

Eternal Frontier

Создание игрового ПО для ПК в жанре RTS

2 КТ

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

Аналитик 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 1 Борутя Игорь

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

Разработчик 2 Андрус Анна

Второй разработчик. Реализует различные игровые механики

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.

Основные механики в игре:

- постройка базы
- сбор ресурсов
- защита от врагов
- исследование карты

Описание проекта

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 создания карты и
базового уровня
Создание механик постройки
сооружений
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

18.10.2024



10.12.2024

Итерация 2: Прототип

Разработка игрового
интерфейса и дизайна карты

Разработка игровых
моделей

Создание механизма
генерации игровой карты

Разработка
архитектуры игры

Создание модели
противников

Создание механик
постройки сооружений



выполнено



выполнено
не до конца

Задачи на следующий спринт

10.12.2024

30.12.2024

Итерация 3: MVP

Создание процедурной
генерации волн врагов

Доработка моделей
противников

Создание механики сбора ресурсов

Добавление новых
построек в игру

Разработка готовых уровней
игры

Тестирование MVP и билд
игры

Статистика

Все коммиты проекта находятся
в Unity Version Control

Также есть канбан доска и
репозиторий на GitHub

<https://github.com/weykko/eternal-frontier>

<https://github.com/users/weykko/projects/3>

Changeset ID	Comment	Date ↓
cs:31		Dec 10, 2024
cs:30		Dec 10, 2024
cs:29	fix base scene	Dec 10, 2024
cs:28		Dec 10, 2024
cs:27		Dec 10, 2024
cs:26	level diff generation and turret rotation towards tagret	Dec 10, 2024
cs:25		Dec 10, 2024
cs:24		Dec 9, 2024
cs:23	merging with hands not in the ass	Dec 9, 2024
cs:22		Dec 9, 2024
cs:21	merge	Dec 9, 2024
cs:20	add new functionality	Dec 9, 2024
cs:19		Dec 8, 2024
cs:18	add: functionality of installing buildings through canvas	Dec 5, 2024
cs:17	added new scene	Dec 1, 2024
cs:16		Dec 1, 2024

Работа команды

Роль	Объем работы	Затраченное время
Тимлид	Координация команды Связь с куратором Помощь в написании кода Подготовка к защите на 2 КТ	30 часов
Разработчик 1	Разработка архитектуры игры Разработка игровой сетки Создание механизм генерации игровой карты	40 часов
Разработчик 2	Создание модели противников в игре Создание механик постройки сооружений	32 часа
Дизайнер	Разработка игровых моделей Разработка игрового интерфейса Создание дизайна карты	29 часов
Аналитик	Создание сюжета для игры Доработка дизайн документа	10 часов

Выводы

Проект готов на 70%

Все заявленные игровые механики будут реализованы.

В игре будет минимум 1 готовый уровень, возможно больше, если успеем.

Все артефакты нашей работы есть на
гугл диске и в репозитории на GitHub

Ждем обратной связи <3