

■ Групповой проект

■
■
■ DCDsqd



План выступления

- ⌚ Участники команды
- ⌚ Организация совместной работы
- ⌚ Идея проекта

Участники команды



Участники и их роль в команде



**Натаров
Олег**

Программист

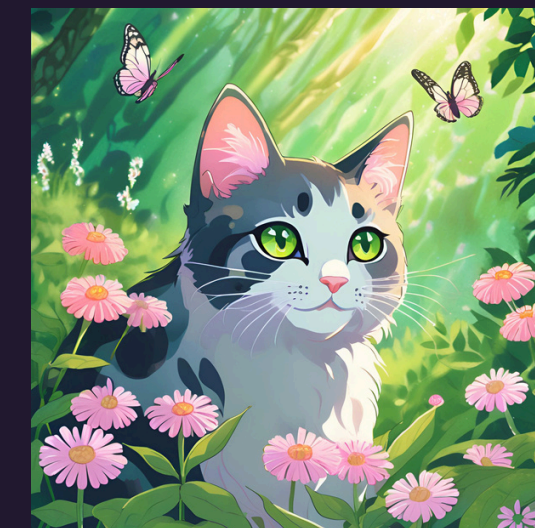


**Савосин
Александр**
Саунд-дизайнер



**Ивлев
Егор**

2Д Дизайнер



**Швалев
Дмитрий**
3Д Дизайнер

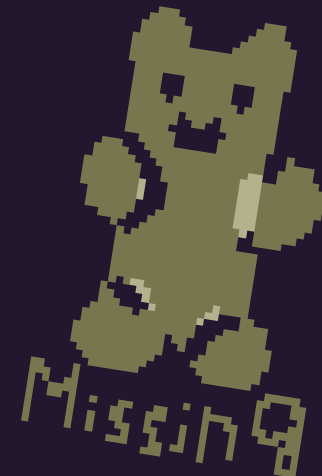
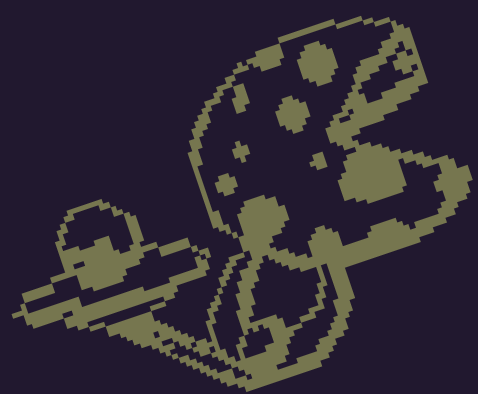
Совместная работа



Совместная работа

Для организации совместной работы над проектом было необходимо решить общие задачи, а именно продумать визуальный и игровой стиль.

В результате были выделены следующие задачи для участников:
Разработка архитектуры проекта; Разработка игровых механик;
Отрисовка двумерных ресурсов; Дизайн трехмерных ресурсов;
Написание музыкальных композиций; Озвучивание реплик;
Общая компоновка ресурсов в готовый проект.

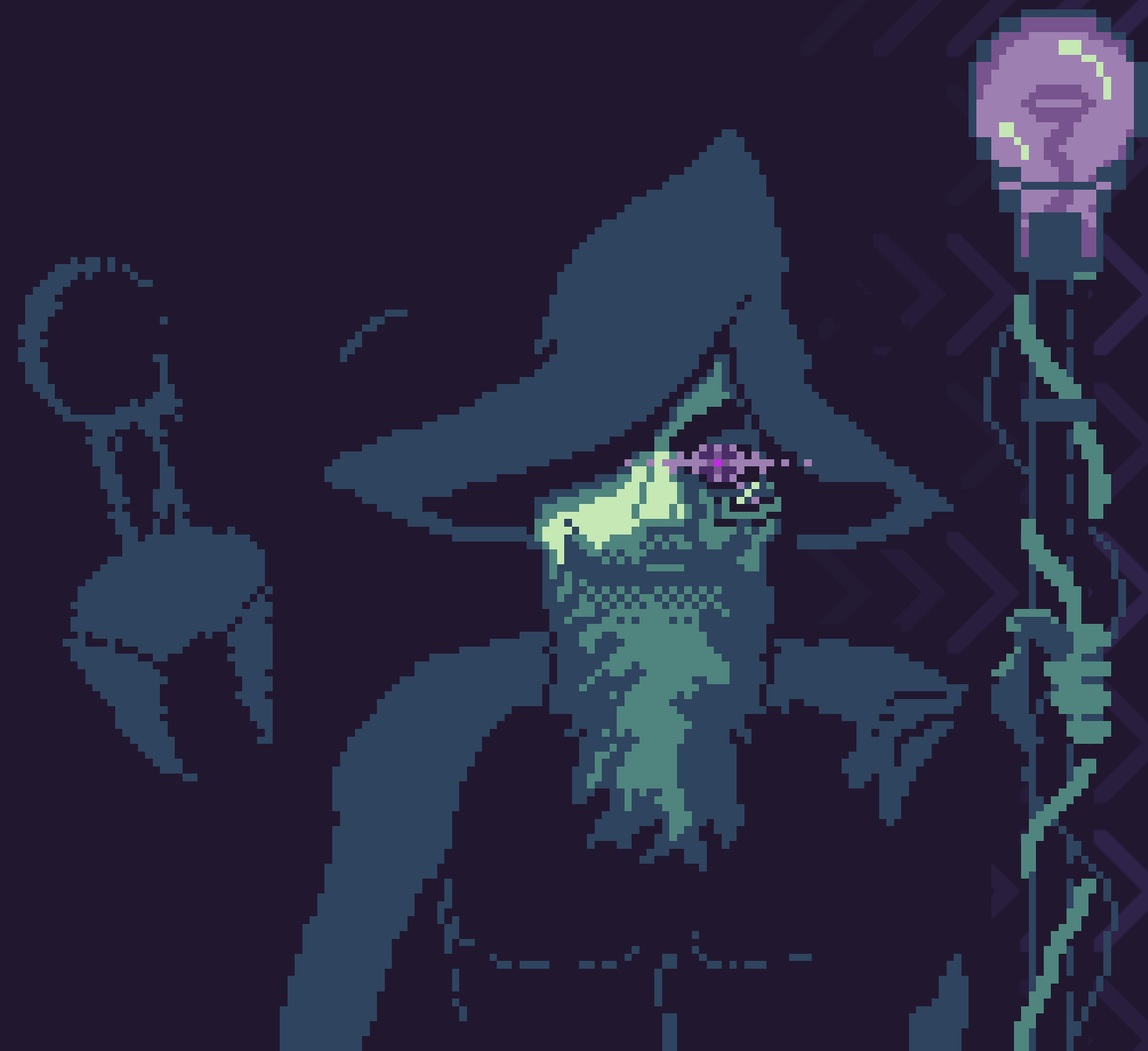
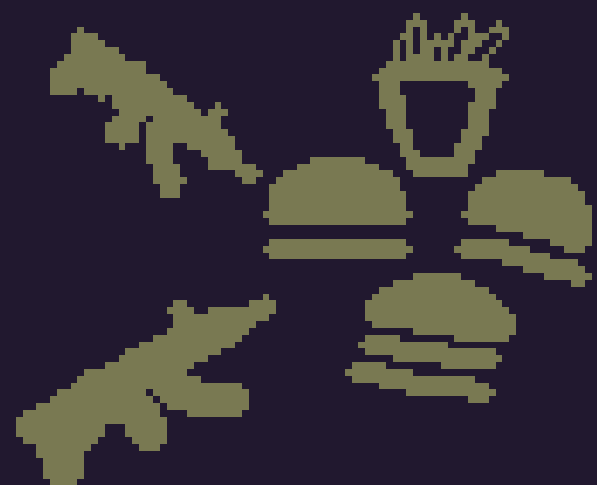


Идея проекта

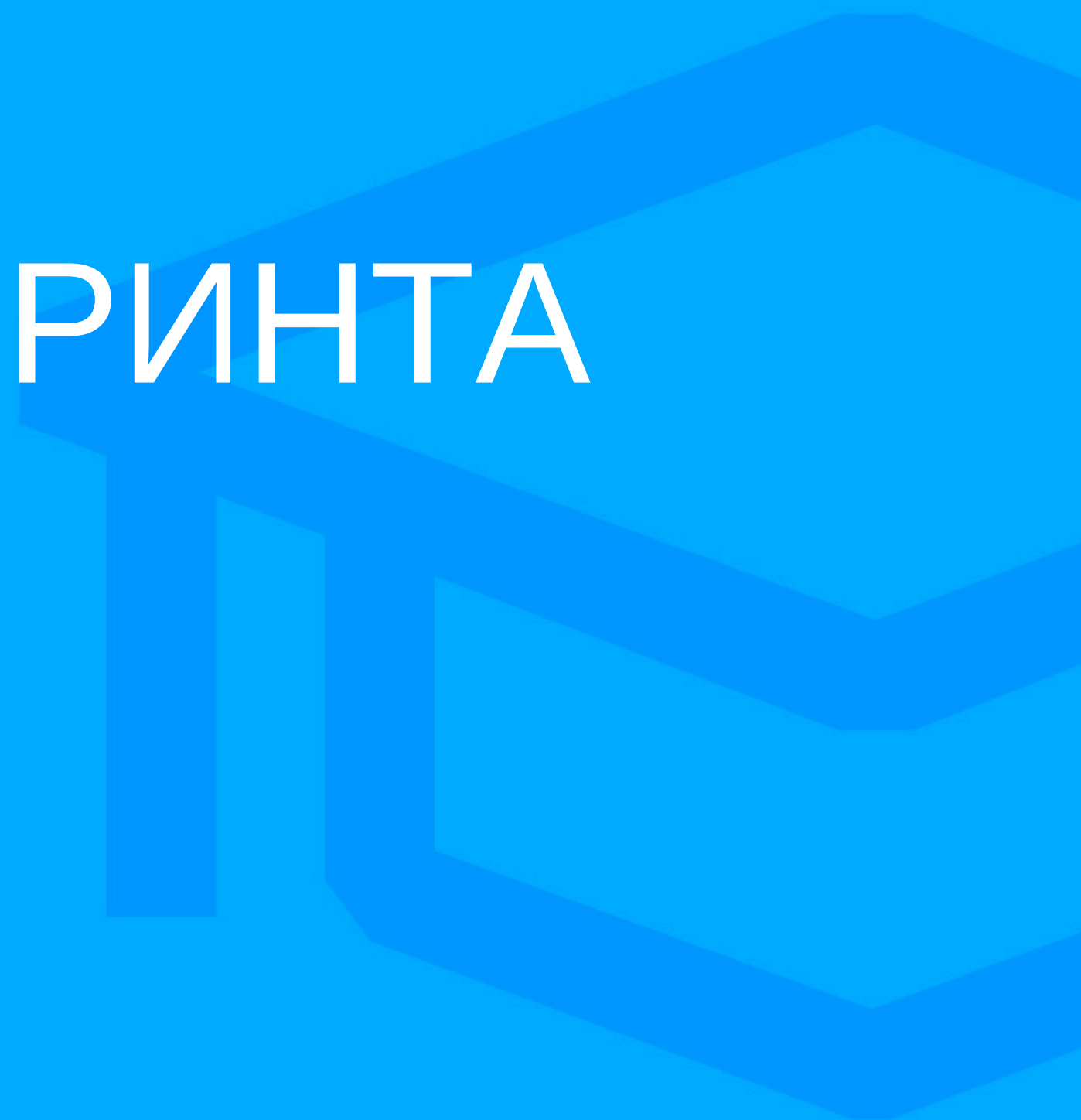


Проект

Командой было принято решение разработать игру в жанре симулятор-менеджмент, в которой игроку необходимо верно распределять заказы между клиентами, проводя расчеты; а также проводить с ними диалоги.



ИТОГИ ПЕРВОГО СПРИНТА

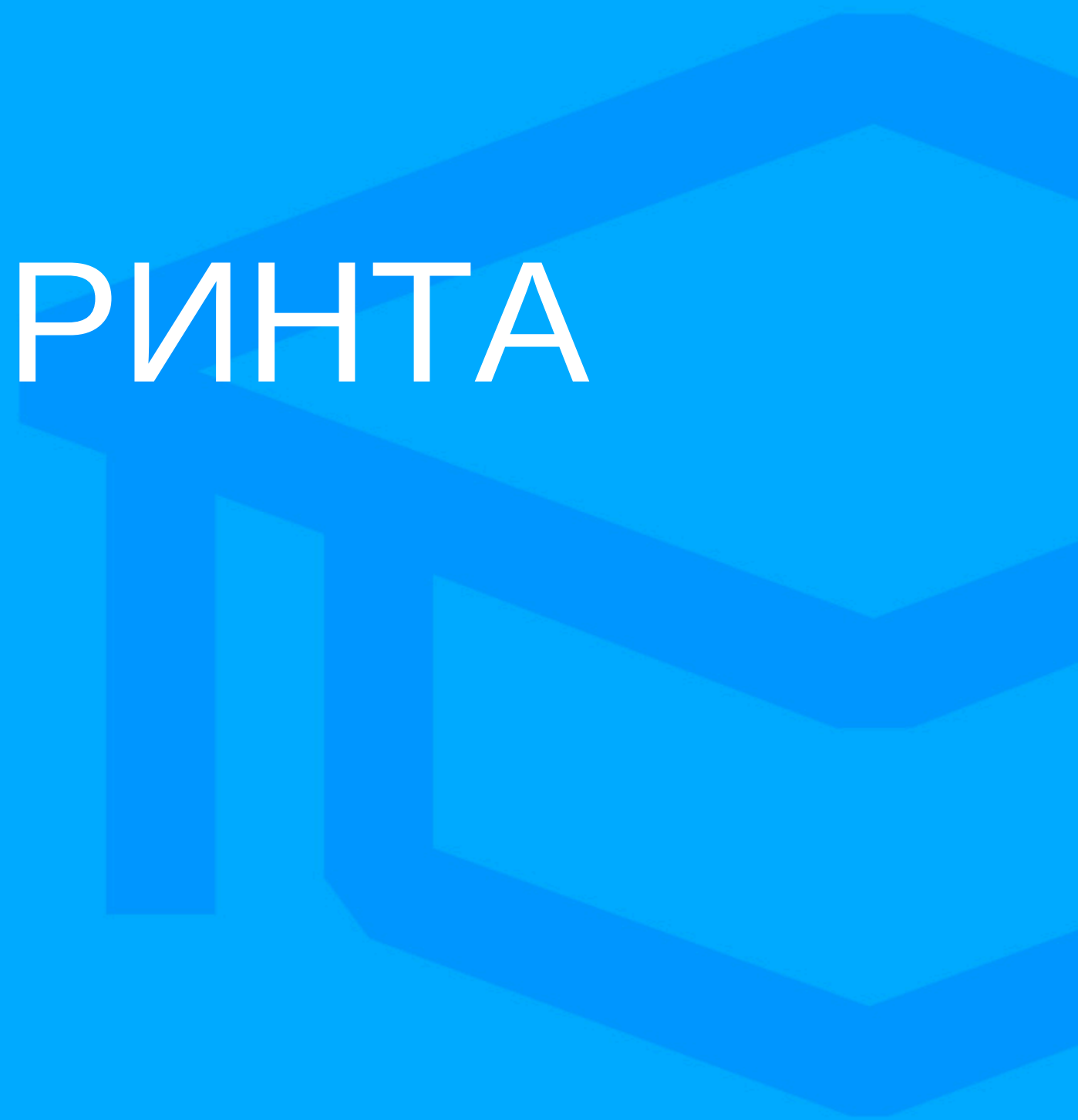


Итоги первого спринта

В течении первой недели была разработана базовая архитектура; были отрисованы минимально необходимые ресурсы; спроектирована локация; наброски первой музыкальной композиции. После начальной компоновки был утвержден финальный вид игры, и распределены новые задачи для каждого участника

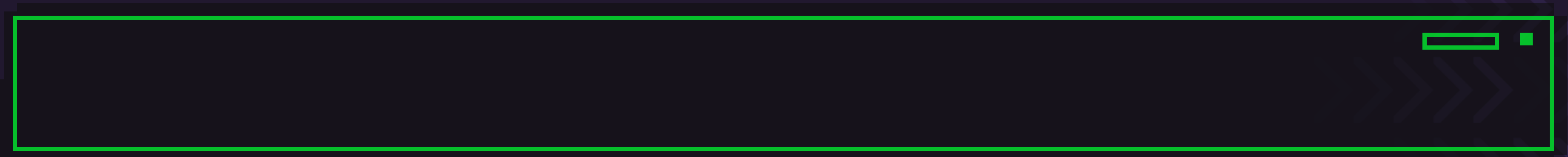
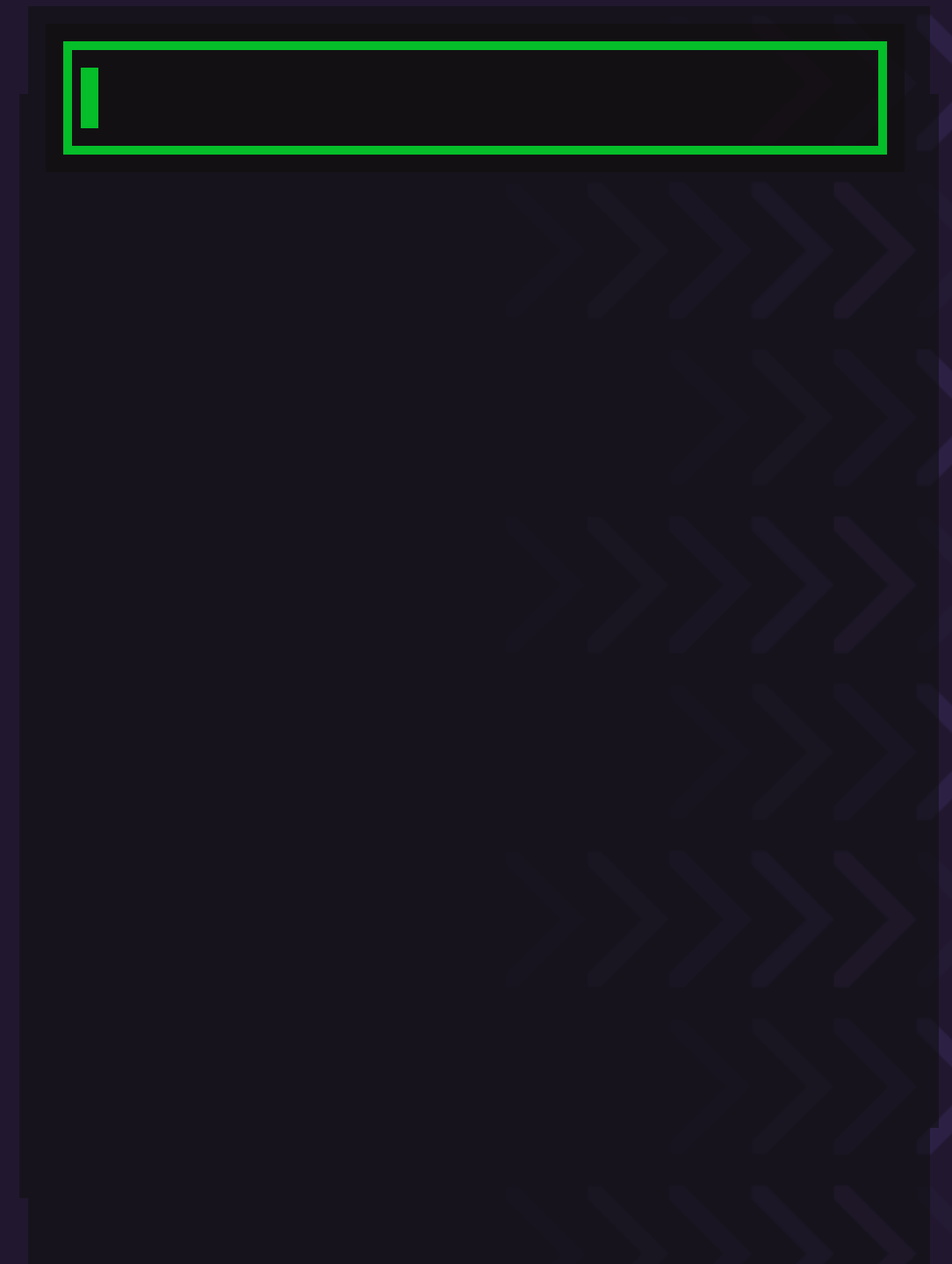
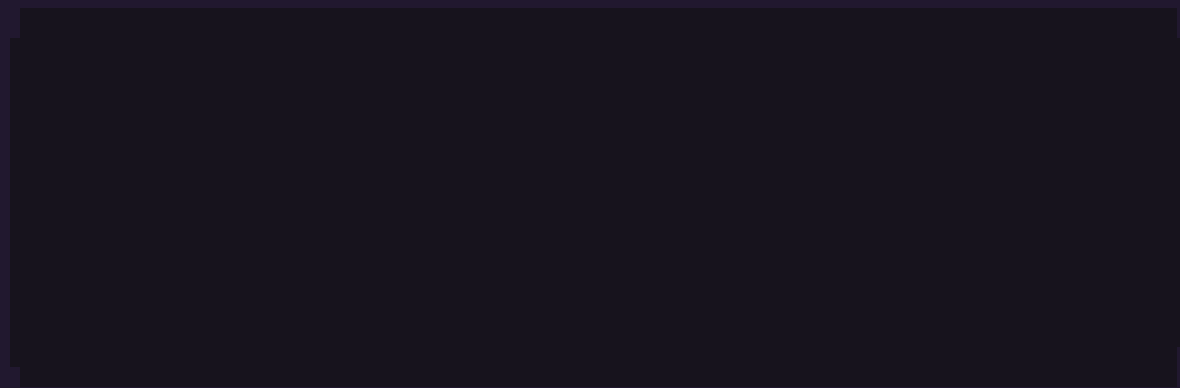


ИТОГИ ВТОРОГО СПРИНТА



Итоги второго спринта

В течении второй недели было:
сделана мвп основной механики игры;
отрисованы все важные ресурсы;
спроектирована более проработанный вид локации;
дописана основная музыкальная тема.

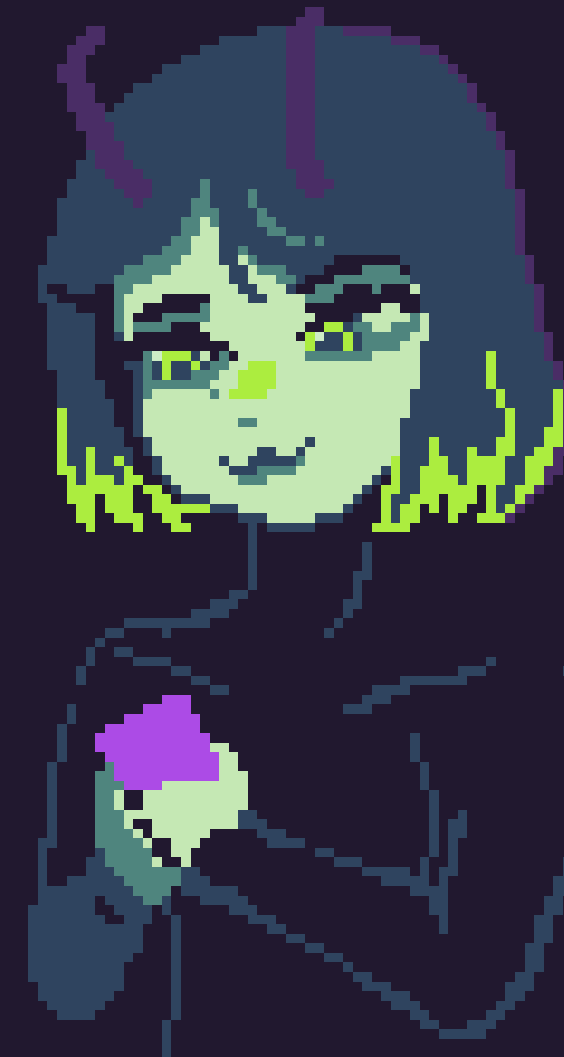


ИТОГИ ТРЕТЬЕГО СПРИНТА



Итоги третьего спринта

В конце третьего спринта было выполнено:
Были отрисованы все задуманные текстуры;
Была расширена и дополнена основная локация игры;
Были добавлены звуки и озвучка;
Все было скомпоновано в конечный продукт



ИТОГОВАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА



Презентация проекта

В результате разработки получилась игра в жанре симулятор-менеджмент, в которой игроку необходимо грамотно распоряжаться ресурсами и временем

