

Carta Proiectului

Titlul Proiectului: Dead Island : Save The World

Data: 23 octombrie 2017

Domeniu:

Descriere:

- Numele jocului : Dead Island : Save The World
- Genul Jocului : Survival/Shooter
- Descrierea Jocului si Obiective:

Jocul este bazat pe un scop care presupune gasirea cheilor , chei ce duc la salvarea lumii de sub stapanirea extraterestrilor. Potrivit acestui scop, jocul are o misiune principala (gasirea cheii), dar ca George sa reuseasa asta trebuie sa supravietuiasca. Jocul este structurat in 3 harti (descrise mai jos) si un ultim nivel reprezentat de un labirint, unde fiecare harta difera prin tipul inamicilor, clima, mediu, arme diferite. Initial George are asupra sa doar un pistol si un cutit, celelalte arme capatandu-le odata cu progresarea pe harta si cautarea cheilor. Misiunea lui George o sa fie din ce in ce mai grea odata cu avansarea de la o harta la alta, inamicii schimbandu-si viteza de apropiere, zona de atac, zona de depistare a playerului, damage-ul, toate fiind descrise mai jos. Dupa gasirea celei de-a treia chei, George va trebui sa gaseasca drumul corect catre a ajunge la mama nava si a o distruge.

- Jocul este 3D
- Platforma principala pe care se poate juca jocul este: PC

Persoane implicate:**Manager de proiect:** Zgir Valentin**Echipa de productie:**

- producatori
- programatori: general, gameplay, sound, render, user interface
- designeri si graficieni: level design, game design, grafician 2D si 3D, animator, sound design
- tester

Estimare efort:**Data start:** 23 octombrie 2017**Data sfarsit:** 23 martie 2018**Durata:** 5 luni**Costuri (durata):**

Echipa de dezvoltare	Numar	Luna1	Luna2	Luna3	Luna4	Luna5	Salariu\$/luna	Total luni	Total salarii
Producatori	1	1	1	1	1	1	2 000	5	10 000
Grafician2D	2	1	2	2	2	2	700	8	5 600
Grafican3D	1	1	1	1	1	1	700	5	3 500
GameplayP	2	1	2	2	2	2	900	9	8 100
SoundDesi	1	-	1	1	-	-	500	2	1 000
GeneralP	2	1	2	2	2	2	1 000	9	9 000
LevelDesi	1	-	1	1	1	1	600	4	2 400
GameDesi	1	1	1	1	1	1	600	5	3 000
Tester	2	-	1	2	2	2	300	7	2 100
RenderP	1	1	1	1	1	1	1 200	5	6 000
UserInterfP	1	-	1	1	1	1	800	4	3 200
Total	15	7	14	15	14	13	-	-	54k

P- programator; Desi-designer

$$\text{Buget} = (C_{\text{producer}} + C_{\text{localizare}} + C_{qc} + C_{\text{marketing}}) * 2.5$$

$$C_{\text{localizare}} = 2k$$

$$C_{qc} = 2k \text{ --verifica daca regulile platformei sunt respectate}$$

$$C_{\text{marketing}} = 3k$$

2.5k= salariul (costul) net

Punctul de breakeven- punctual in care se recupereaza suma consumata

$$\text{Breakeven} = \text{Buget} * 1/0.7 * 1/0.7 \text{ aprox.} = 2\text{Buget} = 325k$$

$$\text{Daca vindem o bucata cu } 5\$ \rightarrow 325/5 = 65k$$

Activitati:

1. Pre-productia: care cuprinde alegerea echipei necesare, gandirea povestii si meacnicilor, tool-urile necesare etc.
2. Productia: implementarea jocului
3. Alegerea unor repere (milestones)
4. Testarea
5. Lansarea
6. Intretinerea

Producatorul de jocuri video se ocupa in mod direct de productia jocului si variaza de la o singura persoana care ia asupra ei toate sarcinile pana la o afacere mare cu angajati pe diferite domenii precum programare, grafica, testarea etc.

Tipuri de graficieni:

A) Graficieni 2D

- concept artist (care ofera ideea de baza a unui obiect)

- texture artist (se ocupa de texturarea obiectelor)
- Ui artist (se ocupa de interfata cu utilizatorul)

B) Graficieni 3D

- general model artist (se ocupa de modelarea diferitelor obiecte din joc)
- character model artist (se ocupa de modelarea caracterelor)
- environment Model Artist (se ocupa de modelarea locatiilor din joc)

Categorii de programatori:

- general (se ocupa de tot)
- render (pune grafica in joc)
- gameplay (se ocupa de logica si mecanicile jocului)
- sound
- network
- UI (interfata cu utilizatorul-meniuri)

Designeri:

- Game designer: este procesul de elaborare al continutului si a regulilor jocului
- Level designer: este procesul de elaborare al nivelurile jocului

Tester-ul are atributia de a descoperi bug-urile si de a le rezolva

Achizitii/ Riscuri:

Constrangeri: producatorii si echipa de productie au ca obligatie sa obtina profit dupa lansarea si inceperea vanzarii jocului.

Achizitii: plata chirii pentru spatial unde se desfasoara activitatea, calculatoare, licente pentru programe.

Aprobari:

- Registrul comertului
- Aprobări legate de licențe