

Основная задача предприятия:

Разработка мобильной игры.

Задачи:

1. Разработка питч-документа, геймдизайн документа, технического документа
2. Разработка прототипа игры, разработка альфа и дальнейших версий на основе метода вертикального среза.
3. Разработка графики для игры: 2D спрайты, разработка системы частиц, наложение постпроцессинга на финальной стадии проекта.

Моя позиция:

Геймдизайнер (джуниор): разработка геймдизайн документа, разработка прототипа, участие в разработке проекта.

Список используемого ПО:

GameMaker Studio 2 – игровой движок для разработки прототипа

Unity – игровой движок для разработки игры

Visual Studio – IDE для разработки кода для Unity

Google Drive – облачное хранилище данных

Miro – облачные доски для составления интеллектуальных карт

Discord – система для общения с командой

Telegram – система для быстрого обмена черновыми данными с командой, текстовое общение с командой.