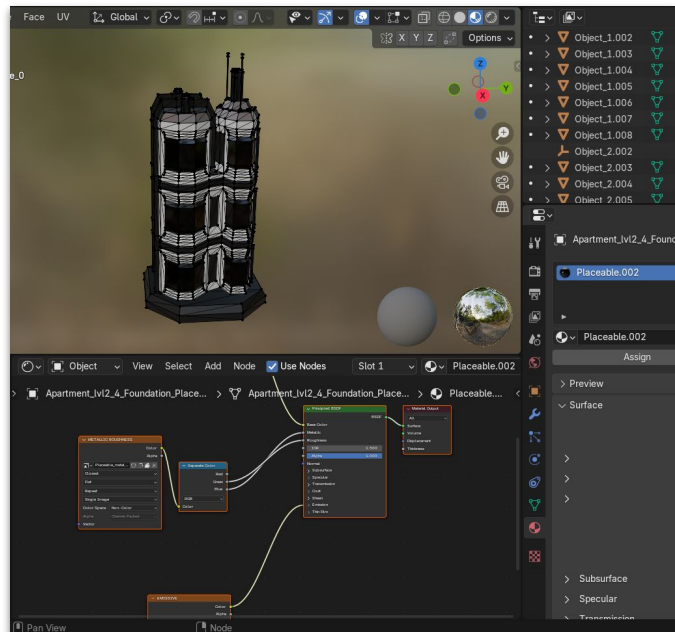
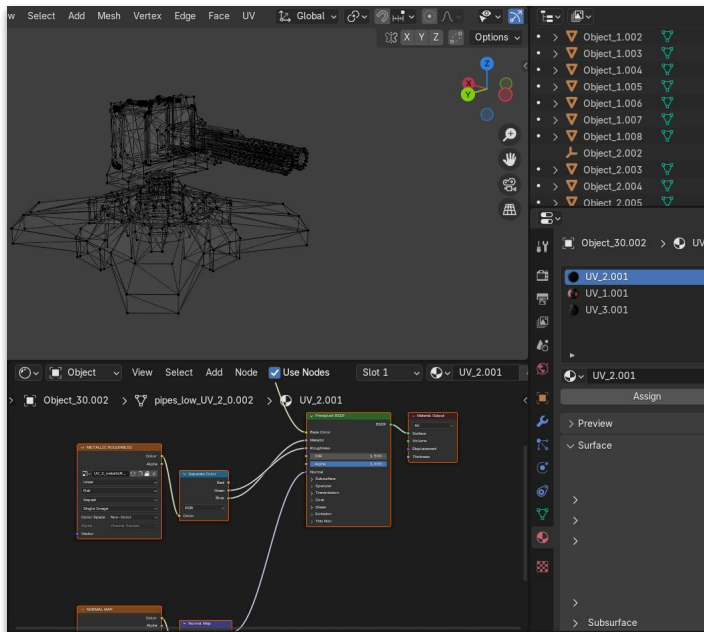
Также я помогал Game-дизайнеру в составлении дизайн документа.





# Иван - 3D художник

В данной итерации моей задачей было создание визуальной составляющей игры и ее общего стиля, начиная от проектирования и создания 3D моделей, заканчивая дизайном уровней. Для создания 3D моделей я использовал бесплатное ПО с открытым исходным кодом - Blender.





# Игорь - Разработчик

---

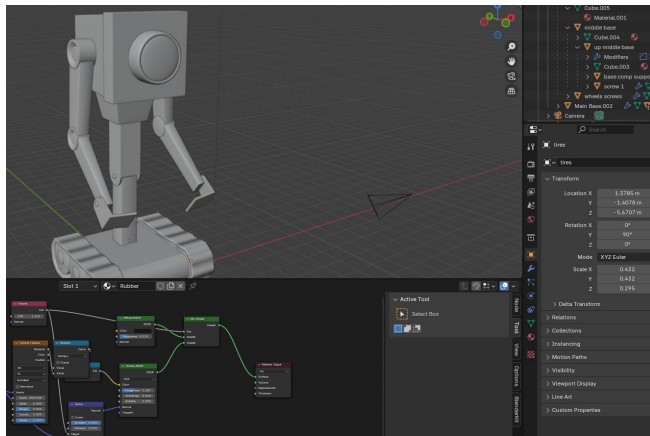
На этапе проектирования я помогал аналитику найти конкурентов, придумал игровые механики, которые хочу видеть в игре. Реализовал механику автоматической турели (определяется цель, турель наводится и поражает ее и ищет новую). На следующих этапах я продолжу разрабатывать другие механики.



```
53 private void OnTriggerEnter(Collider other)
54 {
55     Target tar = other.GetComponent<Target>();
56     if (tar != null)
57     {
58         Debug.Log("entered");
59         entered.Add(other);
60     }
61 }
62
63 private void OnTriggerExit(Collider other)
64 {
65     if (entered.Contains(other))
66     {
67         entered.Remove(other);
68     }
69
70     if (other.gameObject == currTarget)
71     {
72         currTarget = selectNextTarget();
73     }
74 }
75
76 private GameObject selectNextTarget()
77 {
78     if (entered.Count > 0)
79     {
80         entered.Sort(Comparison);
81         Collider target = entered.First();
82         entered.Remove(target);
83         return target.gameObject;
84     }
85
86     return null;
87 }
```

# Анна - Дизайнер / Разработчик

В рамках первой итерации я приступила к освоению Blender и созданию первых моделей врагов. Кроме того, я изучала игровой движок Unity и занималась интеграцией 3D-моделей для их использования в игре. Также я создала презентацию проекта и помогала тимлиду, помогая с распределением работы для нашей команды.



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 на  
гугл диске и в репозитории на GitHub

Ждем обратной связи <3