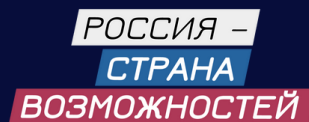




RUNGUN

ИГРА ОТ GAME OF ROUND TABLE



КОНЦЕПТ

ОПИСАНИЕ ИГРЫ



Вы в роли наемника выполняете ключевой заказ. После смерти помните события до и повторяете выполнение заказа.

ПЛАТФОРМЫ



PC, Xbox, PSN, Nintendo

РЕЙТИНГ



16+

ЖАНР ИГРЫ



Изометрический слэшер

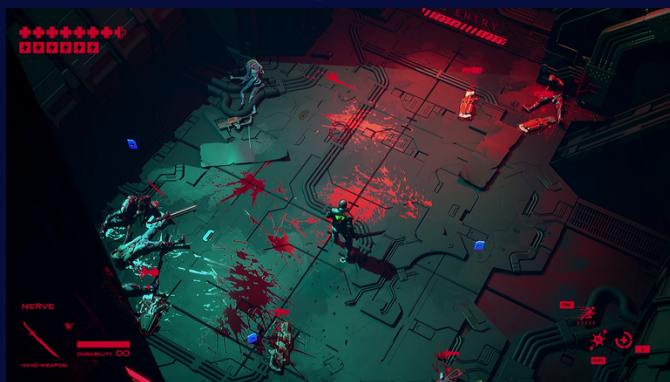
ИГРОВОЙ ДВИЖОК



Unity

РЕФЕРЕНСЫ

RUINER



CURSE OF THE DEAD GOD



DEAD CELLS



ULTIMATE SPIDER-MAN



ЧТО СДЕЛАЛИ ДО АКСЕЛЕРАТОРА

2021

ИЮЛЬ

Написать концепт-документ



НОЯБРЬ

Основа проекта на State Machine и сделать анимации



ДЕКАБРЬ

Тайлы для локации "Клуб"



ЯНВАРЬ

Закончить арт главного героя



ФЕВРАЛЬ

Закончить арты первого босса и противников



2022

АПРЕЛЬ

Настроить >8 механик в боевой системе и поведение NPC



МАЙ

Сделать Graybox локации Клуб



ИЮНЬ

Закончить 6 моделей персонажей и локации



ИЮЛЬ

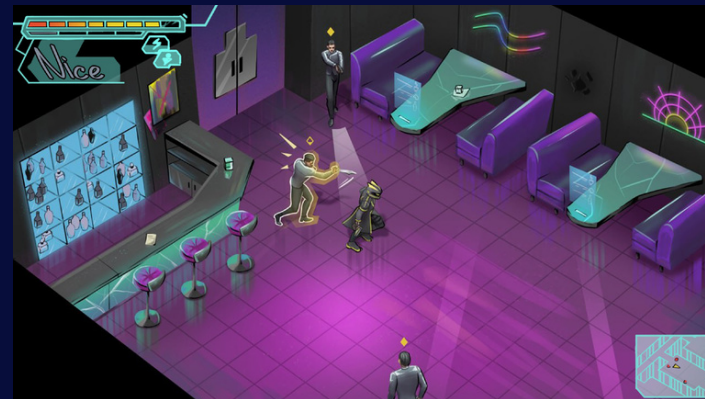
Сделать 80% анимаций



АВГУСТ 2022



ДЕКАБРЬ 2022



Интересно, как это



ЧТО СДЕЛАЛИ ВО ВРЕМЯ АКСЕЛЕРАТОРА

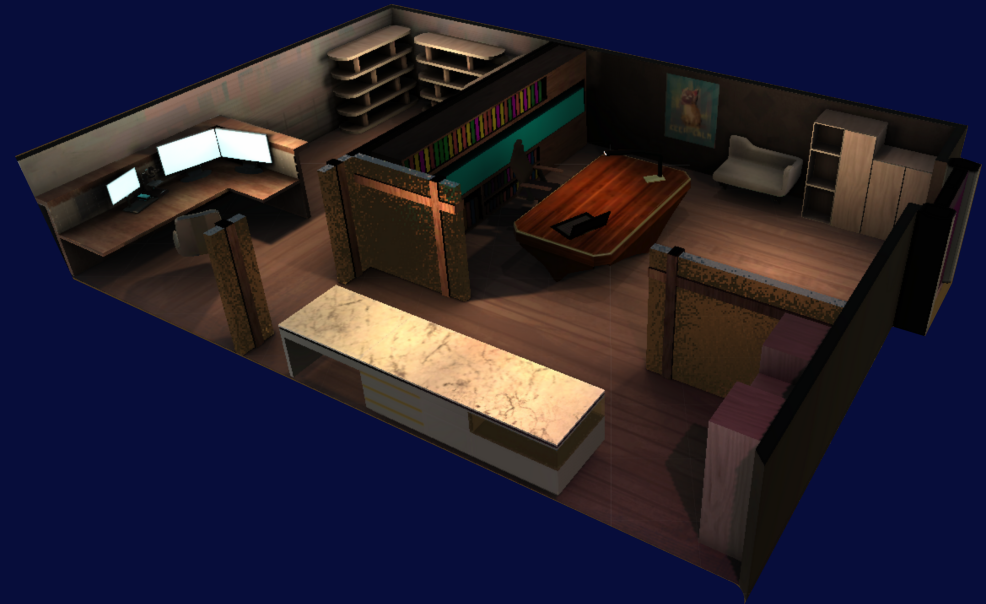
АРТ

Концепт-арты помещений

Текстуры

Эскиз геймплея

UI



ЧТО СДЕЛАЛИ ВО ВРЕМЯ АКСЕЛЕРАТОРА

ГЕЙМПЛЕЙ

Изменили боевую систему с упором на стрельбу

Создали редактор диалогов

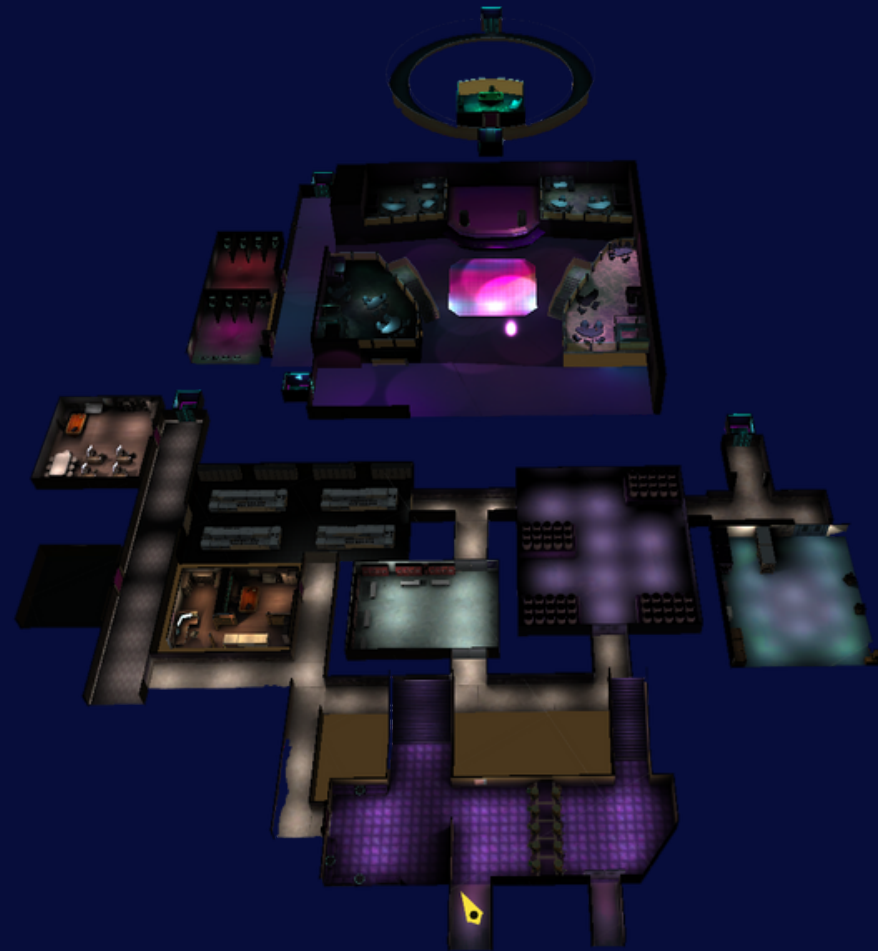
Сделали систему генерации волн противников

ЧТО СДЕЛАЛИ ВО ВРЕМЯ АКСЕЛЕРАТОРА

ЛОКАЦИИ

Сделали модель локации

Настроили импорт текстур



ПЛАНЫ

ДЕКАБРЬ

Собрать обратную связь, провести работу над ошибками

2Q-3Q

Реализация основных механик

1Q

Сбор и анализ связи. Развитие коммьюнити

4Q

Выпуск полной версии игры

2023

2024

Поиск инвестиций. Найм персонала

1Q

Выпуск 1 версии игры с минимальным сюжетом

4Q

Добавление контента для полной версии игры

2Q-3Q

КОМАНДА

Артур Кабиров

Геймдизайнер и разработчик



Валерия Букина

Художница по персонажам и UI



Максим Тархов

Левел-дизайнер и 3D-художник



Ксения Куимова

Художница по окружению



Александр Токарев

Сценарист и 3D-художник





[Группа VK](#)



[@KabirovArthur](#)



Артур Кабиров
Руководитель проекта

