


# Проект летней практики. Игра HEXEN

Выполнили студенты первого курса  
направления Прикладная математика и информатика  
группы Б8103(а):

- Пальчевский Виталий Эдуардович
- Заборцева Дарья Владиславовна
- Глушков Владимир Константинович

07.2017



# ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ИГРЫ

Игра представляется собой пошаговую головоломку, в которой главная задача это найти выход с уровня с ограниченное количество ходов



# Обзор аналогов

Deus Ex Go



Hoplite



## Сравнение с конкурентами

	Deus Ex Go	Hoplite	HEXEN
Интересные головоломки	✓	✓	✓
Вариативность прохождения	✓	✓	✓
Доступность (цена)	✗	✓	✓
Доступность (платформа)	✗	✗	✓
Законченный проект	✓	✓	✗



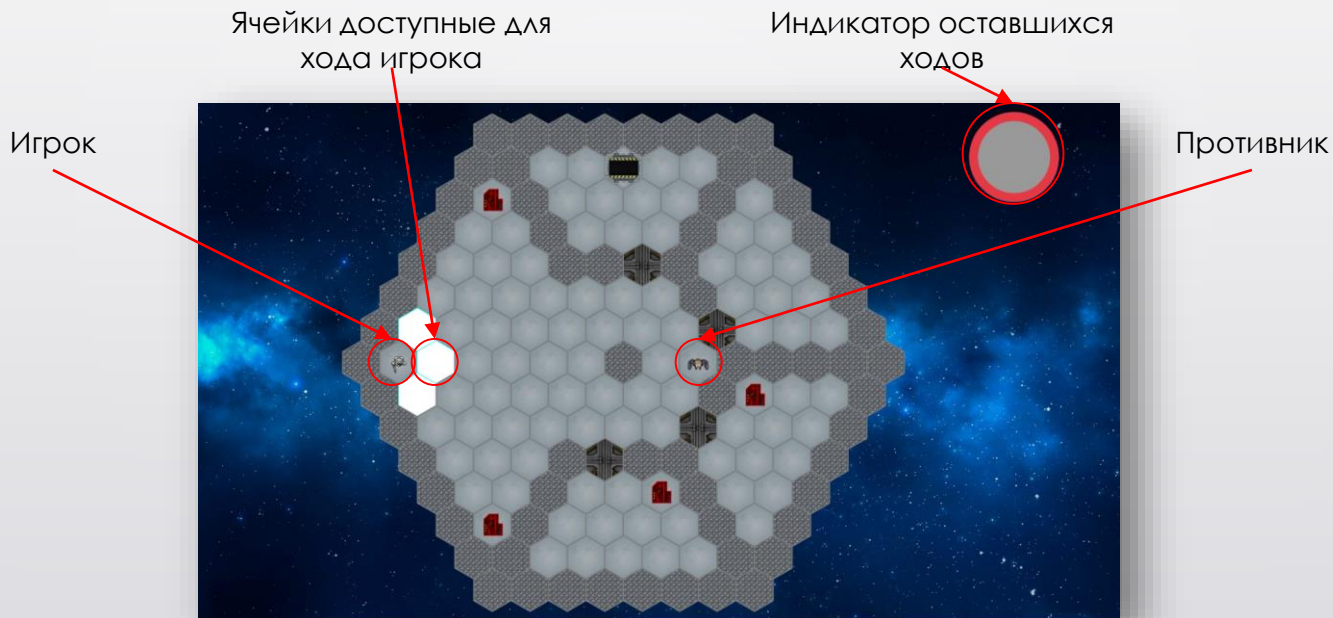
# Реиграбельность

Большинство уровней имеют несколько вариантов прохождения и различные секреты.

Пример  
секретной  
комнаты



# Игровой процесс

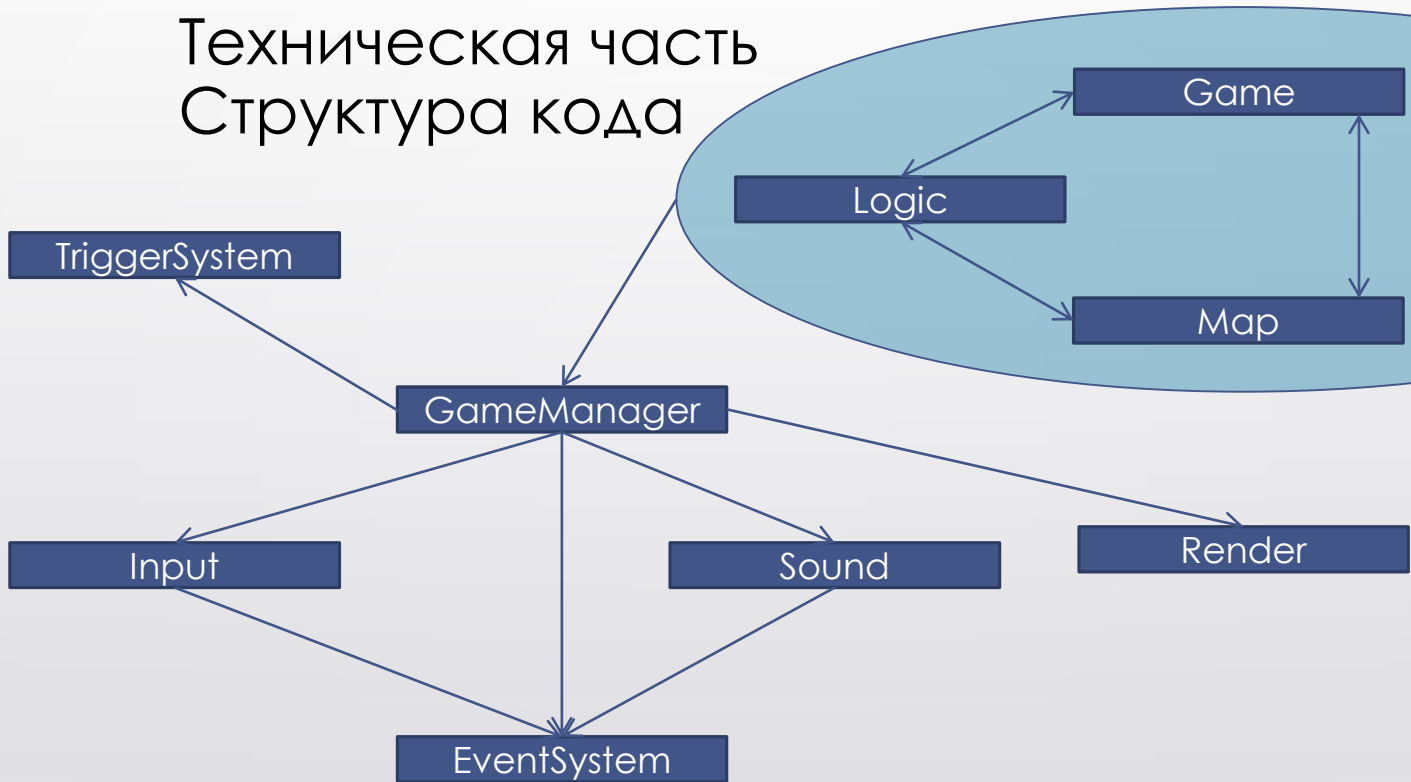




# Игровой процесс



# Техническая часть Структура кода







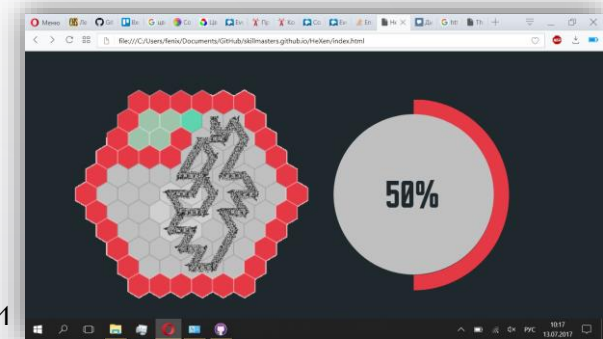
# Интересные технические решения

# Преодолённые проблемы

- Неправильное скаллирование изображения
- Зацикливание в поиске пути
- Неправильная отрисовка клеток
- Некорректное отображение спрайтов

Ошибка анимации

«Шакалирование»





# Контент-наполнение проекта Музыка

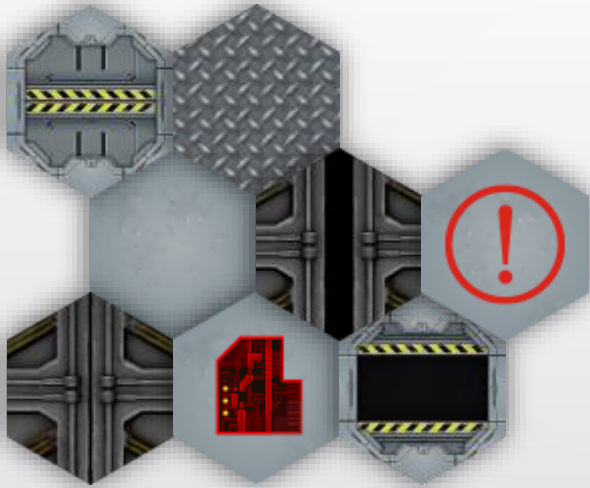


Shadowlands – Horizon



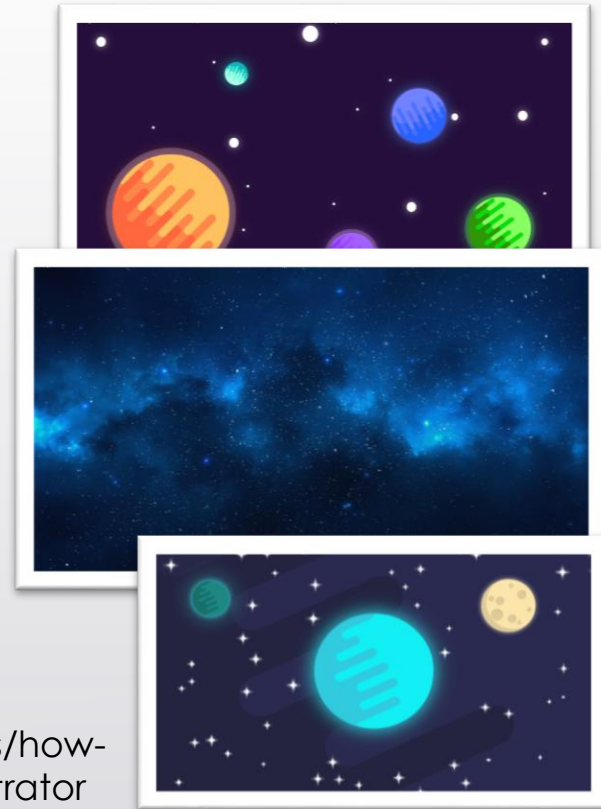
Shadowlands – Bridge

# Текстуры. Арты



Источники:

1. [opengameart.org](http://opengameart.org)
2. [spriters-resource.com](http://spriters-resource.com)
3. <https://blog.spoongraphics.co.uk/tutorials/how-to-create-a-flat-style-vector-planet-in-illustrator>





# Распределение ролей

- Пальчевский Виталий (руководитель проекта):
  1. Manager
  2. Render
  3. Map
  4. GUI
- Заборцева Дарья (правая рука):
  1. Render
  2. Map
  3. Event system
  4. Levels
- Глушков Владимир (левая рука):
  1. Data structures
  2. Sound
  3. Levels
  4. Game object



# Итоговая статистика

- Строк кода:
  - I. Javascript —
  - II. HTML5 —
  - III. CSS —
- Сделано коммитов:
- Найдено и исправлено багов: