

Презентація

СТУДЕНТА КН-31 МАРЧУК МИКОЛИ
З ПРЕДМЕТУ "РОЗРОБКА ІГРОВИХ ДОДАТКІВ"



Сюжет

02

Сюжет відбувається в сучасному світі, де головному герою потрібно перемогти ворогів в замку щоб захистити жителів міста які знаходяться біля замку.

ЧИМ НАДИХАВСЯ

Resident evil 2

Metal gear solid

Hades

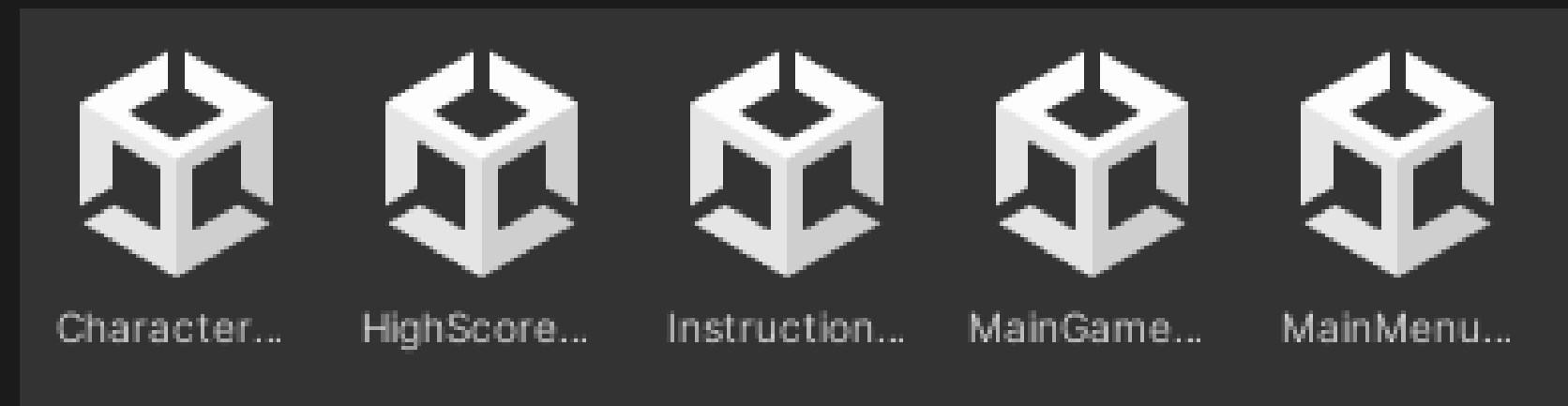
Механіки

03

- Отримання сердець та зброї при взаємодії з скринькою
- AI Pathfinder
- Лічильник життів
- Головне меню та меню паузи
- Стрільба різною зброєю головного персонажа та ворогів
- Отримання рахунку за кожного вбитого ворога
- Використання спеціальних ефектів за допомогою particle systems
- Механіка дверей які відкриваються і замикають гравця під час битви
- Використання Cinemachine
- Поява ворогів в кімнаті випадковим чином за допомогою ефектів матеріалізації



Цей проект має 5 сцен



Кожен з них відповідає за різні етапи в грі

Персонажі

Головний герой



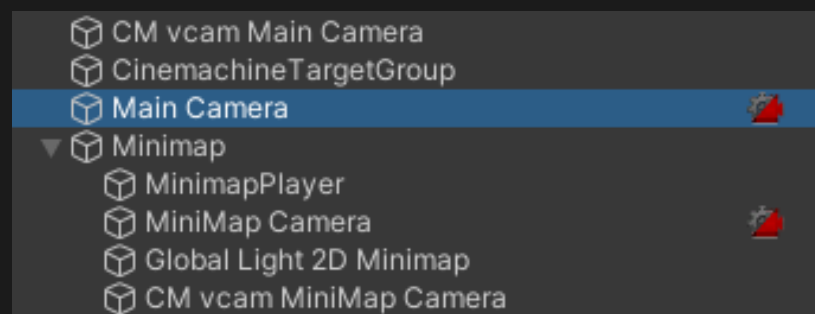
Вороги



06

Види механік

Cinemachine



Лічильник життів та рахунок вбивств



Механіка стрільби



Скриня



AI spawn



Спец ефекти

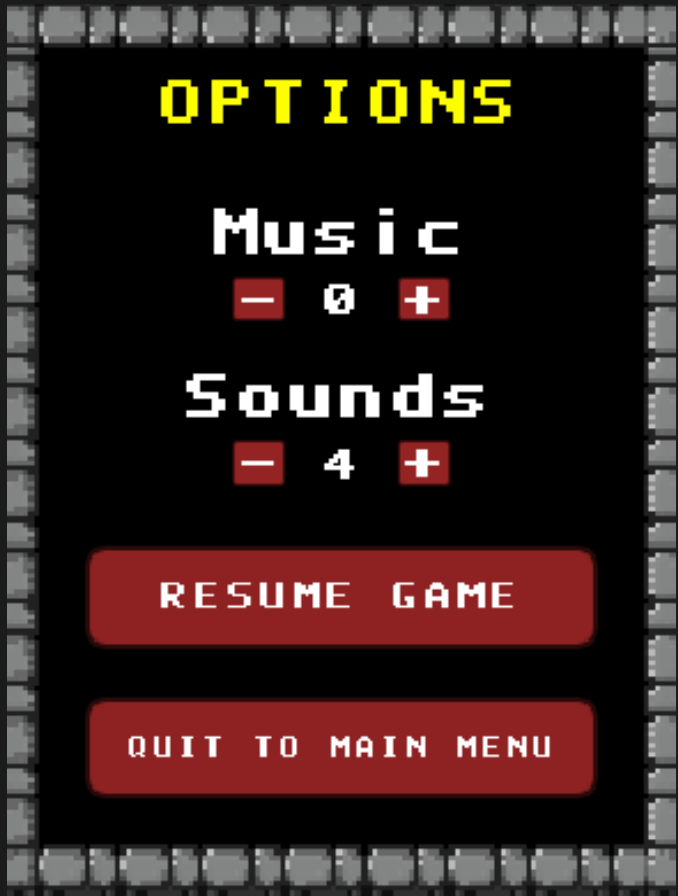


Частина анімацій



07

Меню



Складнощі протягом створення

08

- Створення левел дизайну та ідеї гри
- Реалізації механіки з появою ворогів
- Реалізації cinemachine

Покращення в майбутньому

- Збільшення кількості рівнів
- Покращення та збільшення сюжету
- Створення нових механік

Дякую за увагу