

Кранч

Исполнитель: Гильметдинов Кирилл

Группа: РИ - 460005

Основные
этапы
разработки
видеоигры

Препродакшн

Продакшн

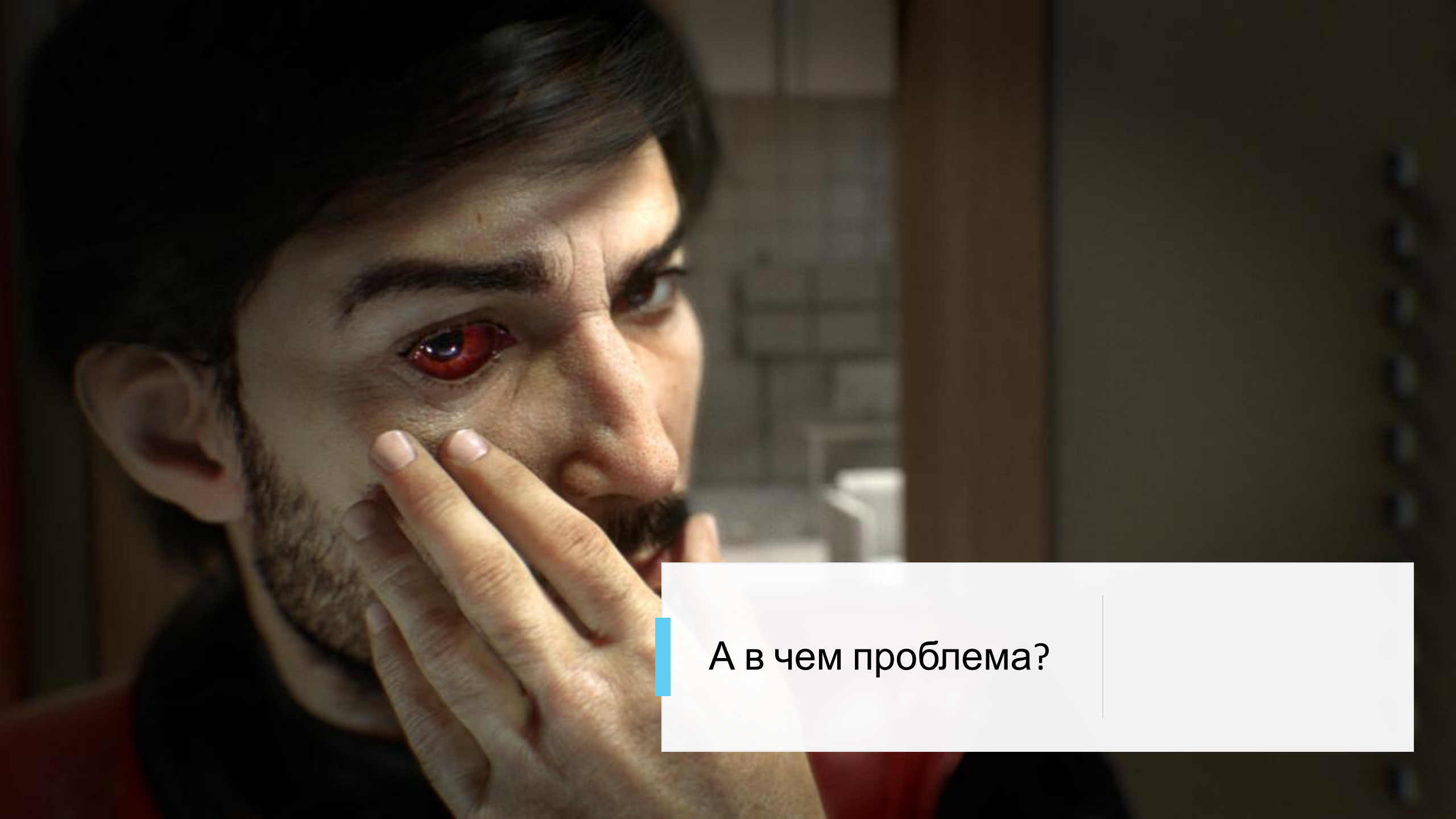
Релиз

Постпродакшн

A photograph of a person sleeping at a desk in an office. The desk is cluttered with two computer monitors, a keyboard, a mouse, a mug, a bowl, a tissue box, and various papers. The person is lying on their back, resting their head on the desk. The scene is dimly lit, suggesting a late evening or night.

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

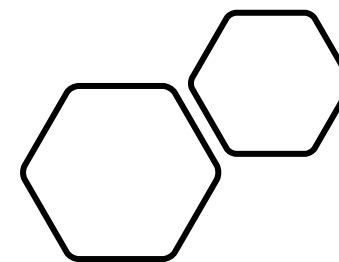
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ КОТАКУ И WIRED

КРОВЬ, ПОТ И ПИКСЕЛИ

ОБРАТНАЯ СТОРОНА ИНДУСТРИИ

ВИДЕОИГР

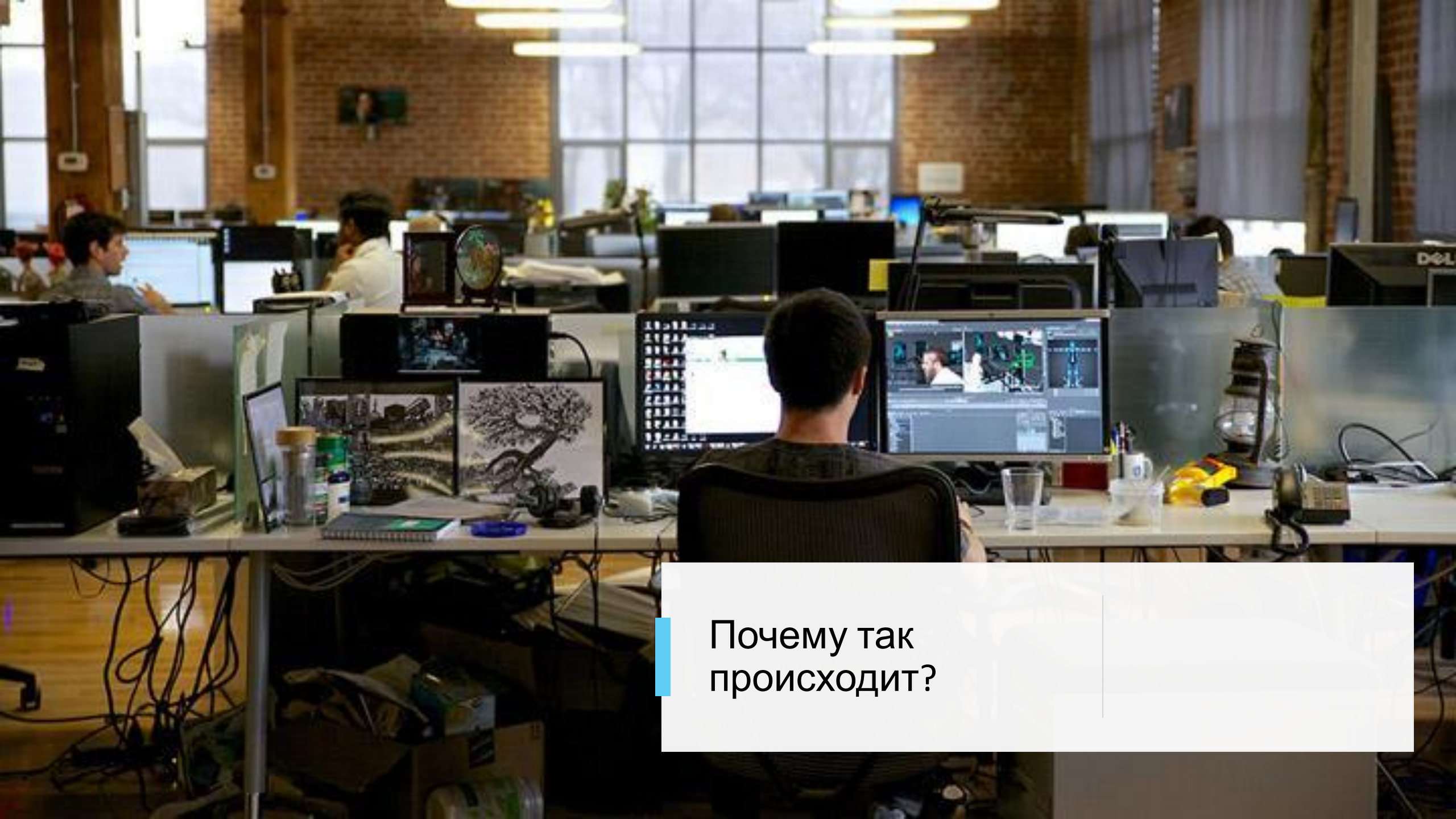
БЕСТСЕЛЛЕР
AMAZON





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-a-kranchey-v-igrovoy-industrii/> / 2018