

JRPG

HeroOfTheBladeAndMagicOn

# О ЧЁМ?

## HERO OF THE BLADE AND MAGICON

проект, который должен вернуть игрока к истокам всей культуры.

Вы - как главный герой, должны узнать историю нового мира. Возможно, победить местного тёмного властелина, ну или как получится. Изучайте механики игры, общайтесь с другими NPC, и многое другое.



В КАКОМ ВИДЕ

БУДЕТ ИГРА?



В КАКОЙ ПРОГРАММЕ?



предназначенных для создания

компьютерных игр жанра JRPG.



# РАЗРАБОТКА МЕХАНИКИ ИГРЫ

Создание эскизов мира,  
различных локаций

Разработка пошаговой  
механики боя (с учётом  
выбора действия)

Расположение мобов, NPC, ГГ,  
антагониста

Разработка механики боя ГГ,  
антагониста, мобов

# Разработка персонажей

- СОЗДАНИЕ И АНИМИРОВАНИЕ ГГ

- СОЗДАНИЕ И АНИМИРОВАНИЕ АНТАГОНИСТА

- СОЗДАНИЕ И АНИМИРОВАНИЕ МОБОВ, NPC

# ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ

Создание простого интерфейса для боя - бой, рюкзак, защита, побег

Создание простого интерфейса для разговоров - пропустить диалог, читать далее

Создание простого интерфейса для меню - играть, выбор роли, выйти из игры

# ПЛАНИРОВКА СЮЖЕТА И ИСТОРИИ

- СЮЖЕТ ГГ И ГЛАВНОЙ МОТИВАЦИИ  
БОРЬБЫ С АНТАГОНИСТОМ

- ОБЩАЯ ИСТОРИЯ МИРА

- ЛИНИЯ ИСТОРИИ НРС, ОСНОВНОЙ  
МОТИВ ОБЩЕНИЯ С ГГ

# СОСТАВ КОМАНДЫ

## PROJECT PROGRAMMER

Никита Кривов

Сотрудник отдела разработки.

Реализация основных идей проекта в готовом виде.

Создание механик игры с учетом технологической концепции.

## PROJECT DESIGNER

Пичугов Виталий

Сотрудник отдела разработки.

Составители идей для проекта.

Создание локаций и регламентация процессов сюжета игры.

## PROJECT MANAGER

Арен Автандилян

Главный руководитель процесса разработки с учётом плана.

Презентация проекта широким массам.

Ответы на вопросы от пользователей

## PROJECT TESTER

Андрей Новиков

Сотрудник отдела тестирования элементов проекта.

Тестирование проекта на наличие неисправностей.

Советы касаются оптимизации.

## PROJECT TESTER

Табурец Дмитрий

Сотрудник отдела тестирования элементов проекта.

Тестирование проекта на наличие неисправностей.

Советы касаются оптимизации.