Disynergy
Страница материала ↗
EXQT
Готовые ответы — на EXQT
Доступ к ответам приобретается отдельно.
Найти ответы ↗

УНИВЕРСИТЕТ СИНЕРГИЯ

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «СИНЕРГИЯ»

Факультет Информационных технологий
(наименование факультета/ института)

Направление подготовки /специальность: 09.03.02 Информационные системы и технологии
(код и наименование направления подготовки /специальности)

Профиль/специализация: Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности
(наименование профиля/специализации)

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
Информационных технологий
Университета «Синергия»

Захаров
_____ А.В. Захаров
(подпись) И.О. Фамилия)

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ НА УЧЕБНУЮ ПРАКТИКУ
(вид практики)

Технологическая (проектно-технологическая) практика
(тип практики)

обучающегося группы_____ _____.
(Шифр и № группы) (Ф.И.О. обучающегося)

Место прохождения практики:
Университет Синергия/
(наименование Профильной организации/ профильного структурного подразделения Образовательной организации)

Срок прохождения практики: с «___» _____ 20__ г. по «__» _____20__ г.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

Содержание индивидуального задания на практику:

№ п/п	Виды работ
1.	Инструктаж по соблюдению правил противопожарной безопасности, правил охраны труда, техники безопасности, санитарно-эпидемиологических правил и гигиенических нормативов.
2.	Выполнение определенных практических кейсов-задач, необходимых для оценки умений, навыков и (или) опыта деятельности по итогам учебной практики (технологической (проектно-технологической) практики) (вид практики, тип практики)
	Критерии оценивания выполнения заданий по практике: каждая кейс-задача состоит из 5-ти подзадач – каждая подзадача может быть оценена от 0 до 2 баллов (0 баллов – отсутствует ответ, 2 балла – полностью выполненное задание, 1 балл – в зависимости от недочетов (полноты) в ответе на подзадачу). Итого общее количество баллов, которое можно заработать за выполнение одной кейс-задачи составляет 10 баллов. Минимальное количество баллов, которое необходимо набрать для получения положительной оценки по практике составляет 50 баллов.
2.1	**Кейс-задача № 1. Создание 2D-спрайтов для персонажей** ***Описание ситуации.*** На старте разработки любой игры критически важно понять, как работают успешные нарративные решения. Необходимо исследовать, как известные проекты выстраивают сюжет, персонажей, мир и взаимодействие с игроком. ***Проблема.*** Начинающие разработчики часто путают «интересную историю» и «работающий игровой нарратив». Без системного разбора чужих проектов трудно выделить ключевые приёмы (как, например, «показать, а не рассказать», выборы без правильного ответа, лор через окружение). Задача — научиться деконструировать нарратив и видеть его механику. ***Ключевое задание.*** В соответствии с вариантом провести анализ нарративной структуры указанной игры. Результат оформить в виде отчёта с инфографикой или скриншотами, который включает: жанр и сеттинг, ядро и границы сеттинга, портрет целевой аудитории, основные сюжетные арки, приёмы вовлечения игрока, а также выявленные слабые места. *Подзадача 1.* Определение жанра и сеттинга 1. Точно сформулировать жанр игры (например, RPG, шутер, квест, симулятор). 2. Описать сеттинг: время, место, ядро сеттинга и его границы. *Подзадача 2.* Анализ целевой аудитории 1. Составить портрет типичного игрока (возраст, пол, игровые привычки, мотивация). 2. Выделить ядро целевой аудитории — тех, для кого игра создавалась в первую очередь. *Подзадача 3.* Декомпозиция сюжета и персонажей 1. Выписать главную сюжетную арку и 2–3 побочные линии. 2. Описать главного героя и ключевого антагониста: мотивация, цель, изменение в ходе игры. *Подзадача 4.* Нарративные приёмы и взаимодействие с игроком 1. Выделить 3–5 приёмов, которые игра использует для подачи истории (кат-сцены, записки, диалоги, окружение, выборы). 2. Оценить, насколько эти приёмы эффективны и почему. *Подзадача 5.* Создание презентации

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ
	1. Подготовить краткую презентацию (PDF, 5–7 слайдов) с ключевыми выводами. 2. Добавить в отчёт скриншоты или схемы, иллюстрирующие анализ, с подписями-пояснениями. При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями.

Приложение к кейс-заданию:

Варианты для анализа игры

Принцип выбора варианта: номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

Номер варианта	Название игры для анализа
1	The Witcher 3: Wild Hunt
2	Disco Elysium
3	Bioshock Infinite
4	Mass Effect 2
5	Dark Souls
6	The Last of Us
7	Skyrim
8	Portal 2
9	Hollow Knight
10	God of War (2018)
11	Batman: Arkham Asylum
12	Half-Life 2
13	Fallout: New Vegas
14	Silent Hill 2
15	Assassin's Creed II
16	System Shock 2
17	Far Cry 3
18	Star Wars: Knights of the Old Republic
19	Subnautica
20	Hades
21	Stardew Valley
22	StarCraft II: Wings of Liberty

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>23</td><td>Dragon Age: Origins</td></tr>
<tr><td>24</td><td>Final Fantasy VII</td></tr>
<tr><td>25</td><td>Prey (2017)</td></tr>
<tr><td>26</td><td>Baldur's Gate 3</td></tr>
<tr><td>27</td><td>Cyberpunk 2077</td></tr>
<tr><td>28</td><td>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</td></tr>
<tr><td>29</td><td>The Elder Scrolls IV: Oblivion</td></tr>
<tr><td>30</td><td>Resident Evil 4 (2005)</td></tr>
<tr><td>31</td><td>Grand Theft Auto V</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2.2</td><td>Кейс-задача № 2. Разработка концепции игры: сеттинг, жанр, лор и ЦА
Описание ситуации.
Команда инди-студии хочет запустить новый проект, но пока не определилась с его основой. Вам поручено предложить концепцию игры, опираясь на знания о жанрах, сеттингах, построении лора и портретировании аудитории. Концепция должна быть оригинальной, но реалистичной для малого бюджета.
Проблема.
Нужно чётко определить: в чём ядро мира, какие его границы, кто будет играть и что именно удержит игрока. Без этого дальнейшая разработка (геймдизайн, сценарий, арт) становится хаотичной.
Ключевое задание.
В соответствии с вариантом разработать концепцию игры. Результат — концепт-документ, который включает: название, жанр, ядро и границы сеттинга, портрет целевой аудитории, краткий лор (история мира, ключевые события), основные конфликты и игровую особенность, связанную с нарративом.
Подзадача 1. Выбор жанра и сеттинга
1. Обосновать выбор жанра (почему именно он подходит для заявленной идеи).
2. Описать ядро сеттинга и его границы.
Подзадача 2. Определение целевой аудитории
1. Создать портрет игрока: демография, игровой стаж, мотивация (по Bartle или другому профилю).
2. Выделить ядро целевой аудитории и объяснить, почему игра заинтересует именно этих людей.
Подзадача 3. Формирование лора и предыстории
1. Написать краткую историю мира (1–2 абзаца) — что произошло до начала игры.
2. Определить 2–3 ключевых фракции или группы с их целями.
Подзадача 4. Главный конфликт и нарративная особенность
1. Сформулировать основной конфликт игры (что движет сюжет).
2. Придумать нестандартный приём подачи истории (например, игра без диалогов, или лор через инвентарь, или временная петля) и описать, как он работает.
Подзадача 5. Создание презентации</td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ
	1. Подготовить итоговый документ с заголовками, схемами и ключевыми тезисами. 2. Создать презентацию с референсами. 3. Слайды презентации прикрепите к содержанию отчета по данной кейс-задаче При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями. ***Приложение к кейс-заданию:*** **Варианты для разработки концепции игры** **Принцип выбора варианта:** номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

Номер варианта	Ключевые темы/ограничения для концепции
1	Тёмное фэнтези, где магия — проклятие, а герой — бывший палач.
2	Космический вестерн: фронтир на окраине галактики, без сверхсветовой связи.
3	Город-государство под водой, люди мутировали, технологии на основе биолюминесценции.
4	Постапокалипсис не из-за войны, а из-за полного исчезновения сна — люди не могут спать.
5	Киберпанк в сеттинге древнего Рима: рабы с нейроимплантами, сенаторы-хакеры.
6	Стимпанк в джунглях: цивилизация на гигантских летающих растениях.
7	Фэнтезийный детектив: преступления совершаются с помощью магии, а герой — единственный, кто не может её использовать.
8	Мир, где эмоции — валюта, и их нужно добывать в опасных зонах.
9	Средневековье, но рыцари сражаются на гигантских меха-пауках, а магия — это программирование.
10	Подземный город без солнца, освещение — только грибы и кристаллы, звук — главная угроза.
11	Альтернативная история: не было Второй мировой, но появился портал в другую реальность.
12	Космическая опера без инопланетян — только люди, но с продвинутой генетикой и кастовой системой.
13	Мир, где смерть — не конец, а переход в другое измерение, и герой путешествует между ними.
14	Хоррор в викторианском стиле, но монстры — это искажённые желания людей.
15	Экологический коллапс, люди живут в мусорных башнях, а ресурсы — в

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td></td><td>токсичных облаках.</td></tr>
<tr><td>16</td><td>Иммерсивный симулятор в особняке, где комнаты меняют порядок каждый день.</td></tr>
<tr><td>17</td><td>Футуристический спорт — состязания в виртуальных аренах, но если проиграл — стирают память.</td></tr>
<tr><td>18</td><td>Древний Египет, но пирамиды — это космические корабли, а фараоны — пришельцы.</td></tr>
<tr><td>19</td><td>Мир без цвета — герой должен вернуть его, сражаясь с «сумеречными» монстрами.</td></tr>
<tr><td>20</td><td>Дикий Запад, где индейцы — это разумные рептилоиды, а ковбои — наездники на велоцирапторах.</td></tr>
<tr><td>21</td><td>Город-муравейник: люди живут в вертикальных колоннах, а политика строится на обмене запахами.</td></tr>
<tr><td>22</td><td>Арктическая станция, где учёные находят древний вирус, изменяющий восприятие времени.</td></tr>
<tr><td>23</td><td>Космический ковчег с колонистами в криосне, но капсулы открываются не по плану.</td></tr>
<tr><td>24</td><td>Игра про таксиста в неоновом городе, пассажиры — ключ к сюжету.</td></tr>
<tr><td>25</td><td>Подводная база, где давление — главный враг, а нарратив строится на дневниках предыдущих экипажей.</td></tr>
<tr><td>26</td><td>Стимпанк-детектив в Лондоне, где улицы движутся на шестерёнках.</td></tr>
<tr><td>27</td><td>Игра о смотрителе маяка, который видит в тумане воспоминания умерших.</td></tr>
<tr><td>28</td><td>Космическая станция с искусственной гравитацией, которая даёт сбои.</td></tr>
<tr><td>29</td><td>Фэнтезийная школа, где стихии магии соответствуют школьным предметам.</td></tr>
<tr><td>30</td><td>Город на облаках, где люди живут за счёт сбора энергии молний.</td></tr>
<tr><td>31</td><td>Средневековый университет магии, где все заклинания — это математические формулы.</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2.3</td><td>Кейс-задача № 3. Создание нарративного дизайн-документа для прототипа уровня
Описание ситуации.
В игровой студии принято решение ускорить разработку, чётко задокументировав нарративную составляющую каждого уровня. Вам поручено создать нарративный дизайн-документ для одного уровня своей будущей игры, чтобы согласовать сюжетные точки, персонажей, диалоги и окружение с геймплеем.
Проблема.</td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ
	Нарратив часто воспринимается как «кат-сцены», но на самом деле это интеграция истории во все аспекты уровня: окружение, поведение врагов, находки, диалоги и даже музыка. Без документирования команда теряет целостность, и уровень становится «пустым». Задача — создать работающий нарративный слой для конкретного игрового фрагмента. ***Ключевое задание.*** В соответствии с вариантом разработать нарративный дизайн-документ для одного уровня (локации). Документ должен включать: мета-цель уровня (что игрок должен узнать о мире/персонаже), краткое описание локации, ключевые NPC и их реплики, неигровые объекты со встроенным лором, сценарий событий (биты), а также список «нарративных якорей» (элементов окружения, передающих историю). *Подзадача 1.* Определение мета-цели уровня, описание локации и её истории 1. Сформулировать, что именно игрок должен понять или почувствовать после прохождения уровня. 2. Дать название и краткое описание уровня, его внешний вид, атмосферу. 3. Написать, что за событие здесь произошло до прихода игрока. *Подзадача 2.* NPC и диалоги 1. Создать 1–2 персонажей (не обязательно живых — например, призрак, автоматон, голос в голове). 2. Написать их ключевые реплики (5–7 фраз) и условия их появления. *Подзадача 3.* Нарративные объекты и якоря 1. Перечислить 5–7 объектов окружения, которые передают историю (письма, надписи, разрушенные механизмы, трупы, рисунки на стенах). 2. Для каждого написать, что именно игрок может узнать и как это связано с основной историей. *Подзадача 4.* Событийная карта уровня 1. Описать последовательность событий: начало, развитие, кульминация, финал — с указанием, какие нарративные биты активируются на каждом этапе. *Подзадача 5.* Создание презентации 1. Подготовить текстовый файл и слайды презентации (5–6 слайдов) с ключевыми моментами и схемой уровня. 2. Слайды презентации прикрепите к содержанию отчета по данной кейс-задаче При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями. ***Приложение к кейс-заданию:*** **Варианты для разработки нарратива игры** **Принцип выбора варианта:** номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

Номер варианта	Тип уровня и основная задача для нарратива
1	Заброшенный замок: игрок должен узнать, что прежний хозяин предал своих слуг ради бессмертия.
2	Космическая станция: через окружение показать, что экипаж сошёл с ума из-за неизвестного сигнала.
3	Подводный город: раскрыть причину его затопления — не авария, а ритуал.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ	
	4	Пустынный храм: показать, что боги — это древние ИИ, которые устали отвечать.
	5	Лесная деревня: жители исчезли не из-за монстров, а из-за коллективного самоубийства ради урожая.
	6	Старая фабрика: выяснить, что её закрыли из-за создания оружия, которое убивает время.
	7	Корабль-призрак: лор — капитан хотел найти край земли, но нашёл бездну.
	8	Лаборатория: учёные пытались излечить смерть, но создали бессмертных безумцев.
	9	Бункер времён холодной войны: узнать, что враг внутри — это сами обитатели.
	10	Магическая академия: найти доказательство, что ректор — оборотень, но студенты скрывают.
	11	Планета-свалка: роботы создали свою цивилизацию, но используют человеческие запчасти.
	12	Заброшенный парк аттракционов: игрок восстанавливает воспоминания девочки-призрака.
	13	Винтажный особняк: каждые 10 минут комната перестраивается, и это связано с семейным проклятием.
	14	Заснеженный лагерь: исследователи нашли организм, который имитирует голоса умерших.
	15	Заброшенный театр: игрок узнаёт, что все актёры — голограммы, а зрители — настоящие.
	16	Исследовательская база в джунглях: учёные нашли растение, которое исполняет желания, но ценой памяти.
	17	Водонапорная башня: там живёт отшельник, который знает, как открыть портал, но он безумен.
	18	Поезд в прериях: пассажиры торгуют временем, и игрок узнаёт, что время — это кровь.
	19	Лаборатория сновидений: учёные записывают сны, и один из них становится реальностью.
	20	Город на сваях: нижние этажи затоплены токсичной водой, но там живут «нижние» — мутанты.
	21	Замок-лабиринт: стены движутся, и это связано с душой архитектора, запертой в подвале.
	22	Небоскрёб-башня: на каждом этаже — отдельная эпоха, и жители не знают

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td></td><td>о других этажах.</td></tr>
<tr><td>23</td><td>Лесная тропа, где деревья хранят голоса пропавших детей.</td></tr>
<tr><td>24</td><td>Платформа в океане, где работает маяк, привлекающий морских духов.</td></tr>
<tr><td>25</td><td>Пещеры с наскальными рисунками, которые оживают при свете.</td></tr>
<tr><td>26</td><td>Подземный рынок, где торгуют чужими жизнями.</td></tr>
<tr><td>27</td><td>Станция управления погодой, где сбой вызван гневом уволенного инженера.</td></tr>
<tr><td>28</td><td>Транспортный хаб, где каждый выход ведёт в альтернативную реальность.</td></tr>
<tr><td>29</td><td>Заброшенная обсерватория на вершине горы. Игрок узнаёт, что астрономы обнаружили сигнал из глубокого космоса.</td></tr>
<tr><td>30</td><td>Остров-тюрьма. Заключённые и охрана когда-то объединились против внешней угрозы, но все погибли из-за предательства одного из них.</td></tr>
<tr><td>31</td><td>Старая шахта, где руда — это слёзы древнего великана.</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2.4</td><td>
Кейс-задача № 4. Проектирование системы персонажей и диалогов
Описание ситуации.
Команда разработчиков готовит концепцию новой игры и нуждается в детальной проработке системы персонажей: их характеров, мотиваций, взаимоотношений и диалоговых веток. Это необходимо для того, чтобы сценаристы и геймдизайнеры могли создавать убедительные и цельные нарративные линии.
Проблема.
Вам предстоит создать многомерных персонажей и продумать их реплики в контексте игровых ситуаций.
Ключевое задание.
В соответствии с вариантом разработать систему персонажей для игрового проекта. Результатом является нарративный профиль для 3 персонажей (включая главного героя, антагониста, одного второстепенного), а также 3 диалоговые сцены с ветвлениями. Профиль должен содержать: имя, роль, внешность, характер, цель, мотивацию, арку развития, отношения с другими персонажами. Диалоги должны демонстрировать различные тональности и варианты ответов игрока.
Подзадача 1.Определение ролей и конфликтов
1. Выделить главного героя, антагониста, союзника и нейтрального персонажа.
2. Описать их базовые конфликты (личные, идеологические, внешние)
Подзадача 2. Создание индивидуальных профилей
1. Для каждого персонажа написать развёрнутую характеристику (не менее 5 пунктов).
2. Определить ключевую черту характера и её влияние на поведение
Подзадача 3. Разработка арки развития
1. Описать, как меняется персонаж от начала к концу игры (или к определённому моменту).
2. Указать, какие события запускают эти изменения.
Подзадача 4. Написание диалоговых сцен
</td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>
1. Составить 3 диалоговые сцены между персонажами (по 5–10 реплик каждая).
2. Для каждой сцены предусмотреть 2–3 варианта ответа игрока и описать их последствия для сюжета или отношений.
<u>Подзадача 5.</u> Визуализация связей
1. Создать схему взаимоотношений персонажей (кто с кем дружит, враждует, зависит и т.д.).
2. Добавить краткие комментарии к каждому типу отношений.
Приложение к кейс-заданию:
Варианты для разработки персонажей и диалогов
Принцип выбора варианта: номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.
<table>
<tr><th>Номер варианта</th><th>Тема мира и конфликта</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Мир средневекового фэнтези, где король умирает, и престол оспаривают трое наследников.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Космическая станция на грани разрушения, и капитан должен принять трудное решение о спасении экипажа.</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Постапокалипсис, где два лагеря выживших борются за последний источник чистой воды.</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Город-государство в стиле киберпанк, где корпорации ведут теневую войну, а главный герой — хакер-одиночка.</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Магическая академия, где тайное общество студентов пытается воскресить тёмного владыку.</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Космическая опера: человечество ведёт войну с инопланетной расой, но главный герой обнаруживает, что война была спровоцирована.</td></tr>
<tr><td>7</td><td>Стимпанк-Лондон, где профессор создал разумный механизм, который начинает угрожать городу.</td></tr>
<tr><td>8</td><td>Затерянный мир динозавров, где учёные оказались в ловушке, а среди них есть предатель.</td></tr>
<tr><td>9</td><td>Средневековая Япония, где клан самураев предан, и последний выживший мстит.</td></tr>
<tr><td>10</td><td>Пустынный мир, где караваны торгуют водой, а одна из фракций хочет монополизировать ресурс.</td></tr>
<tr><td>11</td><td>Викторианская Англия, где вампиры и оборотни ведут тайную войну за контроль над правительством.</td></tr>
<tr><td>12</td><td>Космический корабль-ковчег, где система искусственного интеллекта решает, кто достоин выжить.</td></tr>
<tr><td>13</td><td>Фэнтезийный мир, где магия запрещена, но главный герой — последний</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ	
		маг, которого преследует инквизиция.
	14	Америка 1920-х годов, где гангстеры и полиция охотятся за таинственным артефактом.
	15	Древняя Греция, где боги вмешиваются в дела смертных, и герой должен предотвратить войну.
	16	Постапокалиптическая Москва, где мутанты и бандиты делят подземелья метро.
	17	Средневековый замок, где призрак бывшего лорда является жителям и требует расследовать его убийство.
	18	Школа для одарённых детей, где один из учеников обладает силой, способной уничтожить мир.
	19	Футуристический город, где люди живут в виртуальной реальности, а главный герой — тестировщик, нашедший баг, стирающий личности.
	20	Древний Рим, где гладиаторы поднимают восстание против императора-тирана.
	21	Тайная организация наёмников, где каждый член носит маску и не знает личности других.
	22	Космический фронтир, где колонисты на новой планете сталкиваются с враждебной флорой.
	23	Временная петля в городе, где каждый день повторяется, и только герой помнит прошлые циклы.
	24	Замок на облаках, где правит бессмертный маг, а жители мечтают о свободе.
	25	Остров, населённый разумными роботами, которые считают себя людьми.
	26	Город на шестерёнках, где классовая борьба разгорается между рабочими и инженерами.
	27	Подводная база, где команда обнаруживает древний внеземной корабль.
	28	Космический корабль-госпиталь, где врачи спасают инопланетян, но один из них — убийца.
	29	Река, разделяющая два враждующих королевства, и мост — нейтральная зона.
	30	Заброшенный зоопарк, где мутировавшие животные обладают разумом.
	31	Космическая станция, где работает ресторан для инопланетян, а главный герой — официант.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td>2.5</td><td>
Кейс-задача № 5. Разработка сюжетной структуры и интерактивных точек выбора
Описание ситуации.
Команда разработчиков нуждается в чёткой схеме сюжетной структуры с указанием ключевых точек ветвления. Это позволит согласовать работу сценаристов, геймдизайнеров и программистов.
Проблема.
Вам предстоит проектировать сбалансированную сюжетную структуру, где решения игрока имеют реальные последствия, но при этом количество вариантов остаётся управляемым.
Ключевое задание.
В соответствии с вариантом разработать сюжетную структуру игры (или её ключевой части) с интерактивными точками выбора. Результатом является документ, включающий: общую схему сюжета (завязка, развитие, кульминация, развязка), минимум 3 ключевых выбора для игрока с описанием последствий, карту ветвлений (как выборы влияют на дальнейшие события), а также пример одного из возможных финалов. Документ должен быть проиллюстрирован блок-схемой или графом.
Подзадача 1. Определение структуры актов
1. Разбить сюжет на 3–5 актов (этапов) и кратко описать каждый.
2. Указать, какие цели стоят перед игроком в каждом акте.
Подзадача 2. Идентификация ключевых выборов
1. Выделить не менее 3 моментов, где игрок должен принять значимое решение.
2. Для каждого решения описать возможные варианты и их непосредственный результат.
Подзадача 3. Построение карты ветвлений
1. Создать схему (в виде графа), показывающую, как выборы влияют на переходы между сценами.
2. Обозначить, какие комбинации выбора приводят к разным финалам.
Подзадача 4. Детализация одного финала
1. Выбрать один из возможных финалов и описать его подробно: что происходит с героем, с миром, с персонажами.
2. Объяснить, какие выборы привели к этому финалу.
Подзадача 5. Оценка реализуемости и оформление презентации
1. Написать краткое обоснование, почему предложенная структура реализуема в рамках небольшой инди-игры (без перегруженности ветвлениями).
2. Подготовить слайды презентации с блок-схемой (6–8 слайдов)
3. Слайды презентации прикрепите к содержанию отчета по данной кейс-задаче
При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями.

Приложение к кейс-заданию:
Варианты для разработки сюжетной структуры и интерактивных точек выбора
Принцип выбора варианта: номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

<table>
<tr><th>Номер варианта</th><th>Исходная ситуация для сюжета</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Герой — бывший военный, который возвращается в родной город, захваченный таинственным культом.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Главный герой — учёный, случайно создавший ИИ, который начинает</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ	
		манипулировать людьми.
	3	Девушка просыпается на необитаемом острове без памяти и должна выяснить, кто она.
	4	Космический пират крадёт груз, который оказывается живым существом, ищущим дом.
	5	В мире людей и эльфов начинается война, и герой — полукровка, который может остановить её.
	6	Следователь расследует серию убийств и обнаруживает, что убийца — он сам в будущем.
	7	В городе появляются порталы в другие миры, и герой должен закрыть их до катастрофы.
	8	Молодой маг случайно выпускает древнее зло и должен найти способ его заточить.
	9	После ядерной войны герой ведёт караван и должен выбрать, с какой фракцией союзничать.
	10	Главный герой — робот, который обретает самосознание и пытается спасти других роботов.
	11	В мире, где люди не могут лгать, герой обнаруживает, что способен на это.
	12	Средневековый рыцарь получает задание убить дракона, но дракон оказывается последним из своего рода.
	13	В городе, управляемом тираном, герой решает организовать подпольное движение.
	14	Группа друзей находит заброшенный дом, где происходит необъяснимое, и они должны выжить.
	15	Герой — пилот, который перевозит грузы, и однажды он берёт запретный груз.
	16	Журналист расследует заговор корпораций и находит улики, которые ставят под угрозу его жизнь.
	17	Ветеран войны возвращается к мирной жизни, но его прошлое настигает его.
	18	Герой — архивариус, который находит древнюю книгу, содержащую пророчество о конце света.
	19	Космический колонизатор на новой планете находит разумную жизнь и должен решить, как с ней взаимодействовать.
	20	Капитан корабля находит бутылку с посланием, которое указывает путь к сокровищу, но это ловушка.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ	
	21	Герой — тренер, его команда выходит в финал, но его пытаются подкупить.
	22	В маленьком городке происходят исчезновения, и герой — местный шериф — должен найти виновного.
	23	Герой — путешественник во времени, который случайно меняет прошлое и должен всё исправить.
	24	Герой — фермер, землю которого хотят отнять, он должен защитить свой дом.
	25	Полицейский под прикрытием вступает в банду и должен решить, кому верен.
	26	В космическом корабле просыпается герой, и все остальные члены экипажа — мертвы.
	27	Лесник замечает странные огни в лесу и должен выяснить их происхождение.
	28	В мире стимпанка герой работает в газете и находит компромат на мэра.
	29	Герой — горный проводник, он должен провести группу через опасный перевал.
	30	В городе появляется таинственный благотворитель, который помогает, но с тайным условием.
	31	В пустошах герой находит ребёнка, который умеет говорить на древнем языке.
3.	Систематизация собранного нормативного и фактического материала.	
4.	Оформление отчета о прохождении практики.	
5.	Защита отчета по практике.	

Обучающий(ая)ся индивидуальное задание получил(а):

_____ _____

(Ф.И.О.) (Подпись)

«___»_____ 20__г.[1]

[1] В соответствии с календарным учебным графиком указывается дата первого дня практики.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения

Нажмите на мессенджер, чтобы написать

Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗

+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru