

# BRUSKO GAMES

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ИГРА**

**NEWTON'S**

**NEMESIS**

# НАШ СОСТАВ



**ЧУБАРЕНКО  
СЕМЁН**

Разработчик



**ФЕДОРОВ  
АРТЁМ**

Аналитик



**ВОЛГИН  
МАКСИМ**

Тимлид



**НОРИЦЫН  
ВСЕВОЛОД**

Дизайнер



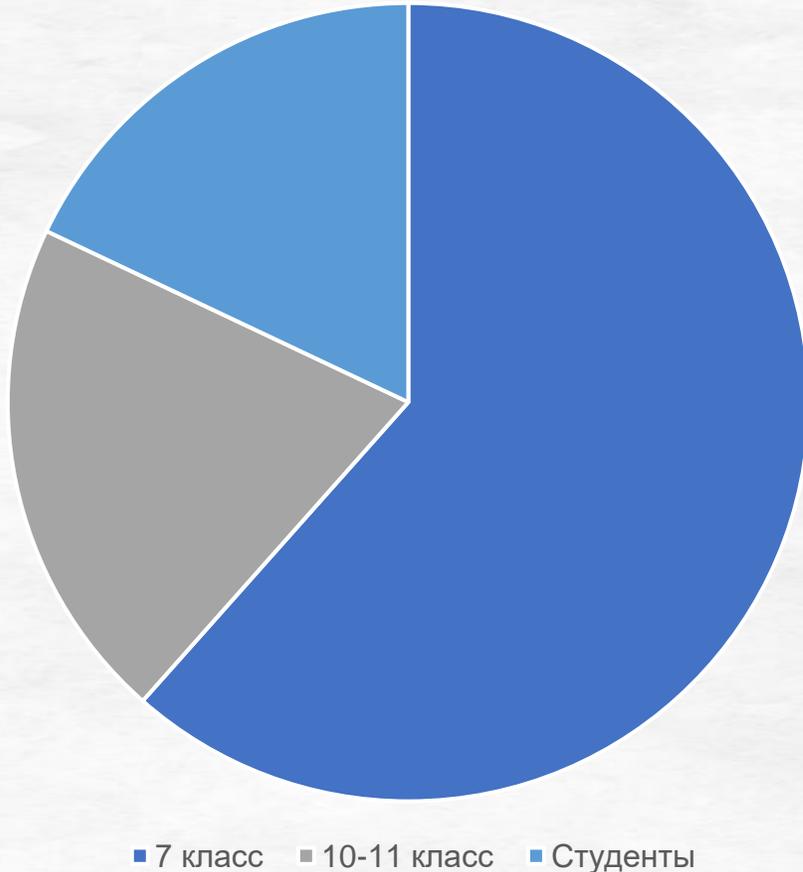
**ТЕРЕШКО  
ДМИТРИЙ**

Геймдизайнер

# ПРОБЛЕМЫ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ФИЗИКИ В ШКОЛЕ

- 1) Многие ученики в школе считают физику неинтересной из-за того, как преподаётся предмет.
- 2) Некоторые законы физики остаются непонятыми из-за отсутствия наглядных примеров.
- 3) У многих учеников после прохождения курса по физике отсутствует понимание того, как применить полученные знания на практике.

# ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ



По результатам опросов было выявлено, что больше всего в создании образовательной игры заинтересованы обучающиеся 7 классов, а именно 120 человек из 175 (69% опрошиваемых). Именно ученики 7 классов и стали целевой аудиторией для образовательной игры.

# ИДЕЯ ПРОЕКТА

- Помочь ученикам средней школы получить начальные знания в темах по физике, таких как: механика, термодинамика, оптика.
- Показать, что физика может быть нескучной



Создать игру, которая бы объясняла и показывала на примерах законы физики, которые начнут проходить в 7 классе

# ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛИ ПРОДУКТА

**Specific:** создать образовательную игру по законам физики за 7 класс.

**Measurable:** игра должна реализовывать 9 выбранных механик.

**Achievable:** количество деталей и масштабы игры должны быть такими, чтобы их было возможно реализовать за семестр.

**Relevant:** создать игру, которая бы заинтересовала нынешних школьников

**Time-bound:** игра должна быть создана до 31 мая.

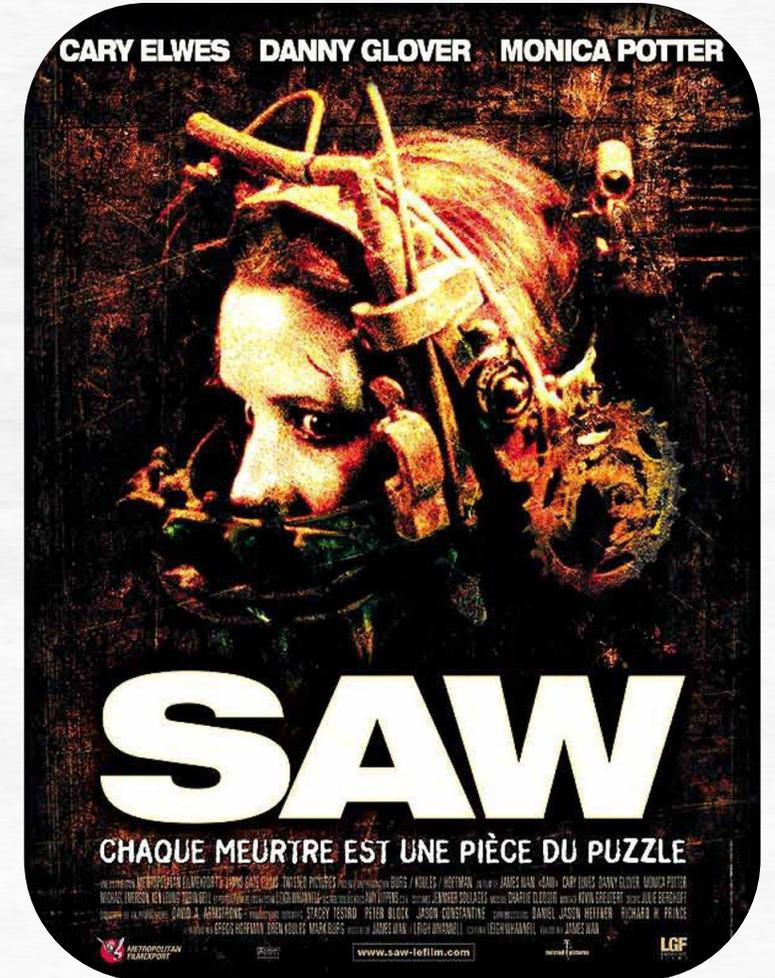
# ЗАДАЧИ ПРОДУКТА

1. Заинтересовать пользователя в дальнейшем изучении физики
2. Научить распознавать, как проявляются различные законы физики в реальной жизни.
3. Научить приводить реальные ситуации к типовым задачам.

Опираясь на анализ ЦА по методике 5W аналитиком были выбраны тематика и идея игры.

Было принято решение о системе уровней, где на каждый уровень приходится один закон физики.

Для более ярких впечатлений среди пользователей за основу идеи был взят популярный фильм «Пила»



# СРЕДСТВА РАЗРАБОТКИ

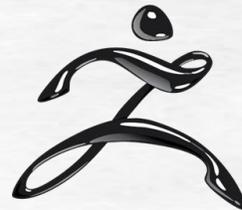
## ПЛАНИРОВКА



## КОНЦЕПТЫ И МАКЕТЫ



## 3D МОДЕЛИ

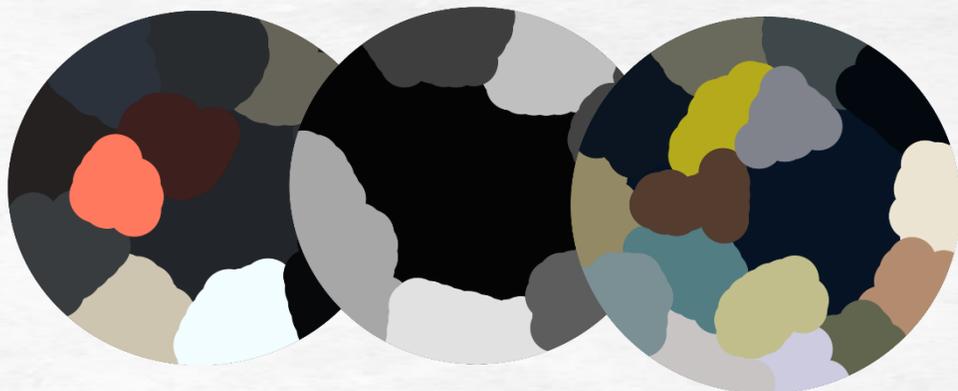
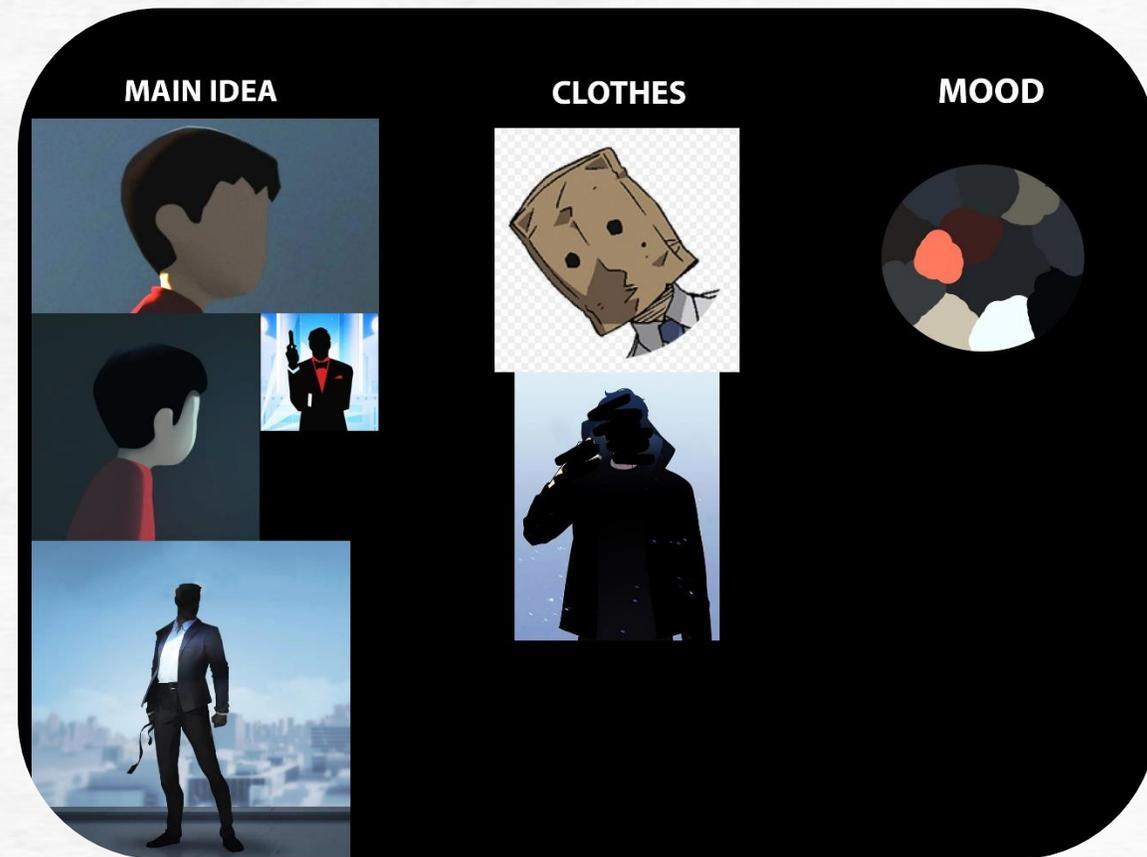


## КОД ДЛЯ ИГРЫ



## СЮЖЕТ

**Сюжет:** Главный герой - обычный школьник, который прогуливает уроки физики в школе. Его похищает таинственный злодей и подвергает испытаниям, для преодоления которых герой вынужден изучать законы физики.

ЦВЕТОВЫЕ  
ПАЛИТРЫКОНЦЕПТ  
ПЕРСОНАЖА

# ДИЗАЙН

## ГЛАВНЫЙ ПЕРСОНАЖ

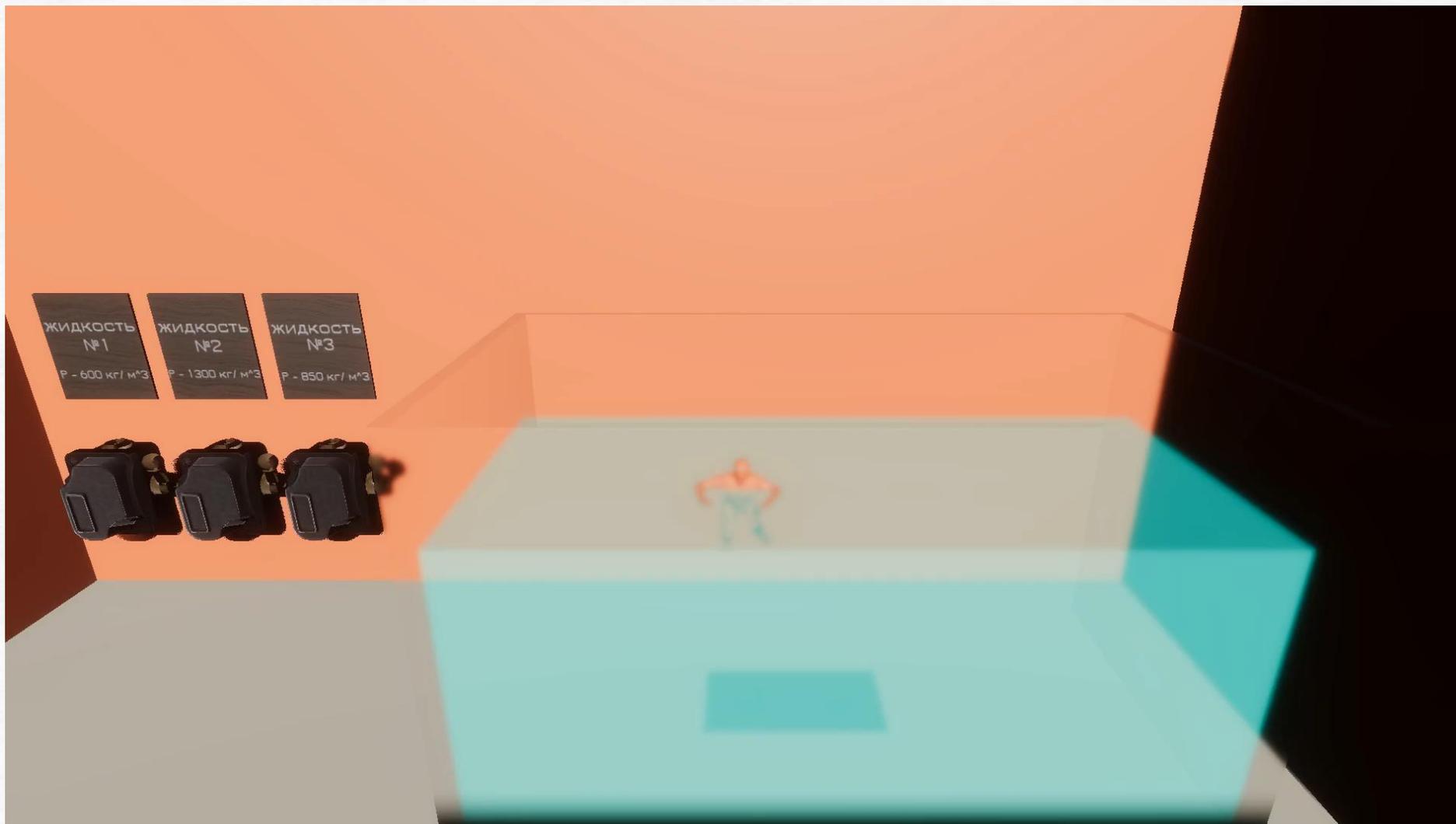
При создании  
моделек дизайнер  
опирался на  
настоящие объекты,  
стараясь сделать их  
максимально  
похожими



## ПРИМЕР МОДЕЛИ



# ГОТОВЫЙ ПРОДУКТ



**СПАСИБО  
ЗА ВНИМАНИЕ**