

Snake Unleashed

Этап: Производство (Production)

Цель: Реализация всех компонентов игры на основе утверждённого прототипа и дизайн-документа.

1. Разработка Графики (Art Development)

1.1. Создание моделей

- Создание пиксель-арт графики в ретро-стиле: змейка, еда, стены, ловушки, бусты.
- Подготовка спрайтов для различных скинов змейки и кастомизации.

1.2. Текстурирование

- Использование Photoshop и ИИ для создания текстур.

1.3. Анимация

- Простейшие анимации движения змейки, эффектов бонусов, проигрыша.

1.4. Создание визуальных эффектов

- Эффекты при сборе бонусов, росте змейки, проигрыше.
 - Минималистичный подход: мерцания, пульсации, вспышки при взаимодействии с объектами.
-

2. Программирование (Programming)

2.1. Реализация механик

- Управление змейкой с клавиатуры / сенсора.
- Логика роста, столкновений, генерации еды и бонусов.
- Обработка различных режимов игры (уровневый, свободный, 2P).

2.2. Кастомизация

- Интерфейс изменения цвета, узора, хвоста и эффектов змейки.
- Привязка кастомизации к очкам или прогрессу.

2.3. Уровни и бусты

- Программирование уровней с препятствиями, телепортами, ловушками.
- Внедрение бустов: ускорение, замедление, щит и т.д.

2.4. Интерфейс

- Главное меню, выбор режима, меню кастомизации, экран поражения и победы.
- Индикация длины змейки, счёта и активных бонусов.

2.5. Оптимизация

- Обеспечение стабильной работы при 60 FPS.
 - Поддержка полноэкранного режима и адаптация под разные разрешения.
-

3. Дизайн уровней (Level Design)

3.1. Уровни

- Проектирование 7 статических уровней с нарастающей сложностью.
- Добавление новых препятствий и сокращение количества бонусов по мере прохождения.

3.2. Расстановка объектов

- Размещение еды, бустов, телепортов и ловушек.

3.3. Балансировка

- Обеспечение справедливой сложности.
 - Тестирование уровней на «непроходимость».
-

4. Создание звука (Audio Development)

4.1. Музыка

- Написание chiptune-саундтрека для меню и режимов игры.
- Адаптация мелодий под состояние игрока (например, опасность приближения к проигрышу).

4.2. Звуковые эффекты

- Поедание еды, сбор бонусов, проигрыш, телепорт и т.д.
- Эффекты соответствуют стилю минималистичной аркады.

4.4. Интеграция звука в игру

- Использование технологий библиотеки rpgmaker для добавления звуковых эффектов и саундтреков в игру.
-

5. Интеграция и Тестирование (Integration & Testing)

5.1. Интеграция

- Объединение графики, логики, уровней и звука в единую игру.

5.2. Тестирование

- Внутреннее тестирование на стабильность, корректность логики и производительность.
- Альфа-тестирование внутри команды.

5.4. Отладка и багфиксинг

- Исправление ошибок, обнаруженных в процессе тестирования.

(5.5. Подготовка к релизу)

- Финальная сборка с учётом отзывов, исправлений и полировкой интерфейса.