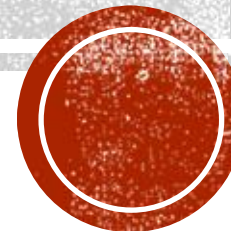


JANGERS GROUP

Участники Скляров Валерий, Куликов Илья, Квасов
Алексей, Сарджаев Мерעד, Богатырев Даниил



СОДЕРЖАНИЕ

- Описание игрового проекта «Shida»
- Применяемые технологии при создании игрового проекта «Shida»
- Цель игрового проекта «Shida»
- Дальнейшее развитие игрового проекта «Shida»



ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПРОЕКТА «SHIDA»

- Жанр игрового проекта – новелла. На текущий момент это наиболее популярный жанр среди мобильных приложений
- Пользователь в процессе игры совершает выбор, как отреагировать на событие о компании, опираясь на их новостную повестку
- Выбор влияет на расположение тех, или иных компаний. И на количество средств в портфеле пользователя
- Прохождение игры считается успешным, при соблюдении следующих пунктов
 - Получить влияние над компанией
 - Не потерять изначальный капитал



ЦЕЛЬ ИГРОВОГО ПРОЕКТА «SHIDA»

- Цель игры заключается в том, чтобы:
 - Обучить пользователя анализу новостной повестки, путем отображения на панели параметров: «влияние над компанией» и «денежные средства в портфеле»
 - Закрепить у пользователя, базовые события, которые могут повлиять на рост или падение акций на рынке
 - Показать посредством уменьшения или прибавления средств в портфеле при реагировании на то или иное событие компании



ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ ИГРОВОГО ПРОЕКТА «SHIDA»

- Создание перспективного игрового проекта, благодаря которому у пользователей проявятся интерес к инвестициям и созданиям денежных вкладов
- Доработка интерфейса
- Добавление реальных данных
- Адаптация сюжета игры под пользователя



ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ СОЗДАНИИ ИГРОВОГО ПРОЕКТА «SHIDA»

- Игровой движок Unity
- Среда разработки Visual Studio
- Иконки для приложения создавались на графическом планшете

