

Dentro

Група 18

Зробили: Антон Письменний, Софія Буділова, Іван
Ліфенцев, Анна Цвєткова, Михайло Різник

Загальний опис

Жанр

- Рогалик
- Платформер
- Пригодницькі
- Dungeon crawl

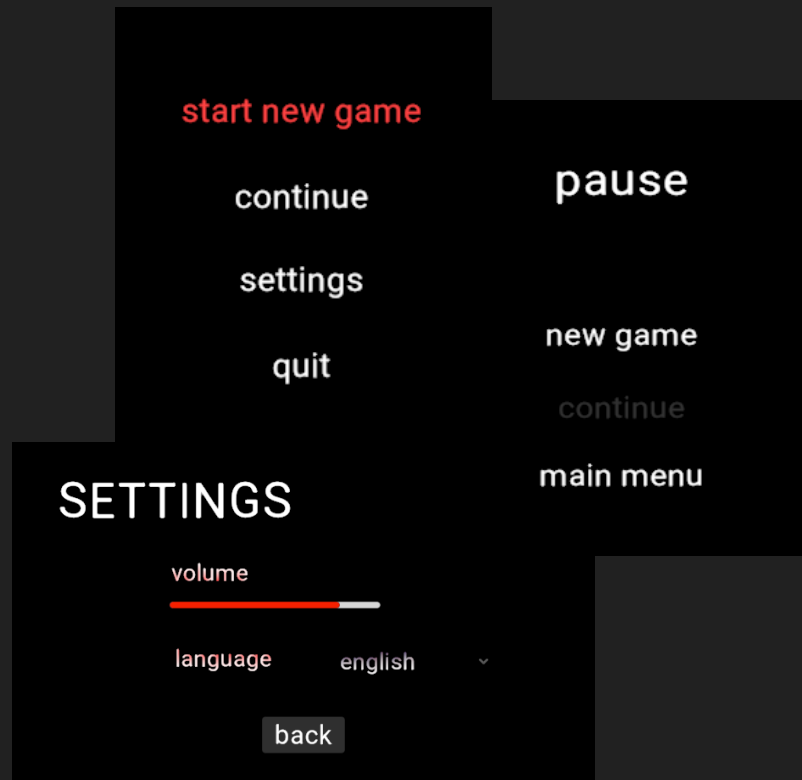
Платформа:

- PC



Керування грою

- Керування стандартне
- Для руху використовувати WASD або стрілки
- Напрямок стрільби задається мишкою, при натисканні ЛКМ відбувається постріл
- Процес гри зберігається без додаткових дій
- Наявне меню паузи
- В головному меню є можливість змінити звук, мову



Сюжет

Події відбуваються в підсвідомості головної героїні. Після певної критичної події вона потрапляє в кому: в цю саму підсвідомість. Там вона подорожує локаціями - емоціями, що бентежать головну героїню: гнів, страх, лінь. На кожній локації живуть відповідні монстри-згустки негативу, які з'їдають підсвідомість головної героїні. Героїня має їх зупинити й у підсумку побороти боса. Головна героїня озброєна тільки власною енергією та здатна стріляти її згустками.

Архітектура

Використано патерн «Стратегія»: всі схожі класи мають відповідних абстрактних батьків.

Побудована з врахуванням принципів програмування:

- інкапсуляція
- наслідування (клас AEnemy та класи FearEnemy, Blob, AngryEnemy, які наслідують AEnemy, аналогічно з босами)
- поліморфізм (вороги мають різні реалізації методу Attack())

Рівні

Особливості рівнів: процедурна генерація, можливість гравця впливати на план рівня (копати, зокрема).

- Кожен рівень має 10 скринь за допомогою яких гравець може поліпшати свої характеристики
- На кожному рівні 3 спавнери з ворогами
- Серце рівня – коробок з босом!

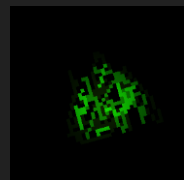
Before



After

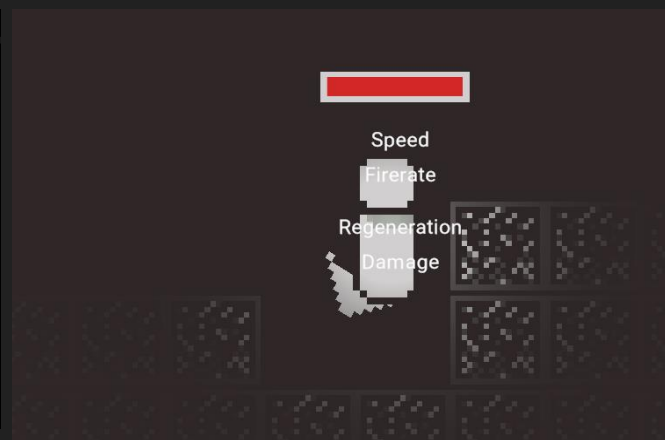
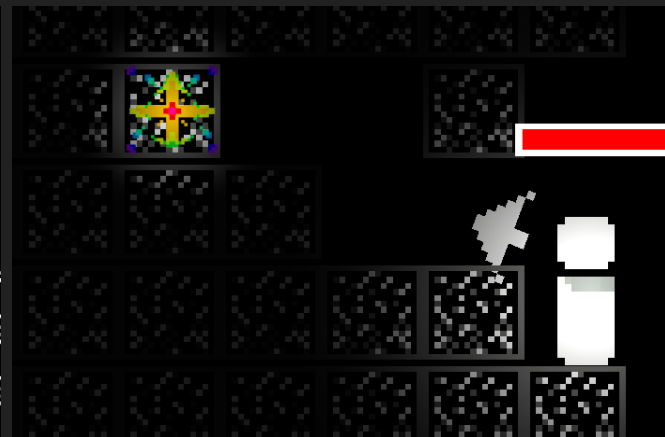
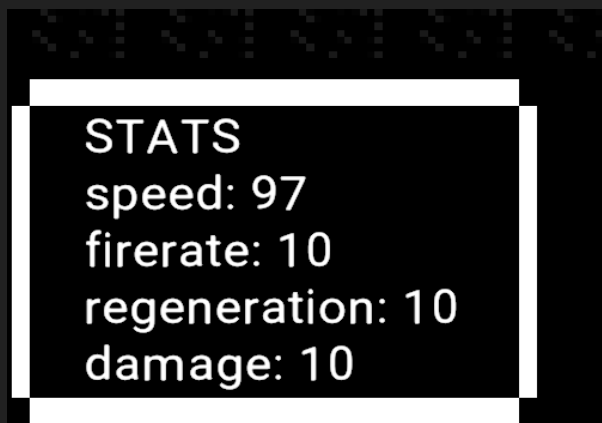


Spawner



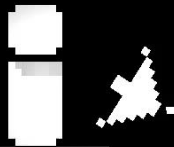
Механіки

- Прокачка
- Стрільба /
мультистрільба
- Регенерація
- Система збереження
- Зараження блоків
- Телепорт
- Рух



Бос Страху (телепорт)

30 / 30



STATS

speed: 10

firerate: 12

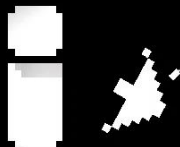
regeneration: 10

damage: 11



Бос Гніву (стрільба та зараження блоків)

30 / 30



STATS

speed: 10

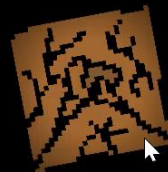
firerate: 13

regeneration: 10

damage: 10

Бос Ліні (мультистрільба)

25 / 30



STATS

speed: 10

firerate: 10

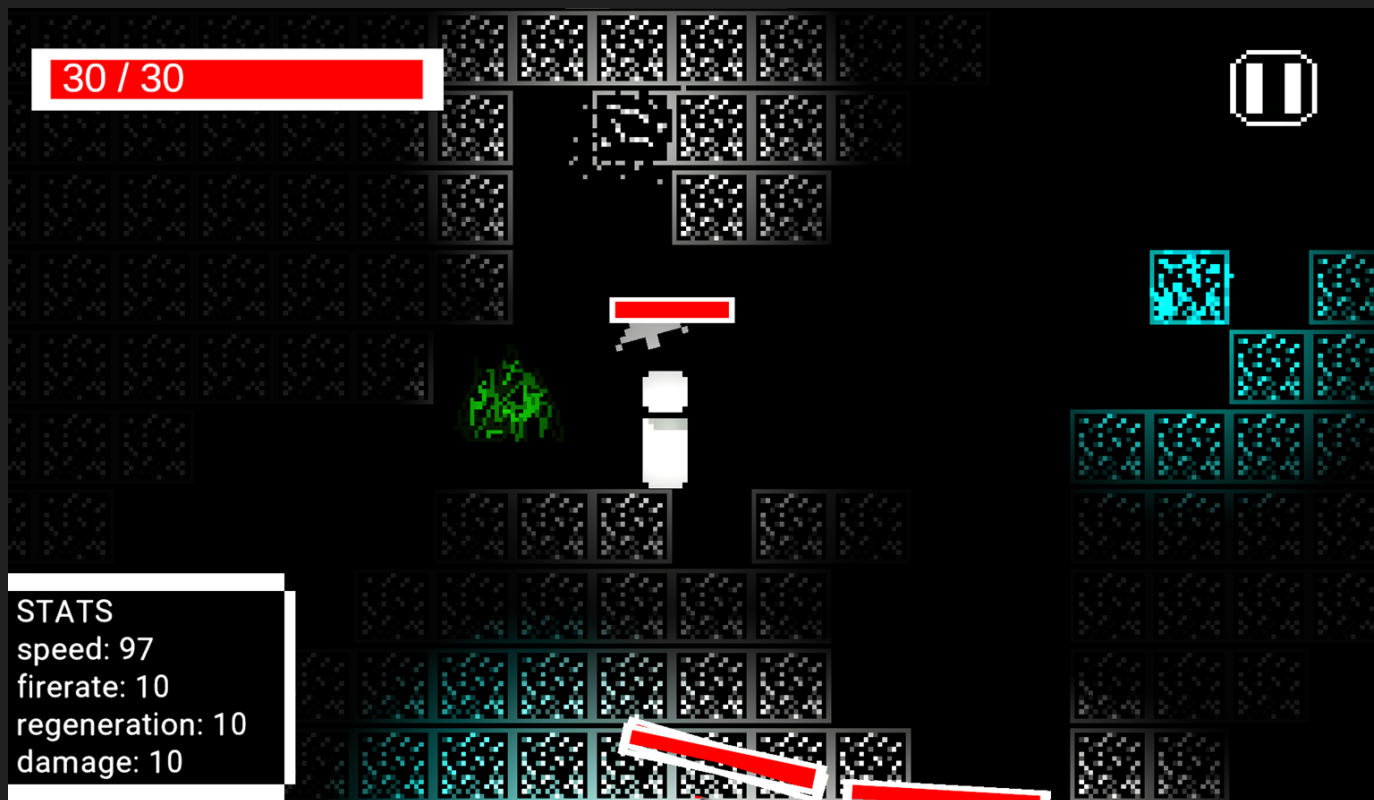
regeneration: 10

damage: 11

Чим ми пишаємося



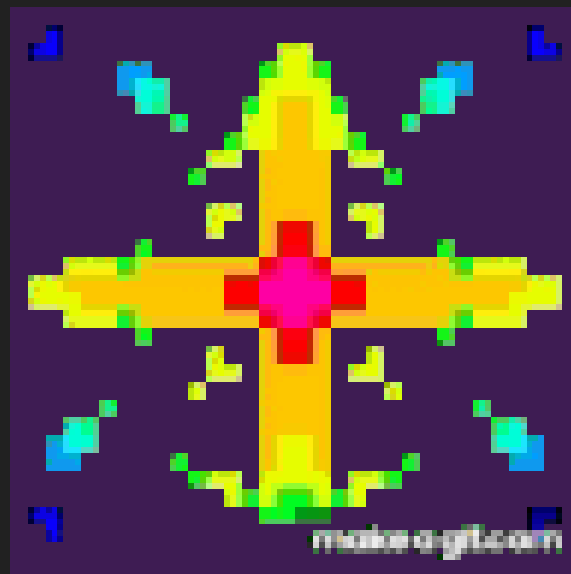
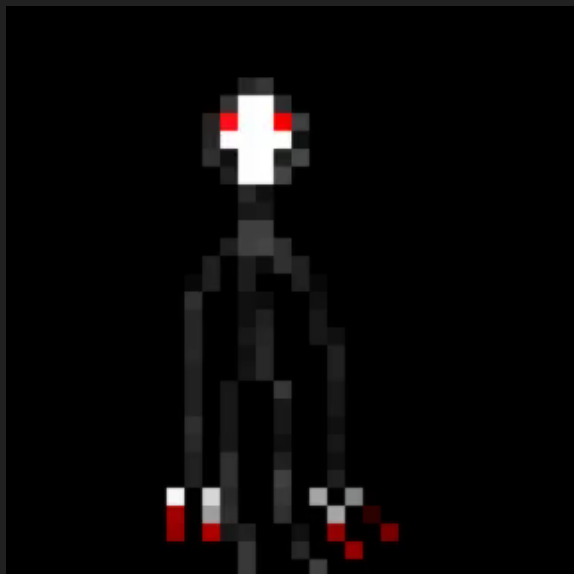
Світло на рівні



Звуки й музика

...поки що просто повірте на слово, що вони класні

Анімація



2 мови: українська та англійська



українська



англійська

НАЛАШТУВАННЯ

гучність



мова

українська ▾

назад

SETTINGS

volume



language

english ▾

back

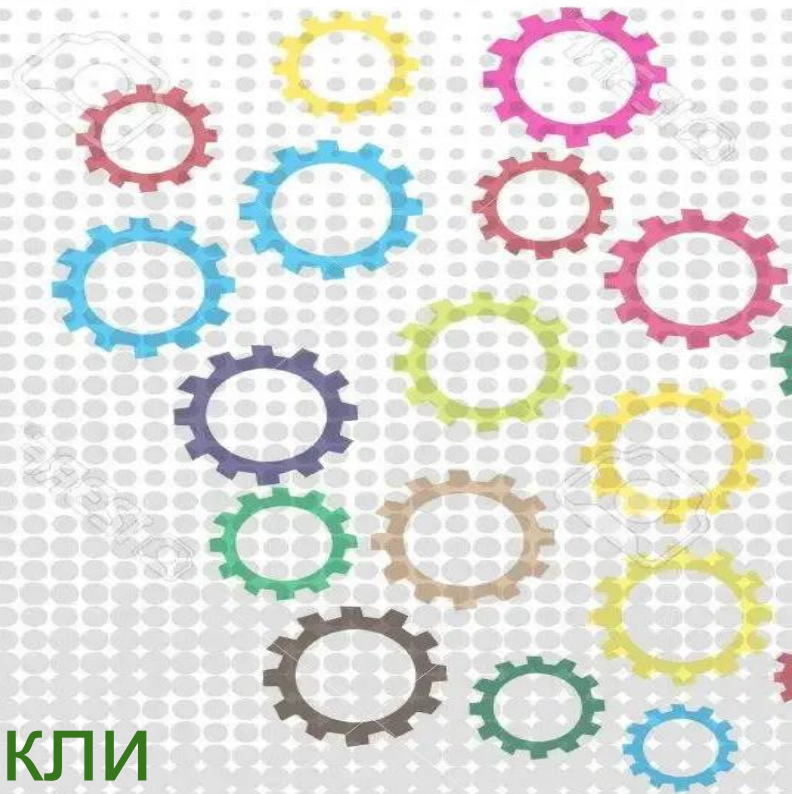
Механіки босів

- Зараження блоків
- Телепортація

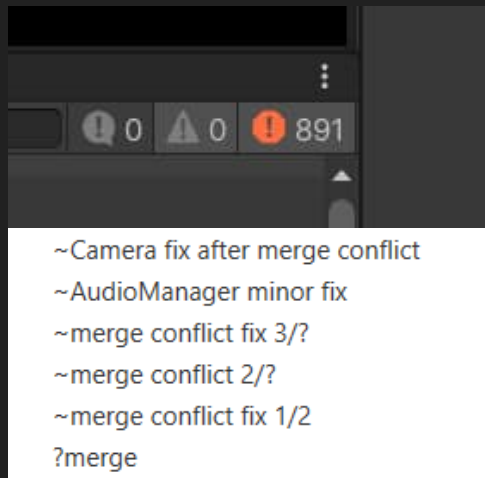
Проблеми,

що

ВИНИКЛИ



1. Пушити все в девелоп
невесело
2. Apply for prefab
3. Де світло?
4. Що таке гіт?
5. Що таке Sourcetree?
6. Складність тестування



Плани на майбутнє



Плани на майбутнє

- попрацювати над візуальною складовою

- дизайн меню

- ефекти вибуху під час контакту гравця із зараженим блоком

- ефект заподіювання шкоди гравцю

- катсцена на початку з передісторією

- більш об'ємні катсцени перед кожним з рівнів

- анімації босів

- рівень з темною стороною

- додати функціонал до кольорових блоків

- зробити вибір прокачок такий, що одна характеристика збільшується, а інша зменшується

- додати звуки босів

- зробити фон рівнів різних кольорів (гнів - червоний, лід - синій, страх - сірий)

- додати механік босів

- змінити характеристики рівнів для кращого досвіду для гравця

- додати вибір різних костюмів для гравця

- пояснення введених механік

Найголовніше

- не зупинятися й рухатися далі!

Монетизація

- Buy to play (B2P) модель монетизації
- У планах додати DLC (нові рівні, продовження сюжету)
- Потенційно різні платні скіни для гравця, візуальні фішки для постійних гравців (Non-consumable In-App Purchase)
- Реклама: цікаві інтегровані банери, частково замасковані під локацію, на рівнях

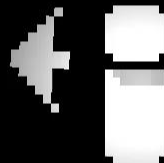
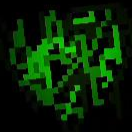
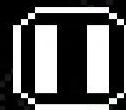
Процес розробки продовжується...

Cross-platform game - на мобільних пристроях:

- Змінена модель монетизації з урахуванням особливості вибору пристроїв – Free-to-play (F2P)
- Різні C/non-C IAPs: зілля, додаткові сундуки, предмети підсилення гравця (одяг, броня, зброя) тощо
- Subscription на додатковий рівень складності гри з більшою ймовірністю отримання крутих предметів/швидшою прокачкою
- Механізм Paywall

Наші Ролики

30 / 30



СТАТС

швидкість: 10

фаеррейт: 11

регенерація: 10

шкода: 10

DENTRO



почати нову гру

продовжити

налаштування

вийти

Дякуємо за
увагу!

Q&A