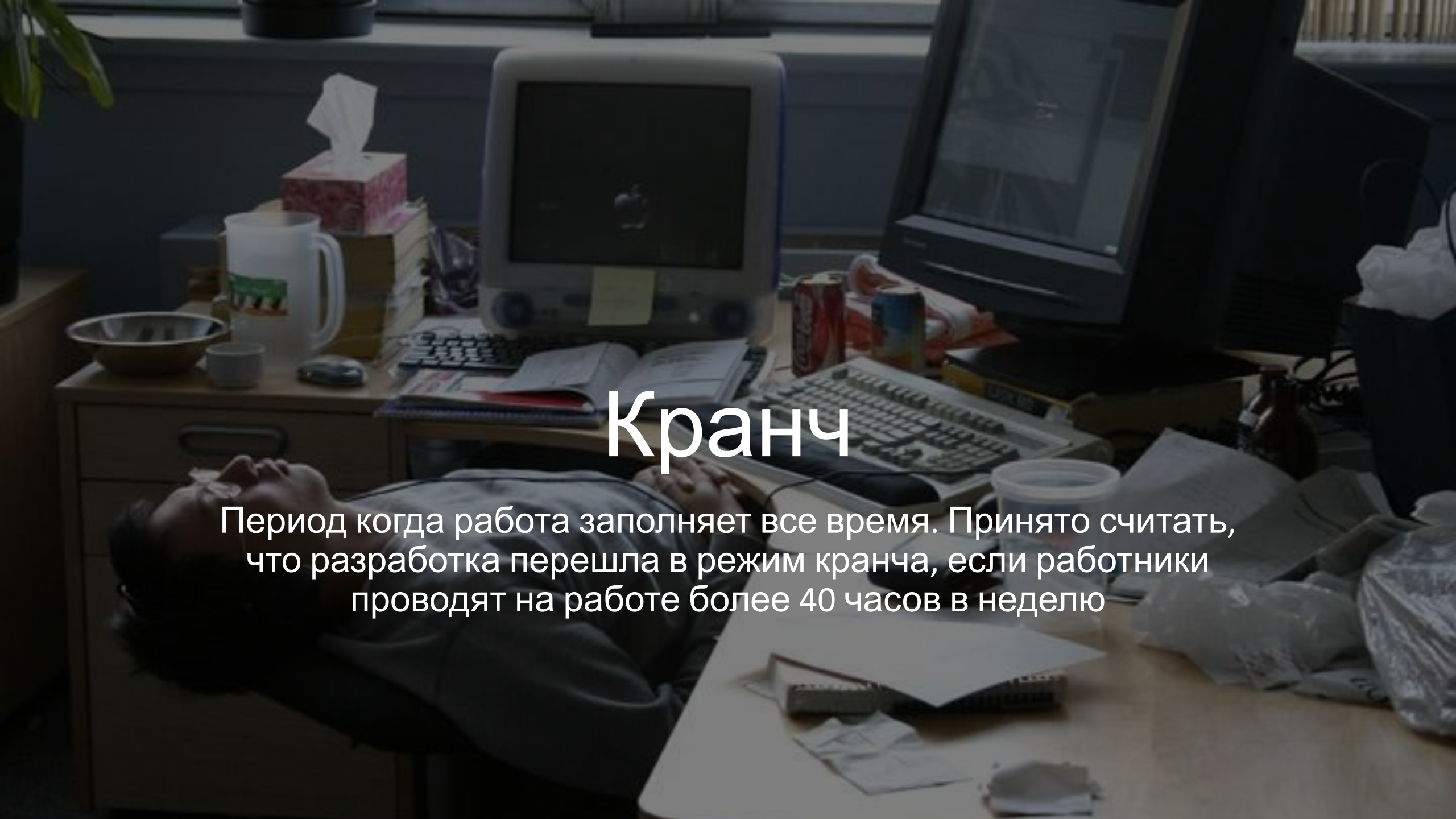
Кранч

Исполнитель: Гильметдинов Кирилл

Группа: РИ - 460005

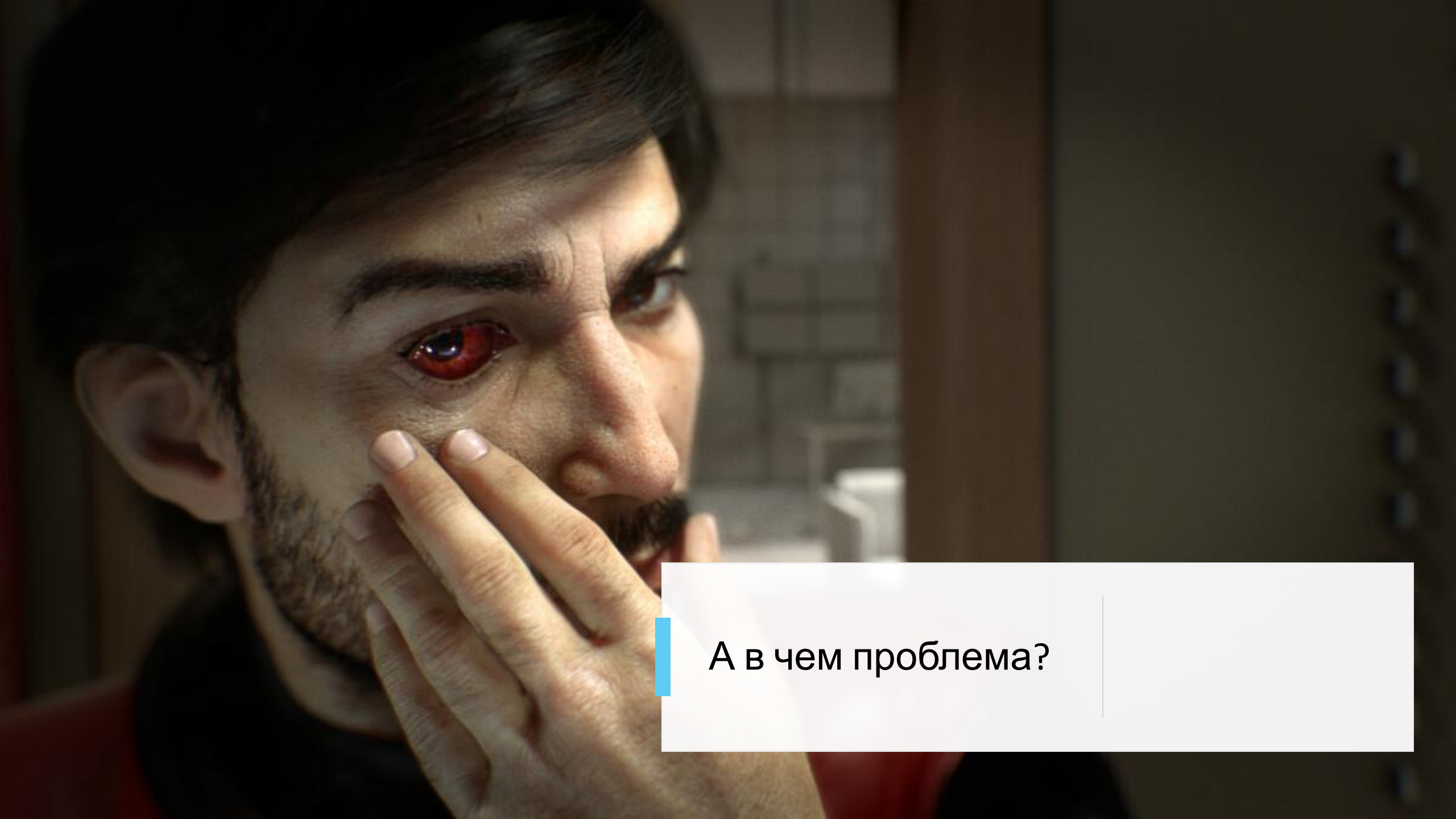
Основные этапы разработки видеоигры

- Препродакшн
- Продакшн
- Релиз
- Постпродакшн

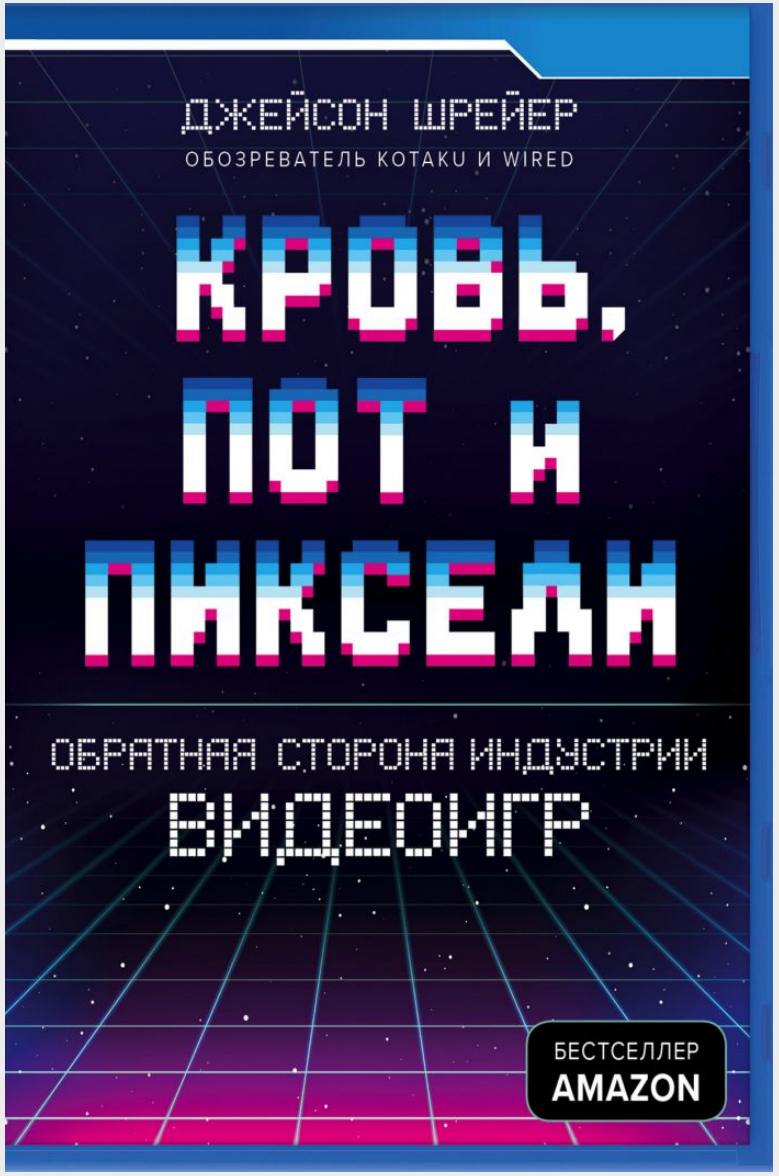


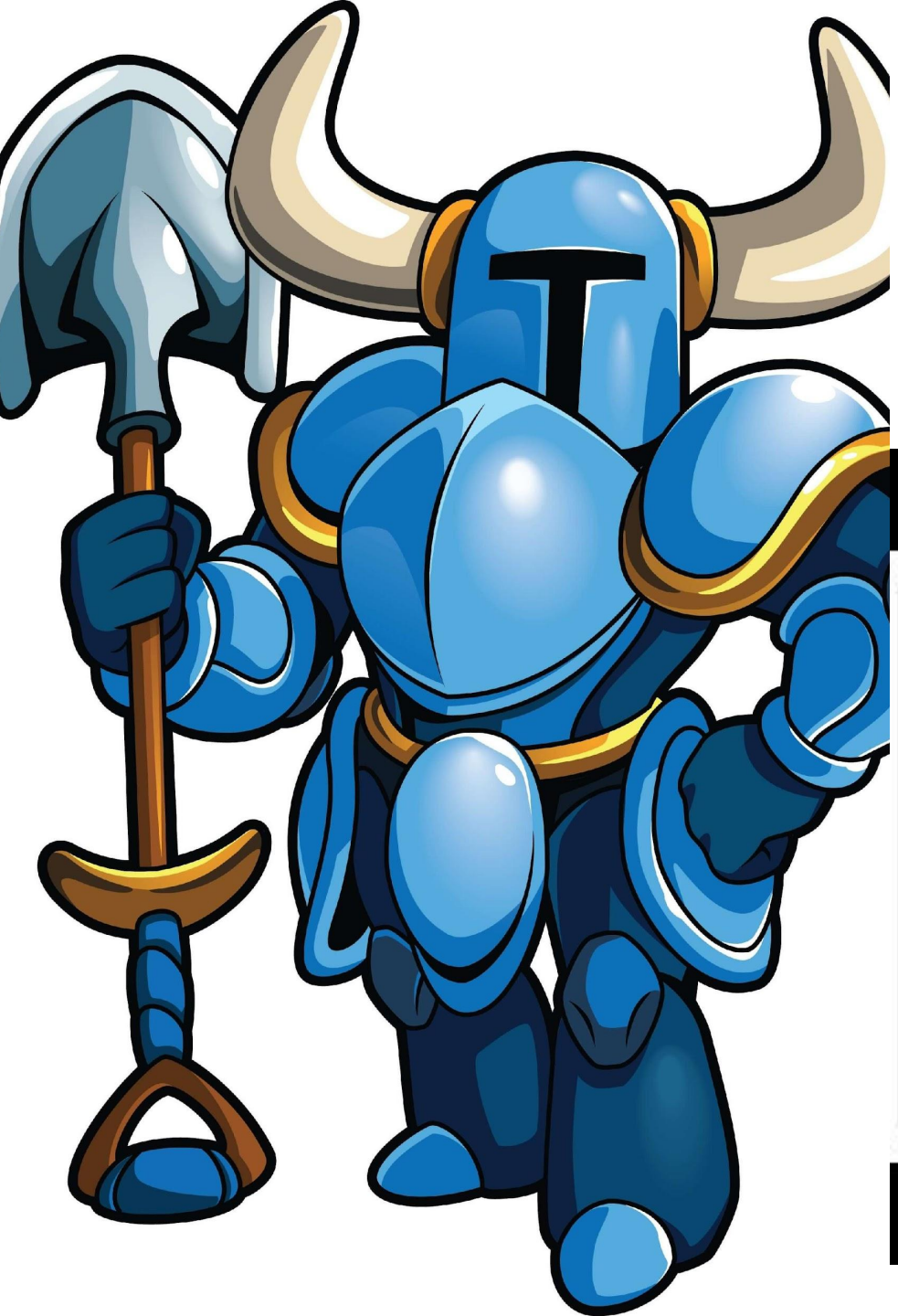
Кранч

Период когда работа заполняет все время. Принято считать, что разработка перешла в режим кранча, если работники проводят на работе более 40 часов в неделю

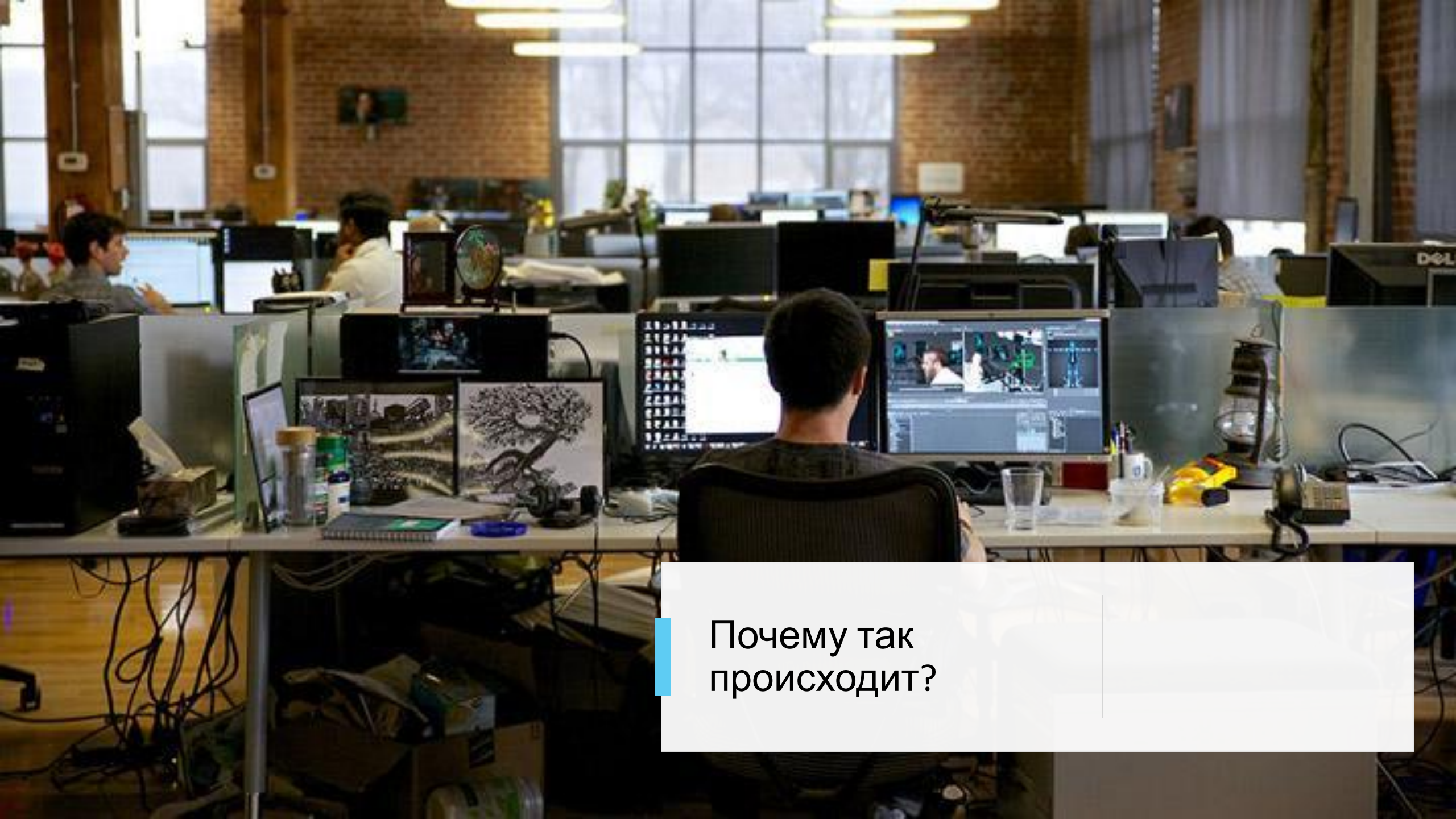


А в чем проблема?


ДЖЕЙСОН ШРЕЙЕР
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ KOTAKU И WIRED
КРОВЬ, ПОТ И ПИКСЕЛИ
ОБРАТНАЯ СТОРОНА ИНДУСТРИИ ВИДЕОИГР
БЕСТСЕЛЛЕР AMAZON



Shovel Knight



Почему так происходит?

Dragon Age: Inquisition

Решение проблемы на данный момент

Статья на DTF

Спасибо за внимание!

Людография

- Shovel Knight(2014). Yacht Club Games
- Dragon Age: Inquisition(2014). BioWare/Electronic Arts
- Pray(2017). Arkane Studios Austin/Bethesda Softworks

Источники

- Джейсон Шраер. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр[текст] / 2018 – 368с.
- Андрей Верещагин. Работа на износ: причины и последствия кранчей в игровой индустрии[электронный ресурс] / режим доступа: https://dtf.ru/gamedev/14956-rabota-na-iznos-prichiny-i-posledstviya-kranchey-v-igrovoy-industrii / 2018