IceTower

**Dark Side**

План разработки

*План разработки (рассчитанный на 2 месяца)*

- Разработка основных концепций проекта. Постановка целей и задач. Составление графика работ и решение основных вопросов, связанных с разработкой.

- Составление, оформление и документирование идей и решений. Создание концепт-документа.

- Начало работ над программной частью проекта. Проектирование игрового движка.

- Разработка основной логики игры. Проектирование интерфейса каждого из состояния геймплея. Разработка сюжета, персонажей и их характеристик.

- Создание текстурного и художественного контента и его внедрение в движок игры.

- Работа со звуком. Создание звукового контента и его внедрение в движок игры.

- Разработка нескольких локаций и работа над полной функциональностью геймплея.

- Балансировка и дальнейший тестинг проекта.

- Выпуск демоверсии.

*Персонал.*

Имеющийся:

- Программист, менеджер проекта: Иван Харитонович

- Игровой дизайнер: Виктор Апыхтин

- Художник, концепт-дизайнер:

Требуются следующие специалисты:

-Специалист по звуку и музыке

-Тестировщик

*Риски*

- Незакрепленные отношения с главным художником команды, его уход и трудности нахождения его замены. Как результат, возможна остановка проекта на неопределенное время, из-за отсутствия основного контента.

Требуется заранее искать альтернативу. Нынешнему художнику дается 14 дней для начала работ.

Вероятность: высокая

- Утеря личной мотивации. Из-за нагруженного графика или неверие в собственные силы, возможно резкое падение личного интереса всей команды, или одного из члена команды, к дальнейшей разработке продукта. Последствия могут оказаться критическими из-за невыполнения планов.

Требуется постоянно налаживать общение с каждым из персонала и всячески подбадривать.

Вероятность: средняя

- Своевременное невыполнение планов. Результат – сдача сырого, неготового продукта или несдача вовсе.

Вопреки всему самая главная задача – закончить проект, даже за счет реализации каких-либо специфичных, даже основных функций игры. Получить хоть какой продукт намного важнее чем не получить какой-либо вообще.

Вероятность: высокая

- Малый опыт в сфере разработки готовых программных и развлекательных продуктов. Возможное появление подводных камней, которые в начале проекта по неопытности команды трудно представимы. Как результат может быть затяжной кранч в разработке.

Постоянное общение позволяет находить свежие решения. Порою на гениальные и простые решения могут наводить не имеющие к проблеме никакого отношения.

Вероятность: высокая

*Календарный план*

Сдача демоверсии программы намечена на март, следовательно на проект отводится 2 месяца. Ниже будет представлен подробный график работ в каждой области разработки проекта с конкретными датами.

Программист:

- Разработка программной части для платформенного режима. (20 дней)

- Реализаций движка игры. (7 дней)

- Программная разработка действий персонажа и NPC. (7 дней)

- Создание 3-4 локаций для платформенного режима. (6 дней)

- Создание режимов Мировой карты, Города, Дома (3,4,3 дня соответственно)

- Программная реализация квестовой системы и заселение мира. (8 дней)

- Тестинг (10 дней)

- Выпуск продукта и некоторый запас. (8 дней)

Художник:

- Вступительный ролик.

- Бэкграунды для платформенного режима.

- Персонажи, монстры для платформенного режима.

- Различные объекты для платформенного режима.

- Карты мира и города.

- Город, жилой дом, хоромы и магазины.

- Книга спеллов.

- Лица персонажей для диалогов

Гейм-дизайнер:

- Проектирование интерфейса всех режимов игры.

- Разработка квестовой системы.

- Разработка RPG-системы.

- Проработка сюжета, сценариев.

- Разработка диалогов, характеристик персонажей.

Звук:

- Музыкальные сопровождения.

- Озвучка действий персонажей, эффектов.

- Озвучка диалогов.