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.

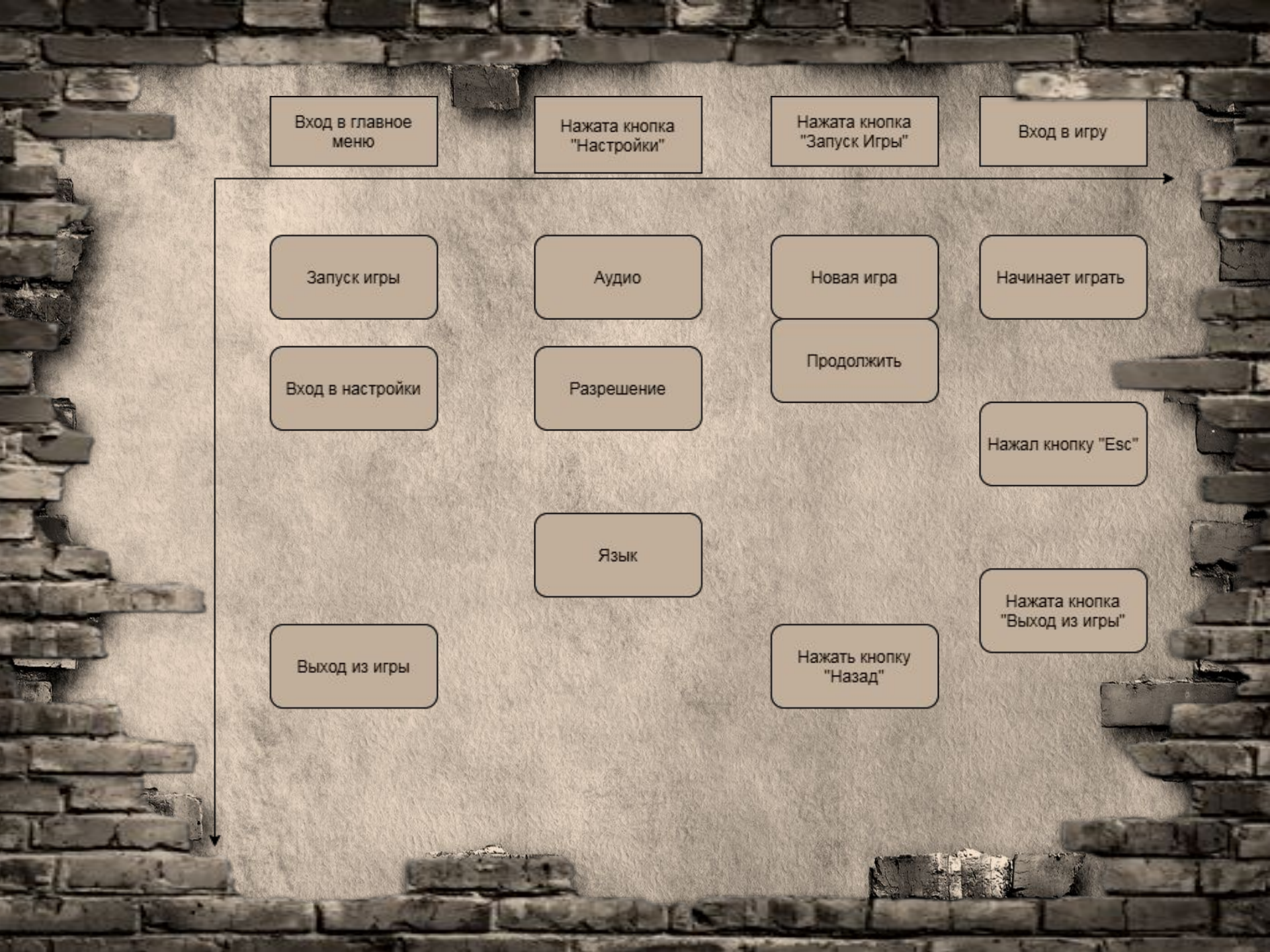
проблема

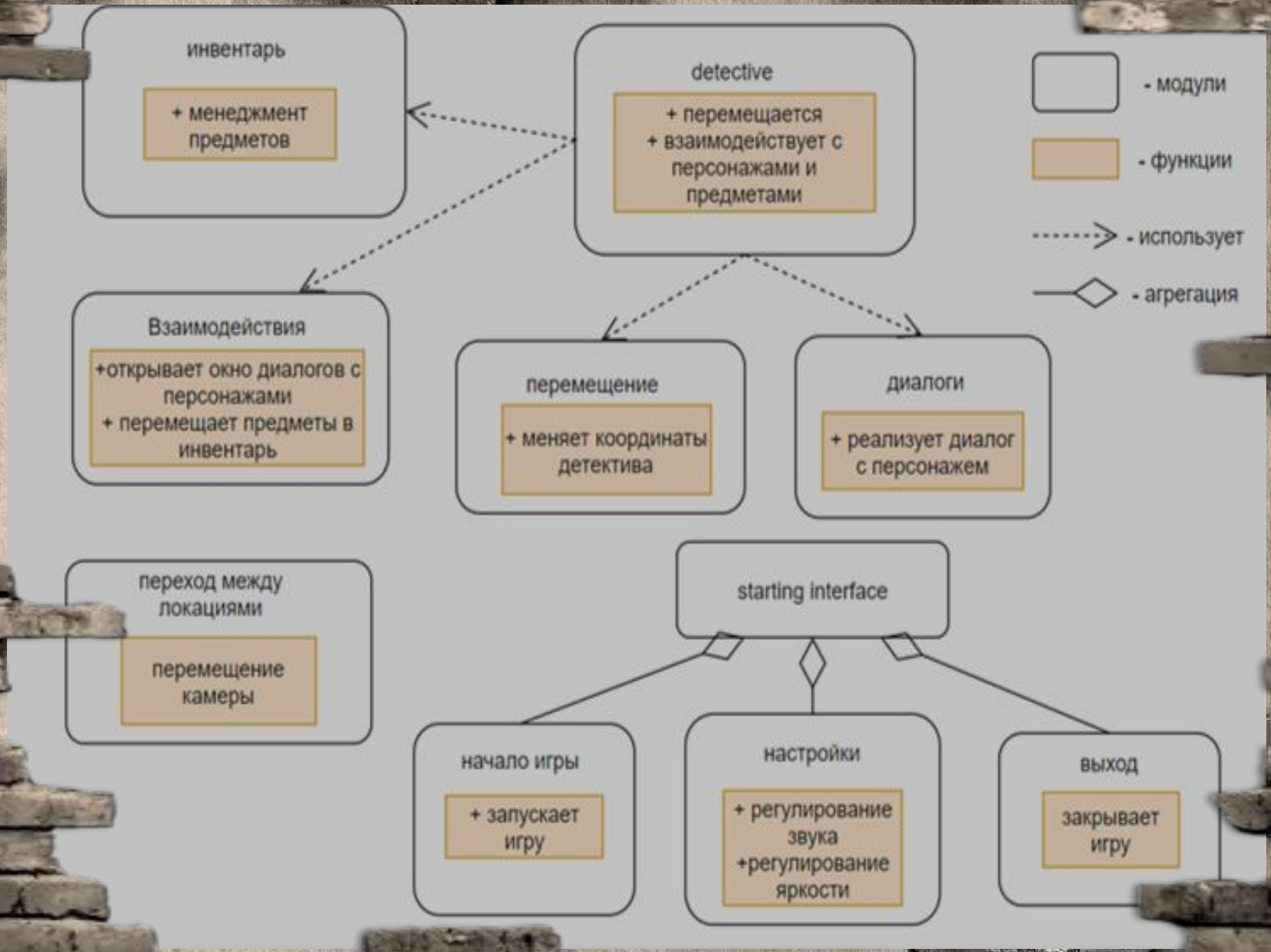
Малое количество игр жанра детектив, отсутствие интереса к развитию логического мышления.

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"


инвентарь
+ менеджмент предметов
detective
+ перемещается
+ взаимодействует с персонажами и предметами
- модули
- функции
- использует
- агрегация
Взаимодействия
+открывает окно диалогов с персонажами
+ перемещает предметы в инвентарь
перемещение
+ меняет координаты детектива
диалоги
+ реализует диалог с персонажем
переход между локациями
перемещение камеры
starting interface
начало игры
+ запускает игру
настройки
+ регулирование звука
+регулирование яркости
выход
закрывает игру

Рынок

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
risovach.ru