

A top-down view of various vintage items arranged on a dark, textured wooden surface. In the upper left is a brown leather notebook with a strap. To its right is a black vintage camera with a lens that has '1:1.7/20' and '0.2m (0.65ft) - ∞' printed on it. On the left side is a magnifying glass with a silver handle. In the bottom right corner, the brim of a brown felt hat is visible. A white rectangular box with a torn top edge is centered on the page, containing the text 'DS: manhunt for killer' in a black, sans-serif font.

DS: manhunt for killer



Наш проект
является
компьютерной игрой
в жанре детектив.
Для её прохождения
игрок должен будет
искать улики и
решать головоломки.
Нацелена она на
развитие
логического
мышления.

Целевая аудитория



Игра для людей 16-30 лет, интересующихся жанром детектив.

проблема

Малое количество игр жанра детектив, отсутствие интереса к развитию логического мышления.



Цель:

интересное развитие логики



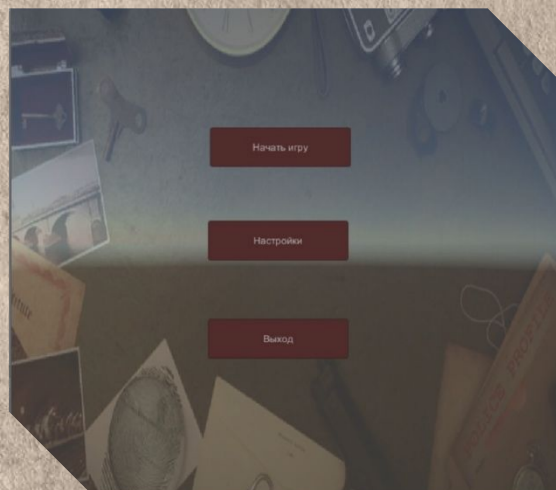
Задачи:

Наличие развивающих
головоломок

Написание интересного сюжета

Наличие продуманного
характера персонажей

Чтобы сделать нашу
игру интереснее мы
предоставляем
пользователям
необычный сюжет,
неожиданные
повороты,
головоломки,
перемешанные с
расследованием
убийства,
интересную графику



Вход в главное меню

Нажата кнопка "Настройки"

Нажата кнопка "Запуск Игры"

Вход в игру

Запуск игры

Аудио

Новая игра

Начинает играть

Вход в настройки

Разрешение

Продолжить

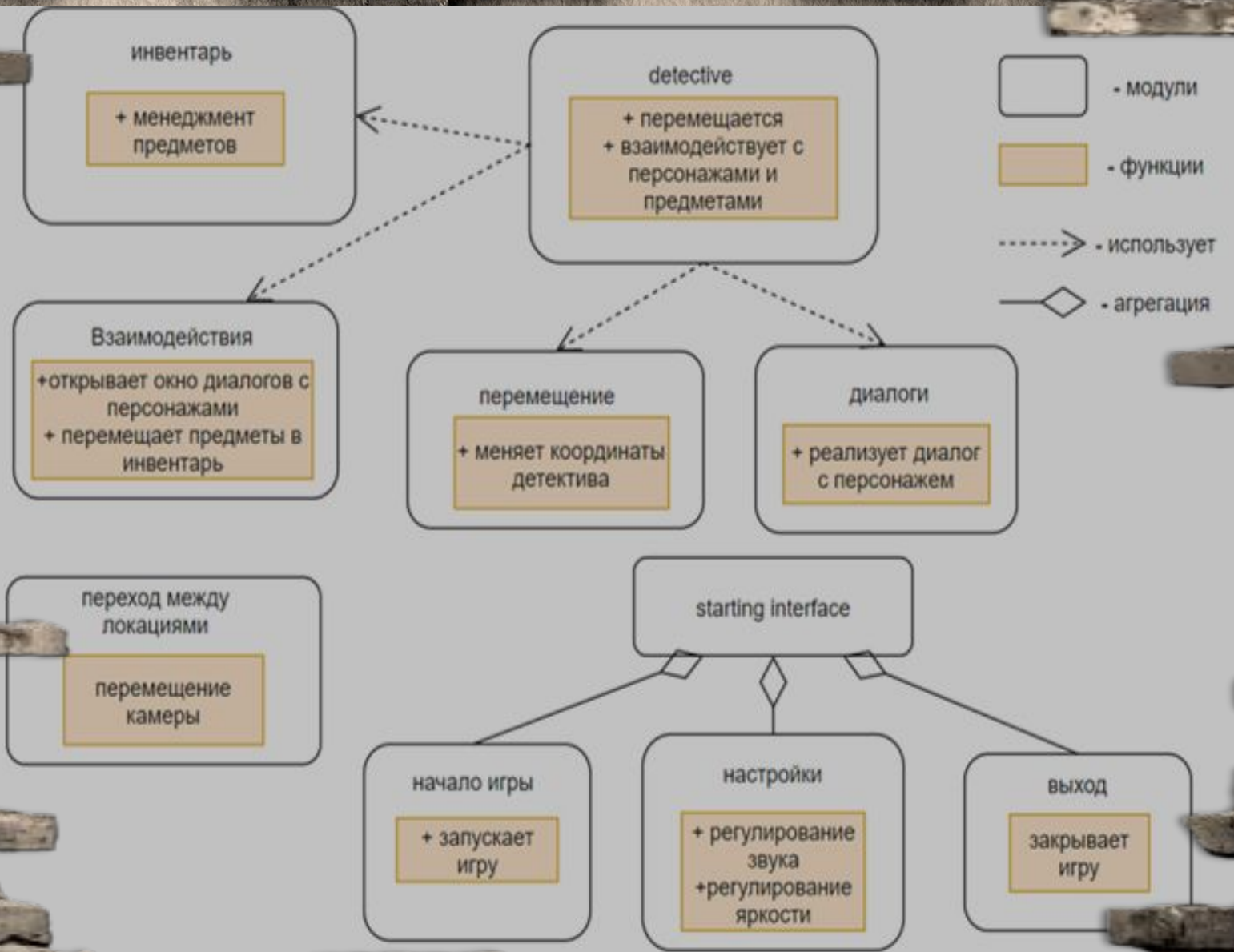
Нажал кнопку "Esc"

Язык

Нажата кнопка "Выход из игры"

Выход из игры

Нажать кнопку "Назад"



РЫНОК

ТАМ: 181,5 тыс.

SAM: 104,5 тыс.

SOM: 10,5 тыс.



После создание
игры, мы выложим
её в Стим.



Сентябрь

Разработка архитектуры работы кнопок для перемещения по локациям
постановка проблем, целей и задач

Октябрь

Формировка гипотез, идей, создание тизера, подсчет рынков
Написание сюжета и головоломок, декомпозиция головоломок

Ноябрь

Разработка архитектуры основных взаимодействий главного героя
работа над сюжетом

Декабрь

Разработка архитектуры диалогов
работа над сюжетом и персонажами

Январь: реализация головоломок, дорисовка предметов, дополнить сюжет, прописать диалоги

Февраль: дополнить сюжет, реализация призыва сатаны, прописать диалоги

Март: дополнить сюжет, прописать диалоги, добавить массовку

Апрель: разработать поимку преступника, разработать концовку/и

Май: доработка оставшихся деталей

Андреева Анна Александровна– координация работы команды, фокусировка проекта, рисование персонажей

Горшкова Мария Александровна – Создание структуры приложения, выбор технологического стека, работа с разработчиками

Ярунина Анна Андреевна– Создание гайдлайна разработки Работа с младшими разработчиками декомпозиция задач разработки, создание заднего фона

Климов Кирилл Константинович- Создание гайдлайна разработки Работа с младшими разработчиками Декомпозиция задач разработки

Иванов Богдан Алексеевич- создание модели проекта, определение ресурсов.



НЕЛЬЗЯ ТАК ПРОСТО ВЗЯТЬ И НЕ

СПРОСИТЬ