

# Шутер с видом сверху

Вдохновлённый Hotline Miami

# 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.

Тут будет картинка\*



# Как мы сделали это?

## Хронология фич:

1. Камера всегда смотрит на игрока
2. Вращение игрока в зависимости от мыши
3. Уровни имеют клеточную структуру и загружаются из файла
4. Коллизия стен(Вот тут сложно)
5. Стрельба
6. Враги, как пустые копии игрока
7. Враги умеют замечать и стрелять в игрока
8. Преследование игрока
9. Случайное поведение врагов

# Что было самым трудным

\*Тут я буду рассказывать про то, как мы делали коллизию стен. И картинки тоже тут будут



# Чему нас научил этот проект?

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

Спасибо за внимание!