

SHIZA VS REALITY

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ, ТЕХНИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ, А ТАК ЖЕ ПОЛЕЗНАЯ НАЧАЛЬНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ



НАЧАЛО

- Однажды я решил изучить 3D-пространство в Unity, но проект не должен был быть слишком сложным для 2D-разработчика (меня), поэтому я решил выбрать изометрический стиль, а так как ранее я делал игру со способностями, предметами и прочими механиками, я решил, что это необходимо внедрить в мою игру + добавить механики из проектов, которые я забросил.

СОЗДАНИЕ КОНЦЕПТА

- Я долго не задумывался над концепцией, но все же, кое-какой сюжет вырисовывался, поскольку я создавал игру из готовых ассетов, я решил, что в наш мир начали проникать персонажи из разных вселенных, которые могли бы использовать способности, противоречащие законам физики нашей вселенной, и хотя вы не увидите сюжета, но этой концепции я придерживался до конца разработки.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ НОВИЧКОВ

- Поскольку игра была создана с упором на то, что вы уже знаете о MOBA, RTS, diabloids, Vampire Survivors и другие подобные игры, в игре нет четкого обучения для новичков. 1 Игра была создана одним разработчиком(мной), и поэтому в ней могут быть ошибки, если вы обнаружите ошибку, то напишите мне (информация в главном меню). 2 В игре есть 3 типа передвижения WASD, с помощью мыши и автоматического двигателя, второй и третий работают некорректно (как и многие другие вещи в этой игре), поэтому лучше всего использовать движение WASD для главного героя и не изменять его через настройки. 3 GL HF.

ТЕХНИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

- Передвижение WASD сделано через MovePosition, а все остальное через Nav Mesh.
- Инвентарь отдельный канвас внутри каждого персонажа, а предметы это абстрактные объекты.
- Способности и баффы работают схожим способом что и предметы.
- У персонажей есть классы с родными объектами и характеристиками.
- Почти любая логика не связанная с персонажами на прямую является синглтоном.
- Кнопка консоль в настройках игры скоро обзаведется функционалом...
- Если очень интересно, то можете посмотреть проект через GitHub.