

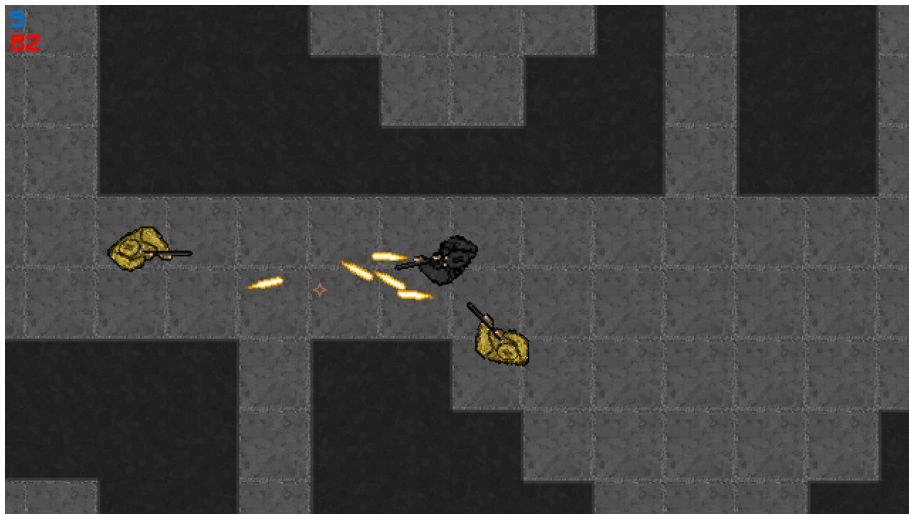
Hotline Fortress

Теперь сыграем в
боевик

A dark blue diagonal gradient bar that starts from the bottom left and extends towards the top right, covering the lower half of the slide.

О чём эта игра?

Эта игра представляет из себя шутер с видом сверху. Ваша задача зачистить локацию от противников и пройти на следующий уровень, при этом самому стараясь не умереть.



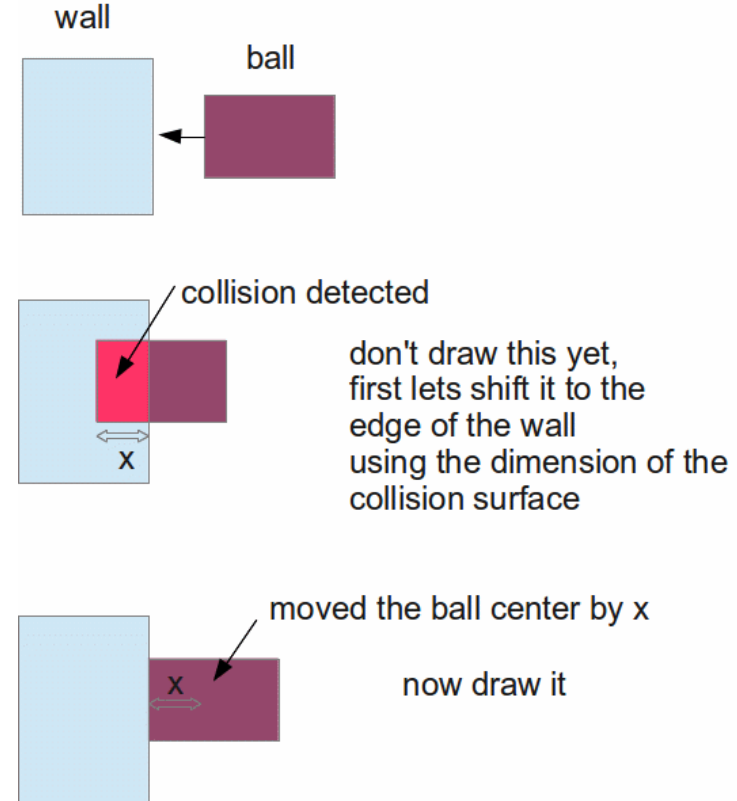
Как мы сделали это?

Хронология фич:

1. Класс окон интерфейса и кнопки
2. Класс самой игры
3. Камера всегда смотрит на игрока
4. Вращение игрока в зависимости от мыши
5. Уровни имеют клеточную структуру и загружаются из файла
6. Коллизия стен (подробнее позже)
7. Стрельба
8. Первые наброски противников
9. Враги умеют замечать и стрелять в игрока
10. Преследование игрока
11. Случайное поведение врагов
12. Запись и сохранение прогресса в файлы

Что было самым трудным

Физику и коллизию. Сделать коллизию через маску - отдельное приключение



Это база, это знать надо!

Оснoй частью проекта является класс Entity и наследуемые от него классы. Всё, что движется, наследуется от него, даже пули.

Entity даёт возможность сталкиваться со стенами и поворачивать спрайт на определенный угол. Все остальные фишки (например преследования игрока) делаются непосредственно в классе наследуемого от Entity. Так можно очень хорошо оптимизировать

Чему нас научил этот проект?

1. Разработка игр как таковых.
Это совершенно другой опыт,
другой подход к разработке и
архитектуре.
2. Важность и исправление багов.
3. Командная работа,
распределение обязательств
и целей на проект.
4. Соблюдение дедлайнов.

Спасибо за внимание!