

Участники:

Андреева Анна Александровна, г.

Ижевск

Иванов Богдан Алексеевич, г. Ижевск

Горшкова Мария Александровна, г.

Ижевск

Ярунина Анна Андреевна, г. Ижевск

Климов Кирилл, г. Ижевск

**Ds: manhunt for  
killer**

## Проблема:

**Недостаток хороших игр детективного жанра с интересным сюжетом и сложными загадками, невозможность влиять на исход игры.**

**Игра направлена на целевую аудиторию 14-30 лет, людей, интересующихся RPG и детектив-играми.**



# Решение:

Создание новой игры этого жанра. При создании будет использоваться необычная рисовка, атмосферная музыка. Интересный сюжет и неожиданные повороты будут сопровождать на протяжении всей игры.

14 //немного о логике в игре





На данный момент для нашего проекта:

- Написан сюжет, который на данный момент улучшается и дорабатывается;
- Созданы основные персонажи, некоторые улики и локации;
- Добавлены скрипты, позволяющие главному персонажу перемещаться внутри локации и переходить в другие локации;
- Создан начальный интерфейс.

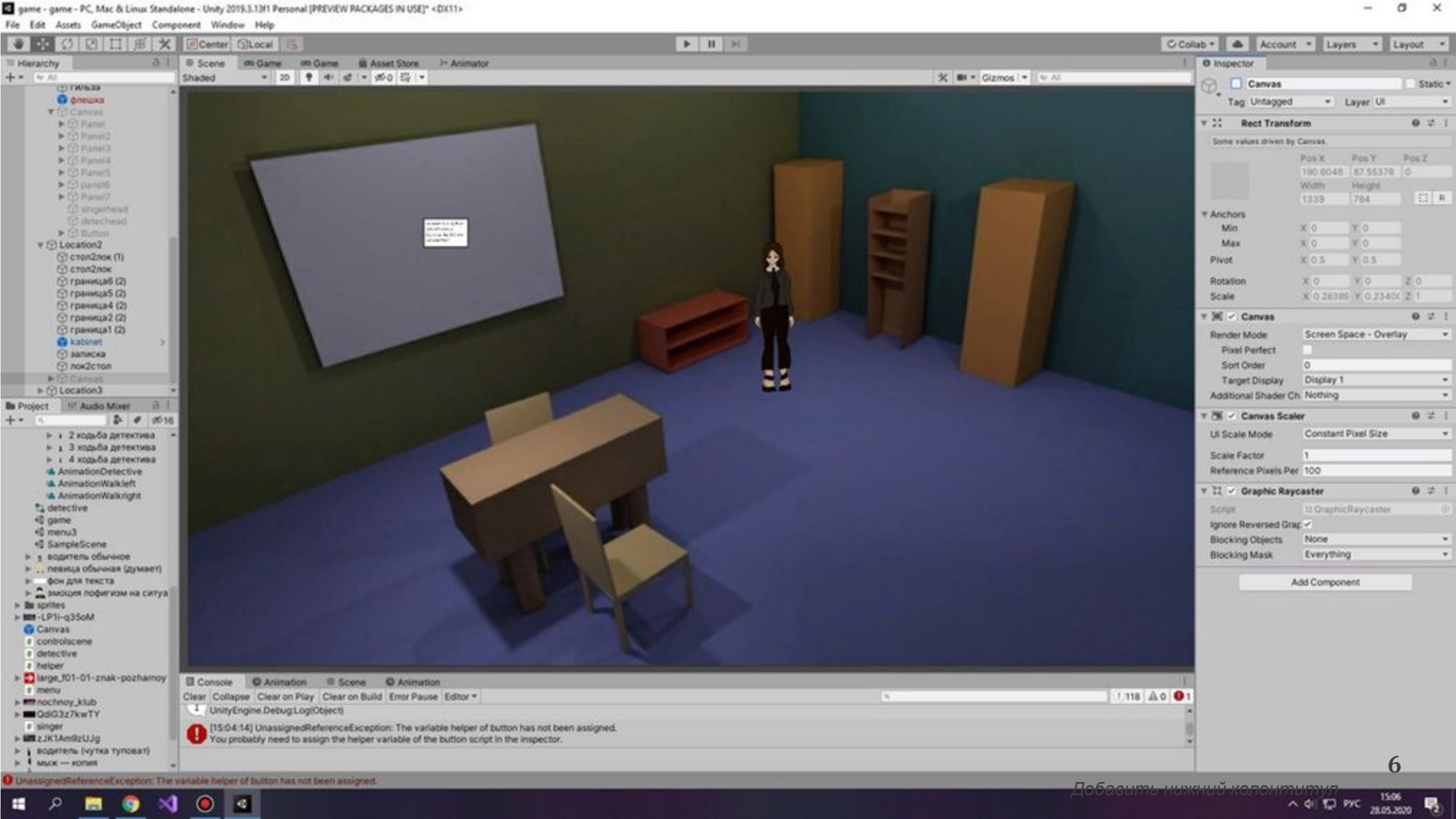
- game\*
  - firstCamera
  - detective
  - EventSystem
  - помощница-восстановл
  - помощница-восстановл
  - Canvas
    - Button
      - Text
      - Button (1)
      - Button (2)
    - Location1
      - nochnoy\_klub
      - певица
      - table
      - table (1)
      - table (2)
      - people
      - people (1)
      - people (2)
      - граница1
      - граница2
      - граница3
      - граница4
      - граница5
      - граница6

- Project Audio Mixer
  - 2 ходьба детектива
  - 3 ходьба детектива
  - 4 ходьба детектива
  - AnimationDetective
  - AnimationWalkleft
  - AnimationWalkright
  - detective
  - game
  - menu3
  - SampleScene
    - водитель обычное
    - певица обычная (думает)
    - фон для текста
    - эмоция пофигизм на ситуа
  - sprites
  - LP1i-q35oM
  - Canvas
  - controlscene
  - detective
  - helper
  - large\_f01-01-znak-pozharoy
  - menu
  - nochnoy\_klub
  - QdiG3z7kwTY
  - singer
  - zJK1Am9zUJg
  - водитель (чутка туловат)
  - мыш — копия



Console Animation Scene Animation  
 Clear Collapse Clear on Play Clear on Build Error Pause Editor  
 [15:04:07] Mouse down  
 UnityEngine.Debug.Log(Object)





Scene Game Game Asset Store Animator

Collab Account Layers Layout

- Hierarchy
- All
- Глибы
- Флешка
- Canvas
- Panel
- Panel2
- Panel3
- Panel4
- Panel5
- Panel6
- Panel7
- singerhead
- detecthead
- Button
- Location2
- стол2лок (1)
- стол2лок
- граница6 (2)
- граница5 (2)
- граница4 (2)
- граница2 (2)
- граница1 (2)
- kabinet
- залиска
- лок2стол
- Canvas
- Location3

- Project
- Audio Mixer
- 2 ходба детектива
- 3 ходба детектива
- 4 ходба детектива
- AnimationDetective
- AnimationWalkleft
- AnimationWalkright
- detective
- game
- menu3
- SampleScene
- водитель обычное
- левиза обычная (думает)
- фон для текста
- эмоция пофигизм на ситу
- sprites
- LP11-q35oM
- Canvas
- controlscene
- detective
- helper
- large\_f01-01-znak-pozharnoy
- menu
- lochnoy\_klub
- QdG3z7kwTY
- singer
- z.K1Am9zU.jg
- водитель (чутка туповат)
- мышк — копия



Inspector

Canvas

Tag Untagged Layer UI

Rect Transform

Some values driven by Canvas.

Pos X	190.6048	Pos Y	87.55378	Pos Z	0
Width	1339	Height	784		

Min X 0 Y 0

Max X 0 Y 0

Pivot X 0.5 Y 0.5

Rotation X 0 Y 0 Z 0

Scale X 0.28386 Y 0.23401 Z 1

Canvas

Render Mode Screen Space - Overlay

Pixel Perfect

Sort Order 0

Target Display Display 1

Additional Shader Ch Nothing

Canvas Scaler

UI Scale Mode Constant Pixel Size

Scale Factor 1

Reference Pixels Per 100

Graphic Raycaster

Script GraphicRaycaster

Ignore Reversed Gra

Blocking Objects None

Blocking Mask Everything

Add Component

Console

Clear Collapse Clear on Play Clear on Build Error Pause Editor

UnityEngine Debug.Log(Object)

[15:04:14] UnassignedReferenceException: The variable helper of button has not been assigned.  
You probably need to assign the helper variable of the button script in the inspector.

UnassignedReferenceException: The variable helper of button has not been assigned.

# План разработки проекта на 3 месяца:



Доработать сюжет;  
Добавить основные взаимодействия персонажей;  
Продумать архитектуру игры.



Добавить возможность выбора для главного героя;  
Создать массив улик и массив подозреваемых;  
Доработать механику и архитектуру игры.



Добавить начальный интерфейс;  
Добавить взаимодействие улик, подозреваемых и действий игрока.

# Команда



Ярунина  
Анна

Старший  
разработчик



Климов  
Кирилл

Старший  
разработчик



Андреева  
Анна

Бизнес-аналитик



Горшкова  
Мария

Системный-  
архитектор



Иванов  
Богдан

Системный-  
аналитик