Проект

Рабочее название: PyFarm

Жанр: Симулятор

Графика: Пиксельная 2D

Язык программирования: Python

Методология разработки: Agile(погуглите), созвоны каждую неделю, спринты по 2 недели (спринт – решение конкретной задачи за какой-либо срок)

Концепция: Симулятор жизни фермера, главная цель – зарабатывать деньги и расширять свой участок. Для этого у персонажа есть возможность сажать растения, разводить животных, выполнять ограниченные по времени заказы. На полученные деньги персонаж сможет покупать новые семена и новые строения для фермы. Игра будет ограниченная по времени – 1 год, каждый сезон – 7-10 игровых дней, после прошествии года игра будет окончена на какую-либо концовку.  
  
!!! Нужно придумать занятия игрока для каждого времени года. Зима – пример, создание теплиц !!!

Дополнительные идеи (обсудить): Случайные события, простенький сюжет, другие персонажи с которыми можно стоить отношения, приглашать к себе на ферму. Игра должна иметь хотя бы минимальный смысл

Чем наш проект будет отличается от других проектов фермы: Придумать трогательную историю развития нашего персонажа за этот год

Целевая аудитория: Домохозяйки, офисные работники

Монетизация: Разовая покупка

Поддержка проекта после релиза: дополнения + патчи

Риски: Сжатые сроки, слишком большое кол-во задач

**Задачи для вас**

Подготовьте свои конкретные идеи для проекта, завтра мы все это окончательно согласуем, и я накидаю план по их реализации

Не забивайте на изучение PyGame и Питона, со следующей недели начнем уже полноценную разработку, надеюсь, что все будут приносить пользу команде

Подумайте кто может чем-то помочь проекту, есть ли у кого-то опыт в анимации, например. Роли мы распределим чуть позже, но на этой неделе

Сколько часов вы готовы выделять в неделю на наш проект? Насколько он вам интересен?

**Задачи на завтра**

* Создать минимальный список возможностей нашей игры (выделить самое важное, что должно быть, остальное – будет делаться только при достатке времени и желания)
* Накидать сюжет
* Узнать, кто насколько готов вкладываться. Оцените свои желания и возможности честно. Никто ни на кого не будет в обиде, мы просто будем сокращать проект. Будет более обидно, если мы замахнемся на большой проект, а участие в его создании будут принимать не все и в итоге, у нас ничего не выйдет.
* Распределяем роли