

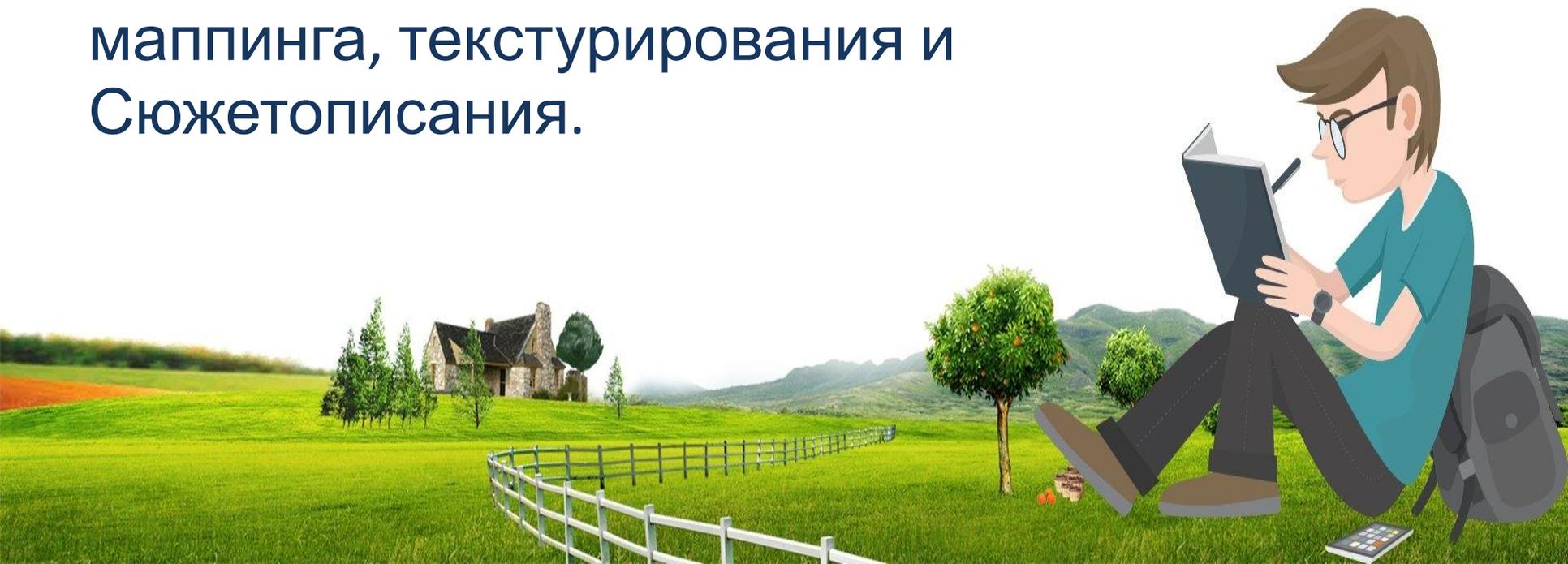
Индустрия компьютерных игр

1. Стартап
2. Наша цель
3. Реализация

Стартап

- ❖ Разработка игр имеет множество направлений, и нам нужно решить как мы хотим добиться успеха.
 - Можно взять кредит конечно, но мы хотим максимального результата при низких затратах, однако нужно вложиться по максимуму. Устроиться на работу (*тебя ждет Макдональдс*) и *купить нужные комплектующие.*

- Также если у вас есть друг, который желает участвовать в проекте. Это будет в два раза эффективней.
- Ещё нужна идея, то на чем будет держаться ваша игра. Без оригинальной идеи, которая цепляла бы людей (их деньги) все канет в лету.
- И самое главное навыки со знаниями в области программирования, ведь этому самому не научишься, в отличие от маппинга, текстурирования и Сюжетописания.



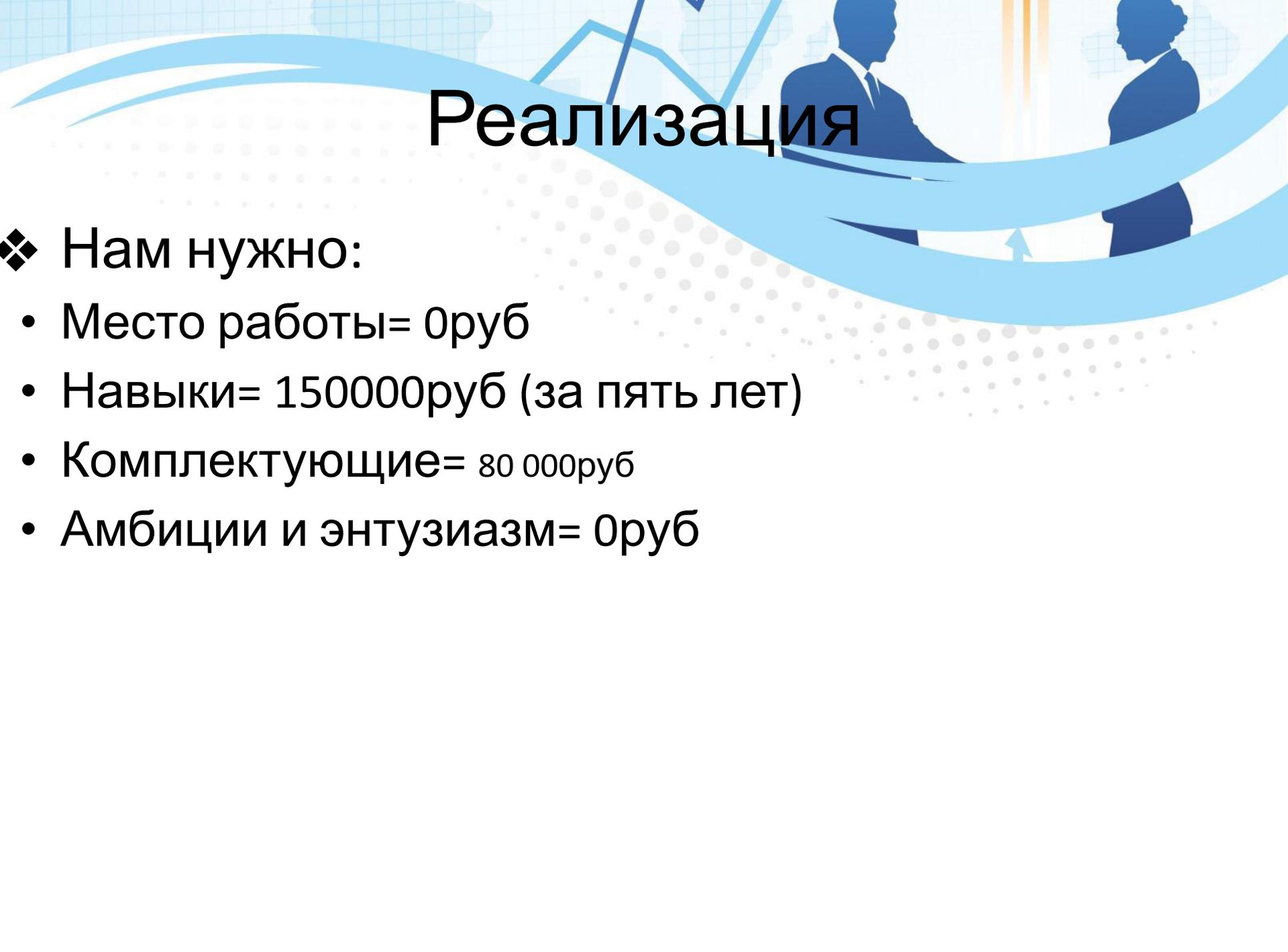
Наша цель



- Нашей основной целью являются деньги (господство в мире) и налаженный доход от игр.

Значит нужно выбирать

- Компьютерные казуалки
- Онлайн веб браузерные игры
- Направленность на мобильные платформы

The background features a light blue grid pattern. In the upper right, there are silhouettes of two business professionals in a meeting. A blue line graph with an upward-pointing arrow is visible behind the silhouettes. A large, flowing blue ribbon-like shape curves across the middle of the slide, partially overlapping the title and the list.

Реализация

❖ Нам нужно:

- Место работы= 0руб
- Навыки= 150000руб (за пять лет)
- Комплектующие= 80 000руб
- Амбиции и энтузиазм= 0руб

Примеры

- **Эрик Бэроун- (Eric Barone)**, - долгое время вообще не мог найти работу в индустрии, и вынужден был зарабатывать себе на жизнь в сфере обслуживания — он проверял билеты в театре Парамоунт. Эрик не бросил свою мечту и решил сделать что-то свое, но небольшое. Так и появилась на свет Stardew Valley.
- **Создатель Minecraft, Маркус «Notch» Перссон (Markus Persson)**- своей работой сколотил себе огромное состояние и живет сейчас припеваючи



- **Тоби Фокс** — идеальный пример переложение классики на новые рельсы. Игра, которую он создал, на первый взгляд, использует классическую схему игрового процесса JRPG 80-х годов, но она мастерски их же высмеивает.

