Mining Idle

Слайд 1 – Мы команда “Прогозавры” создали собственную игру и сейчас расскажем о ней.

Слайд 2 - Цель: Создать собственную игру. Задачи: 1. Сказать о актуальности проекта. 2. Рассказать о проекте. 3. Показать процесс создание игры.

Слайд 3 - 1. Idle игры популярны, к примеру, Stardew Valley.

Слайд 4 – В игре мы выживаем в пиксельном мире.

Слайд 5 – Нужно копать руды для получения денег.

Слайд 6 – После продажи руд, на заработанные деньги можно улучшить предметы или купить новые.

Слайд 7 – За каждую продажу вы получаете очки, за которые можно потом получить престиж и повысится в таблице лидеров.

Слайд 8 – Художник рисовал нам текстуры и анимации для игры с помощью Aceprite.

Слайд 9 – Программист долго и упорно работал, создавая код для игры.

Слайд 10 – Геймдизайнер придумывал идеи и описывал механики игры.

Слайд 11 – Тимлид собрал команду и раздал всем задачи.

Слайд 12 – Мы пользовались разной архитектурой для создания игры: Miro, Android Studio, Box2D, LibGDX, LWJGL, Aceprite, Badlogic.

Слайд 13 – Спасибо за внимание.