

ENDGAME

PAVIDA GAMES

КОМАНДА



Інесса Репешко



Поліна Скуратовець



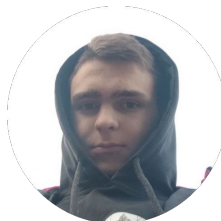
Андрій Ласкевич



Денис Колесниченко



Антон Лукаш



Вадим Жарий

ОРГАНІЗАЦІЯ РОБОТИ



slack



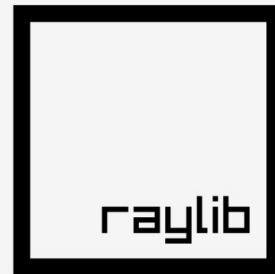
Calendar



Google Meet

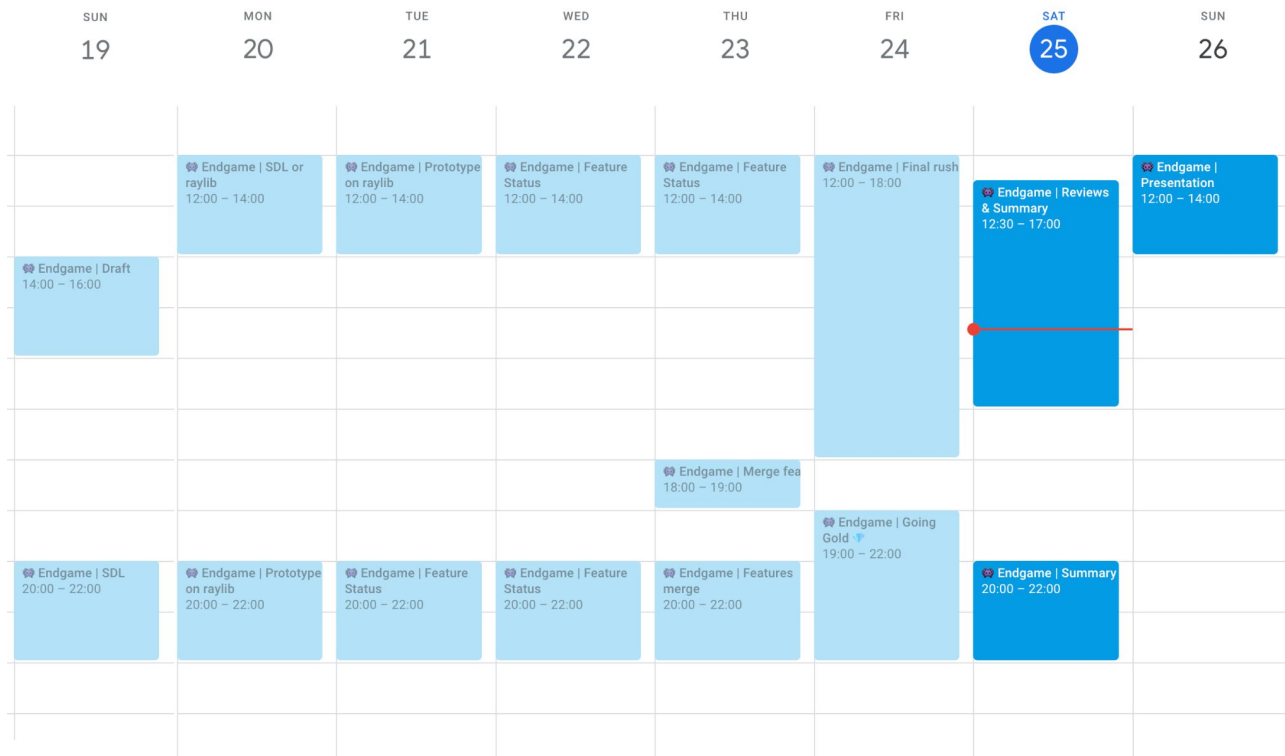


GitHub



A **simple** and **easy-to-use** library
to enjoy `videogames programming`

ОРГАНІЗАЦІЯ РОБОТИ



ОРГАНІЗАЦІЯ РОБОТИ

main


29 branches

0 tags

Go to file

Add file

<> Code

 InessaRepeshko Merge pull request #29 from InessaRepeshko/hide-trigger eb66143 18 hours ago 60 commits

inc	[bug-fix] Fix physic bug	18 hours ago
resources	[bug-fix] Fix platform and compilation bug	18 hours ago
src	[feature] Hide trigger	18 hours ago
.gitignore	[add-double-jump] Add double jump	3 days ago
Makefile	platforms	3 days ago
README.md	[bug-fix] Fix platform and compilation bug	18 hours ago

README.md

How to run?

```
# Clone repository
git clone

# Go to framework raylib
cd resources/framework/raylib/src

# Compile framework
make

# Go back to project
cd ../../../../

# Run Makefile
make macos | make linux

# Run game
./endgame
```

About

No description, website, or topics provided.

Readme

0 stars

1 watching

0 forks

Releases

No releases published







Create a new release

Packages

No packages published

Publish your first package

Contributors 6



Languages

C 84.8%

Lua 10.6%

Makefile 1.9%

CMake 1.5%


Other 1.2%

ІДЕЯ

Критеріями гри були:

- прості ігрові механіки
- зрозумілий гейм-дизайн.

Ідеї:

- Платформер з головоломками
- Платформер, де у гравця буде телепорт чи телекінез
- Платформер на двох
- Гра, в якій ми готуємо страви
- Головоломки-пазли
-  2D платформер з вертикальним левел-дизайном, у якому гравцю потрібно тікати від небезпеки.

ОПИС ГРИ



Головний герой – це шукач скарбів. Він знайшов діамант безжального фараона у стародавній піраміді, але без труднощів він не зможе її покинути. Спрацьовує одна з пасток і герою швидко потрібно вибиратися. Пекельна лава і платформи, які не рухалися тисячі років, починають оживати, щоб не дати нашому шукачу скарбів покинути цю піраміду.



ПЛАТФОРМИ



Статична



Статична
руйнівна

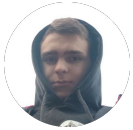


Статична
швидко
руйнівна

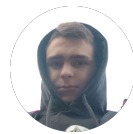


Динамічна

ЛАВА



ІНТЕРАКТИВНІ ПРЕДМЕТИ ТА СЮЖЕТНІ СКРИПТИ



ДИЗАЙН РІВНІВ

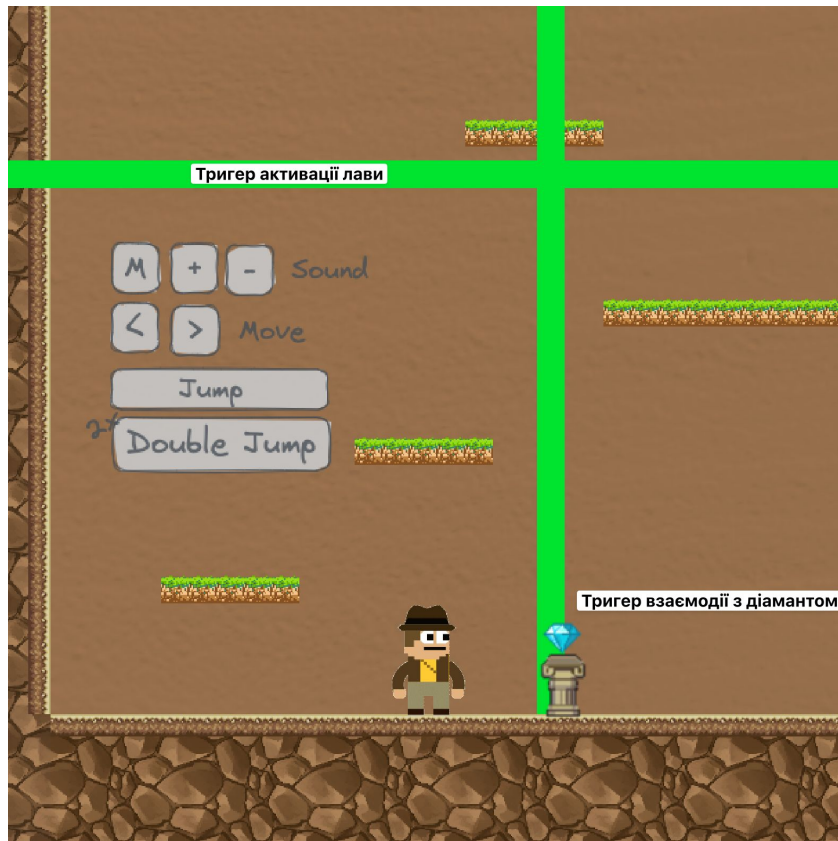


Дизайн рівнів створений таким чином, щоб гравець спочатку навчився стрибати на статичних платформах, потім на динамічних, руйнівних та моментально руйнівних. З кожним кроком гравця ми навчаємо його і збільшуємо складність гри.

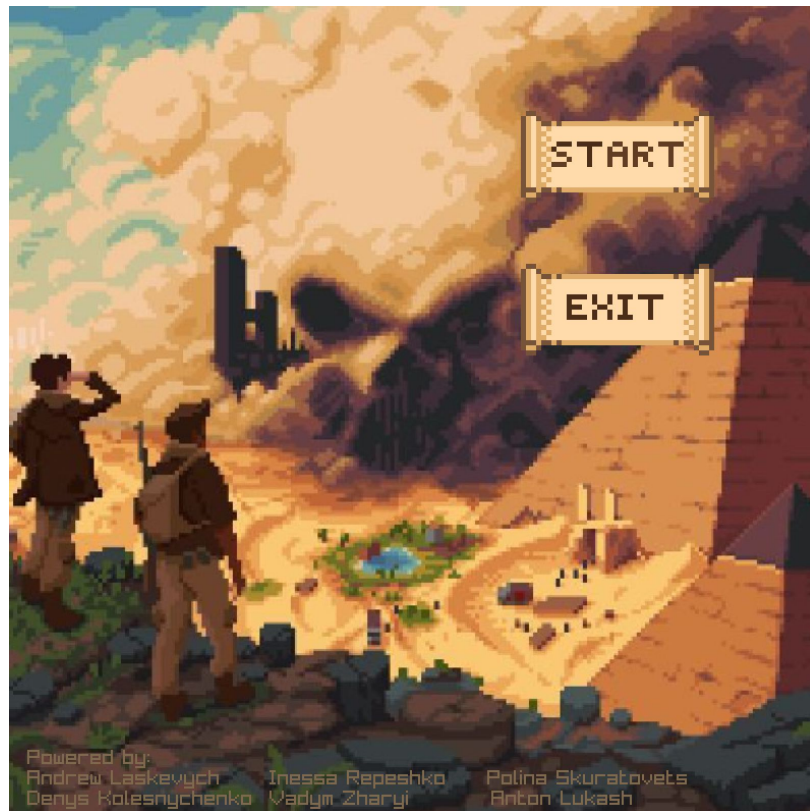
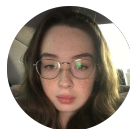
РУХ ПЕРСОНАЖА



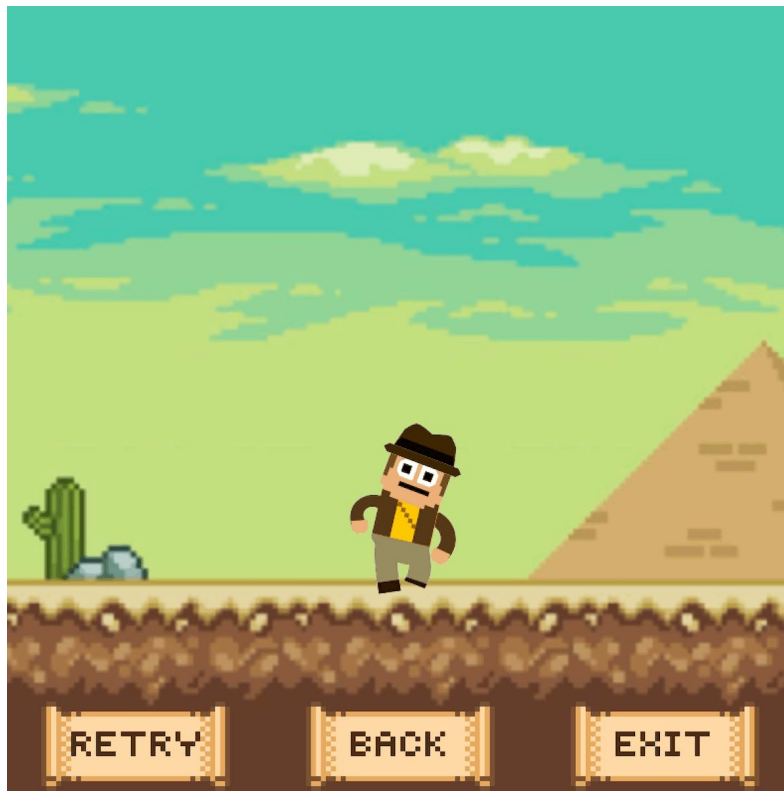
СИСТЕМА ТРИГЕРІВ



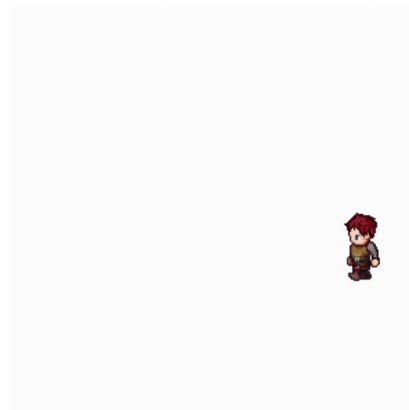
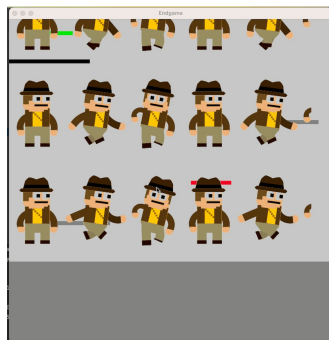
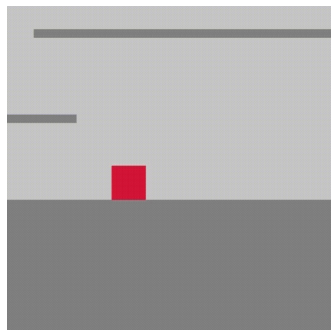
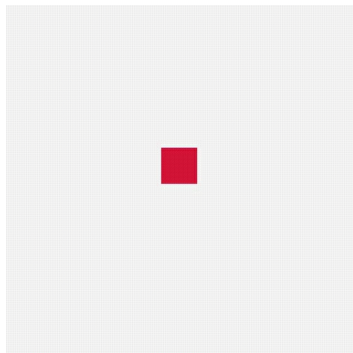
ЕКРАНИ Й МУЗИКА



ЕКРАНИ Й МУЗИКА



ПРОТОТИП ГРИ



ОСНОВНА ІДЕЯ ГРИ

У деяких іграх є можливість записувати ваш прогрес на рівні. Коли ви запускаєте рівень ще раз, то бачити свою минулу гру. Тобто ви бачите свого персонажа і минулого себе у вигляді привида. Таким чином ви можете змагатися з самим собою. Ця механіка дуже часто зустрічається у гоночних іграх.



ОСНОВНА ІДЕЯ ГРИ



РОЗВИТОК ГРИ ТА ПРОДАЖ

Ми плануємо продавати гру за повну ціну. Тобто її потрібно купити 1 раз. Більше ні за що платити не потрібно.

НОВІ ІГРОВІ МЕХАНІКИ

- Другий персонаж привид
- Нові рівні, які будуть символізувати психологічний стан героя
- Пастки
 - Дротики з отрутою, які вилітають зі стін
 - Великі камені, які будуть падати згори
 - Блоки з шипами
 - Згустки лави, які вилітають знизу
- Платформи
 - Платформи з сипучим піском, які уповільнюють персонажа Платформи-батуту
- Звуки стрибка, приземлення, взяття діаманта й друку тексту.
- Бафи, які посилюють персонажа. Наприклад, 3-4 стрибка за 1 раз.

ГЕЙМПЛЕЙ



ГОЛОСУВАННЯ



КОМАНДА "PAVIDA GAMES"

