

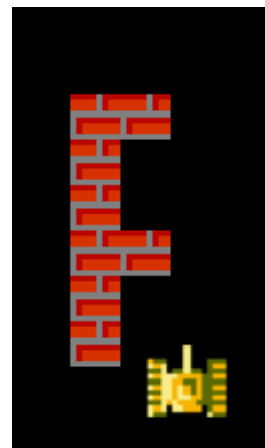
Есть пробитие!

Эта игра — клон классической Battle city. Нужно управлять танком и уничтожать противников. Если у игрока закончатся танки или его база будет разрушена — игра заканчивается. Есть несколько карт, между которыми переключается игра по мере её прохождения, а также бонусы, немного облегчающие игру.

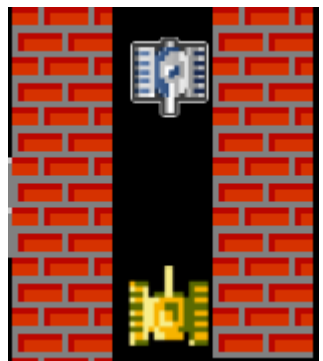
При входе в игру нас встречает оригинальный загрузочный экран, который ещё раз подчёркивает уровень постиронии, заданный названием.



Реализована разрушаемость. Если вы попадаете в угол блока, разрушается его четверть. Если вы попадаете на стык двух блоков, разрушается четверть каждого блока. Таким образом разрушаемость получается на удивление реалистичной.

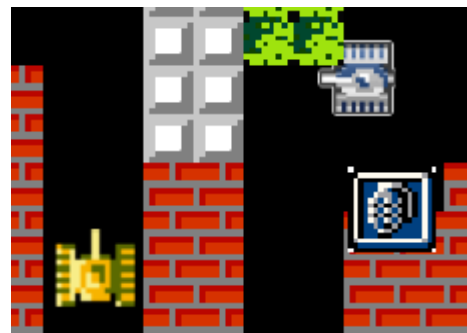


Искусственный интеллект достаточно сложный, чтобы было интересно играть. Однако, после небольшой тренировки, вы будете побеждать в большинстве схваток. Хотя для этого понадобится неплохой уровень реакции и стратегическое мышление.

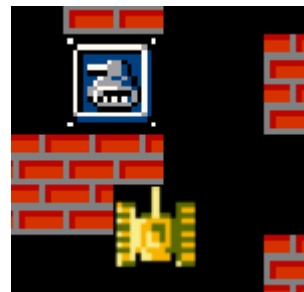


Теперь подробнее о бонусах. В данной версии игры их 3.

Самый весёлый – граната. Если подобрать её — все враги мгновенно уничтожатся.



Классический бонус, присутствующий в почти любой игре, независимо от жанра — восстановление здоровья. Подберите танк, чтобы он отправился в ваш «запас».



Последний бонус – лопата. Она восстанавливает стенку вокруг вашей базы. Полезна, если вы играете от обороны или противник уже пробил брешь и грозит сломать базу.



Конечно же играть веселее в компании, поэтому в игре есть возможность играть вдвоём. А простой и понятный интерфейс в стиле минимализма дополняет общую приятную картину.



Над игрой работали:

Горшенев Леонид (Тимлид, менеджер веток в git, maintainer)

— итоговая версия базового класса Tank, доработка отрисовки поля, обработка коллизий, написание классов игроков, реализация бонусов, итоговая версия разрушаемости, базовый класс блока, решение конфликтов при слиянии веток, умная стрельба для ИИ –

Васильев Андрей (developer)

– Классы для блоков каждого вида, реализация отрисовки поля, прототип разрушаемости, реализация ИИ, загрузка текстур –

Трофимов Александр (developer)

– прототип базового класса Tank, фикс багов ИИ, обработка столкновения снарядов, работа с баллистикой, фундаментальные основы движка игры –

Степанов Николай (developer)

– работа над базовым классом Tank, фикс багов, добавление текстур, небольшие полезные изменения в разных частях кода –

Бернов Андрей (developer)

– работа над основным меню, а так же экраном Game over –

Кононов Артём (developer)

– добавление уровней в игру, счётчики жизней и танков противника –

Шутов Никита (developer)

– прототип спавна противников –

Сергеев Фёдор (developer)

– добавлена текстура для снаряда –

Мареев Александр (developer)

– добавлена текстура базы –

Дутчак Денис (developer)

– небольшие изменения в коде разрушаемости –