

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'.

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



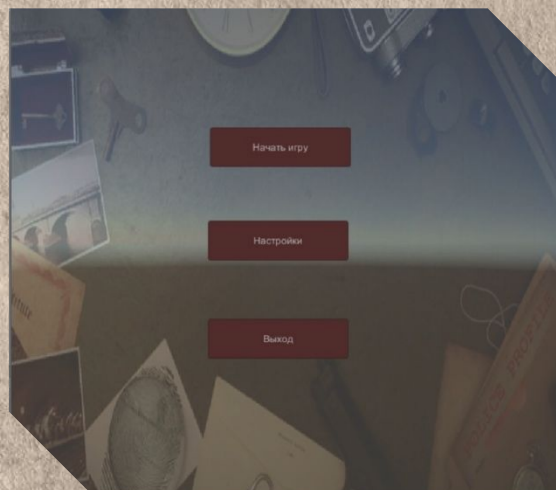
## **Задачи:**

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

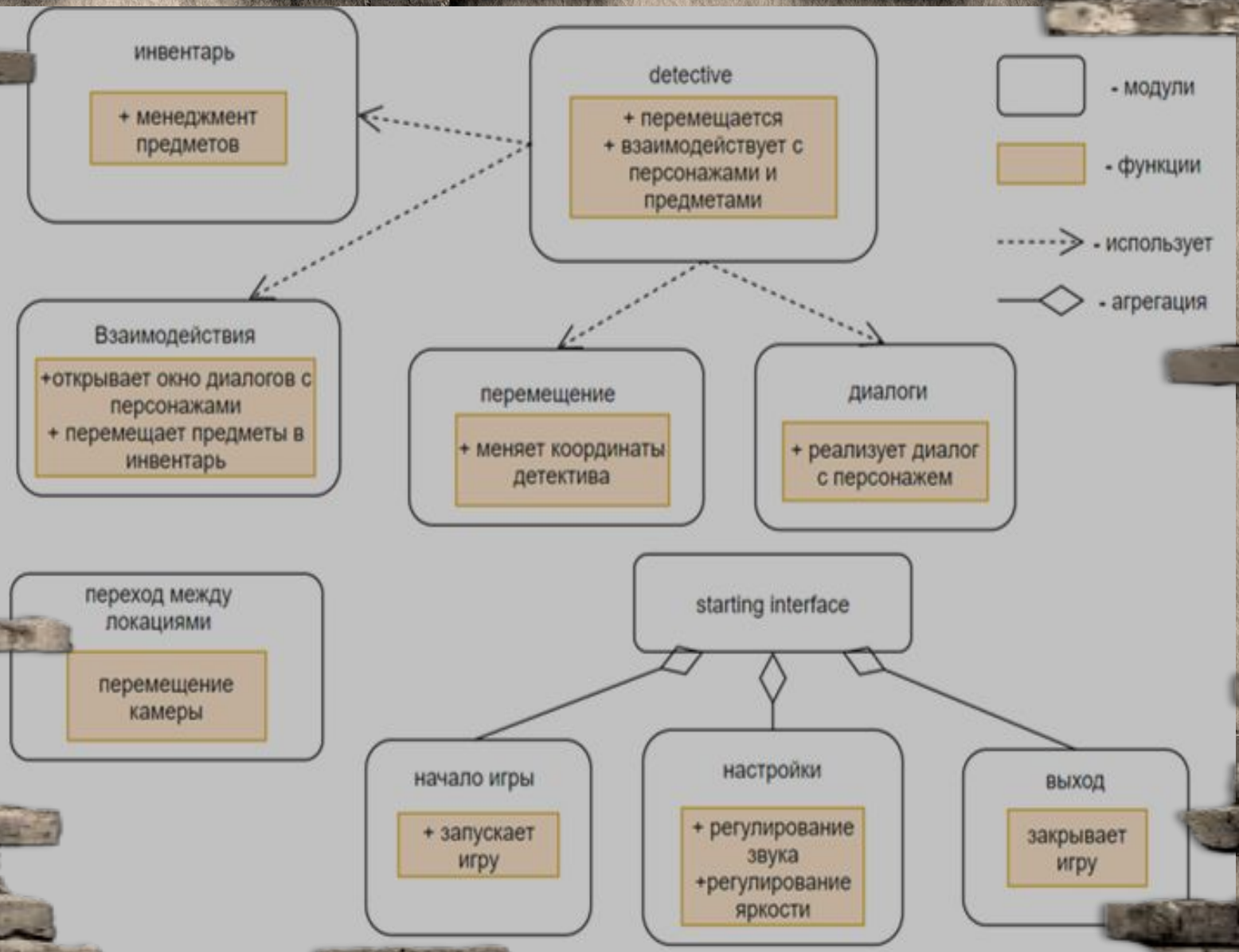
Нажал кнопку "Esc"

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**