

# UNTITLED BEAT 'EM UP GAME

Prepare to die!



# ИДЕЯ ИГРЫ

Игра в жанре beat 'em up. Главный герой дерется на арене с волнами врагов. Перед началом сражения можно выбирать разные классы, и экипировку.

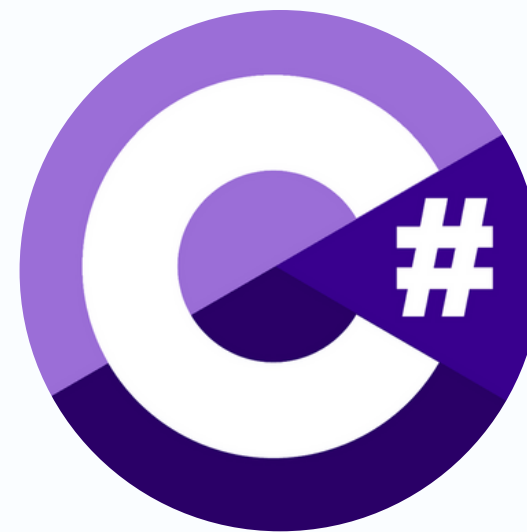
# Инструменты, используемые в разработке игры



Unity Engine



IDE Visual Studio



C#



Paint.net

# ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ

## РАЗРАБОТКА КОНЦЕПЦИИ

На этом этапе обдумывались основные концепции игры, такие как: сеттинг, жанр, механики, визуальный стиль

## ПРОТОТИПИРОВАНИЕ

На этом этапе был создан макет игры в графическом редакторе для визуального представления механик игры

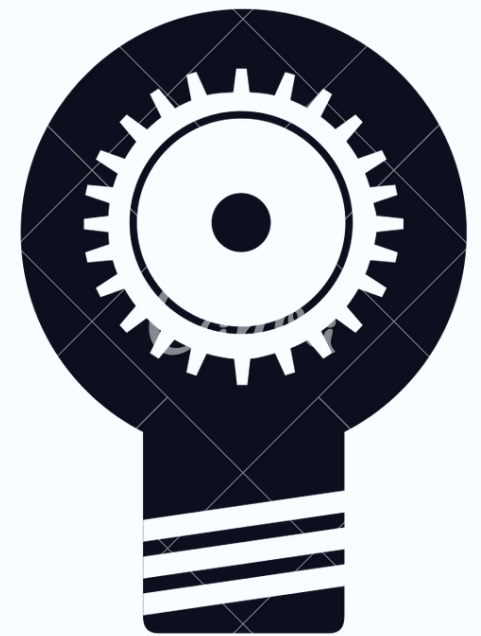
## НЕПОСРЕДСТВЕННО РАЗРАБОТКА

Реализация демо-версии на игровом движке, а также создание визуальной составляющей



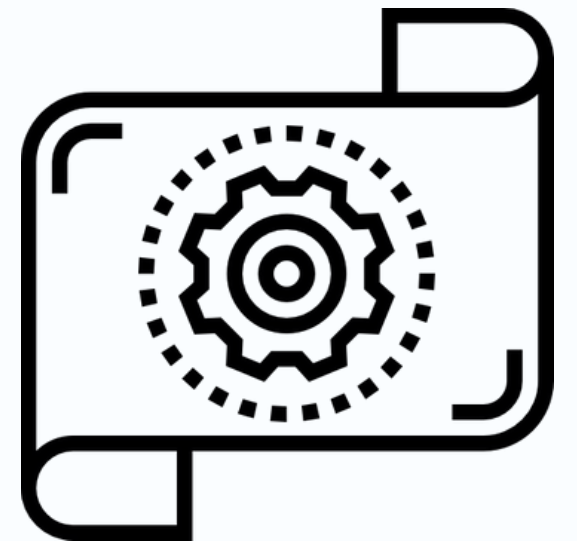
# РАЗРАБОТКА КОНЦЕПЦИИ

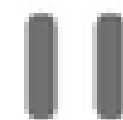
Разработка концепции происходила методом мозгового штурма. Записывались все идеи, пришедшие в голову. Так были придуманы концепции хаба, боевки, экипировки, классов героев и врагов, типы арен



# ПРОТОТИПИРОВАНИЕ

На этапе прототипирования были разработаны макеты интерфейса, также были рассмотрены и выбраны придуманные ранее механики, которые будут реализованы на следующих этапах



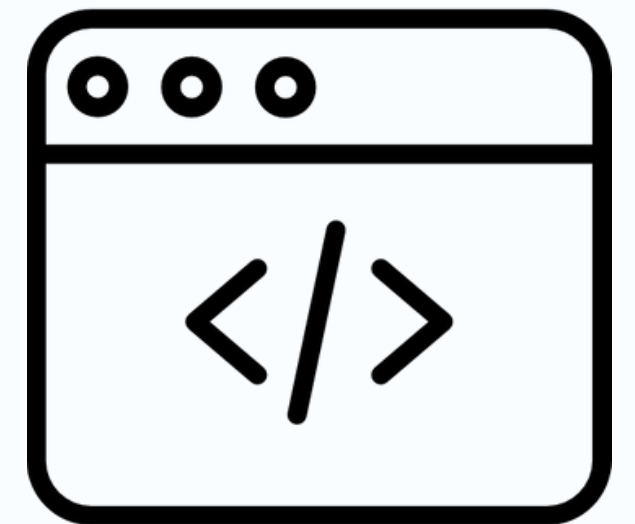


2 врагов осталось

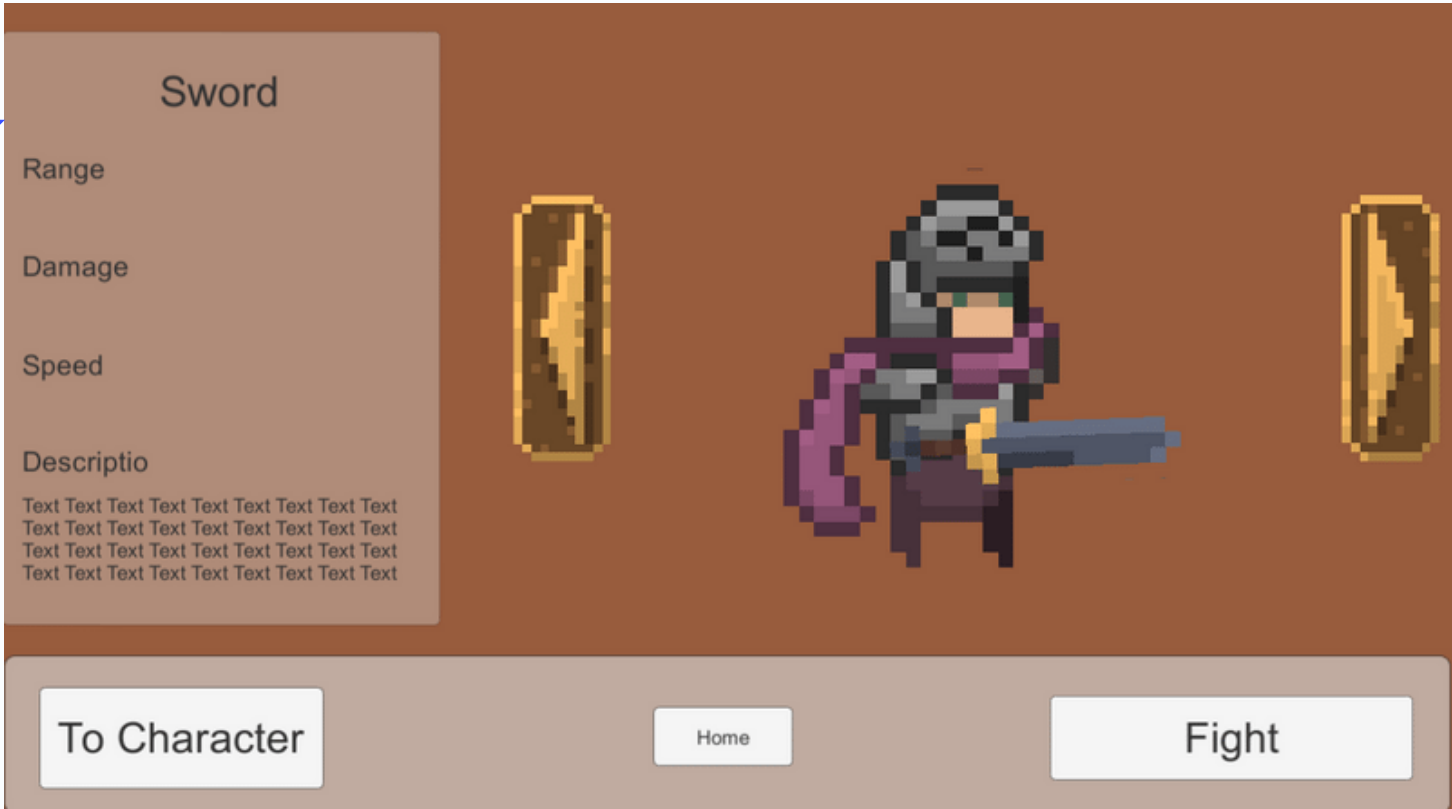
WAVE 3

# РАЗРАБОТКА

Этап непосредственной реализации  
отобранных ранее механик в первой  
демо-версии игры на языке  
программирования C#







# НЕОБХОДИМО РЕАЛИЗОВАТЬ

## БОЛЬШЕ АРЕН

Понадобится для более  
интересного геймплея и время  
проведения в игре

## БОЛЬШЕ КЛАССОВ

Для разнообразия как врагов,  
так и главного героя

## БОЛЬШЕ МЕХАНИК

Что бы не скучно было жить

Выполнено работы от  
задуманного

43%

ТЕХНИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Выполнено работы от  
задуманного

17%

ГРАФИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Выполнено работы от  
задуманного

19%

ОСОБЫЕ МЕХАНИКИ

**НА ЭТОМ ВСЕ**

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ**