

HORROR ADVENTURE GAME

Васильев Кирилл(капитан)

Савков Иван

Андрианова Елизавета

ЦЕЛИ ПРОЕКТА

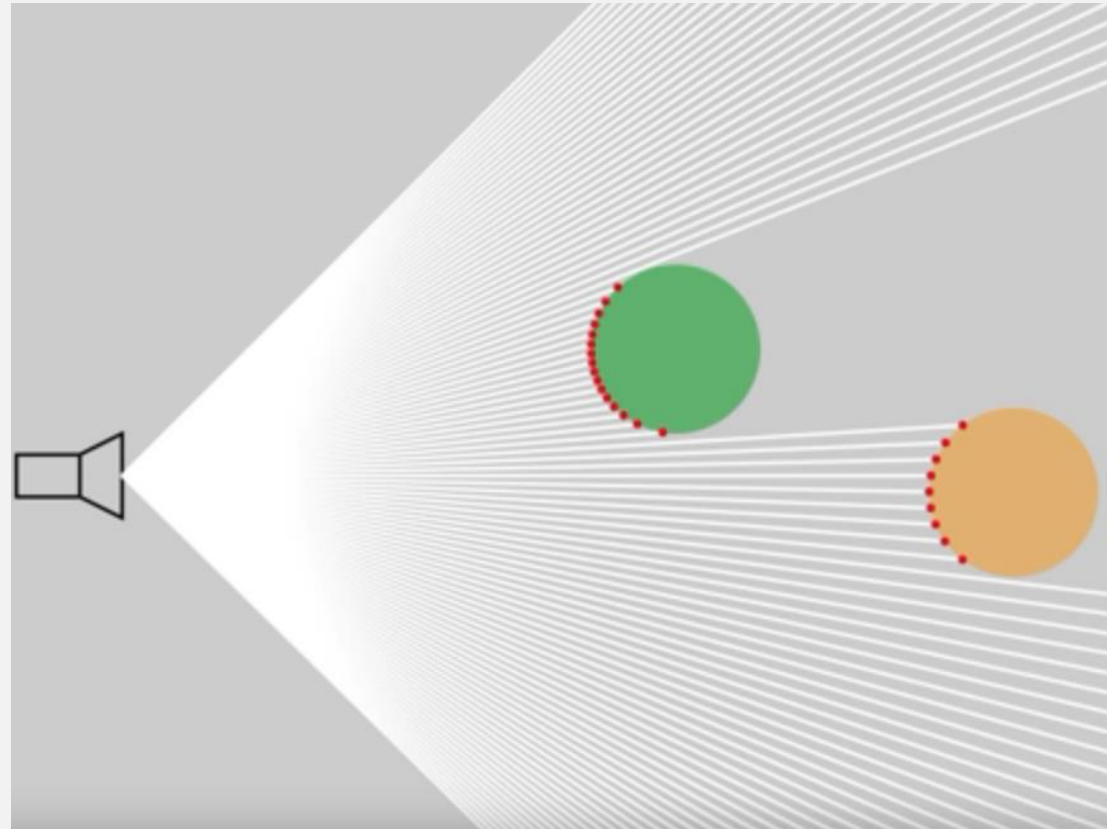
- Создание захватывающего и увлекательного игрового процесса
- Реализация понятного и удобного графического интерфейса
- Создание уровней для поддержания актуальности игры

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

- Люди всех полов и возрастов, интересующиеся компьютерными хоррор играми

RAY CASTING

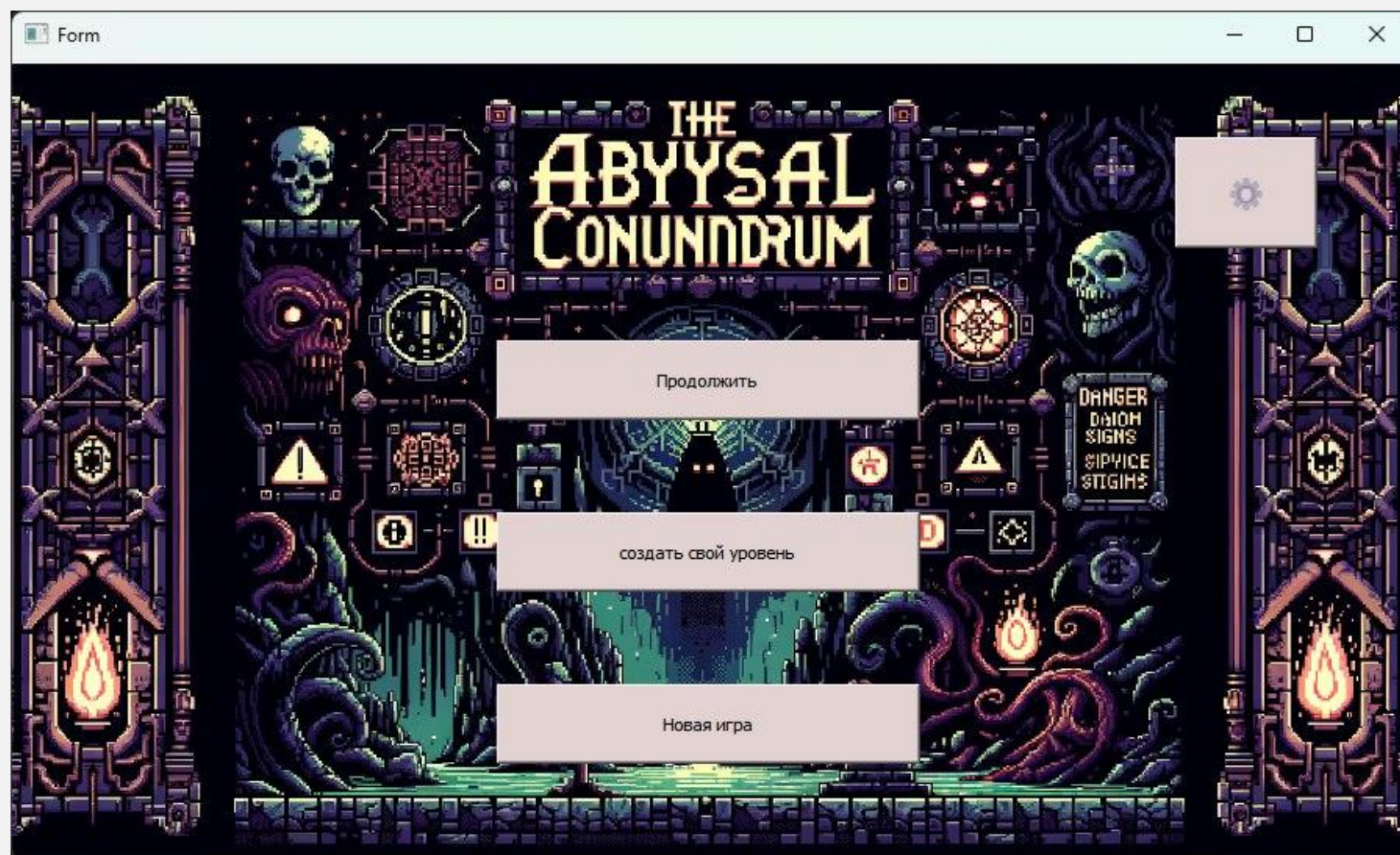
От определенной точки, бросаются лучи в необходимую область перед наблюдателем — область видимости.



Каждый луч, столкнувшись с препятствием запоминает расстояние, которое он прошел в данном направлении. Используя это расстояние мы можем визуализировать препятствие на экране.

ГЛАВНОЕ ОКНО ПРОЕКТА

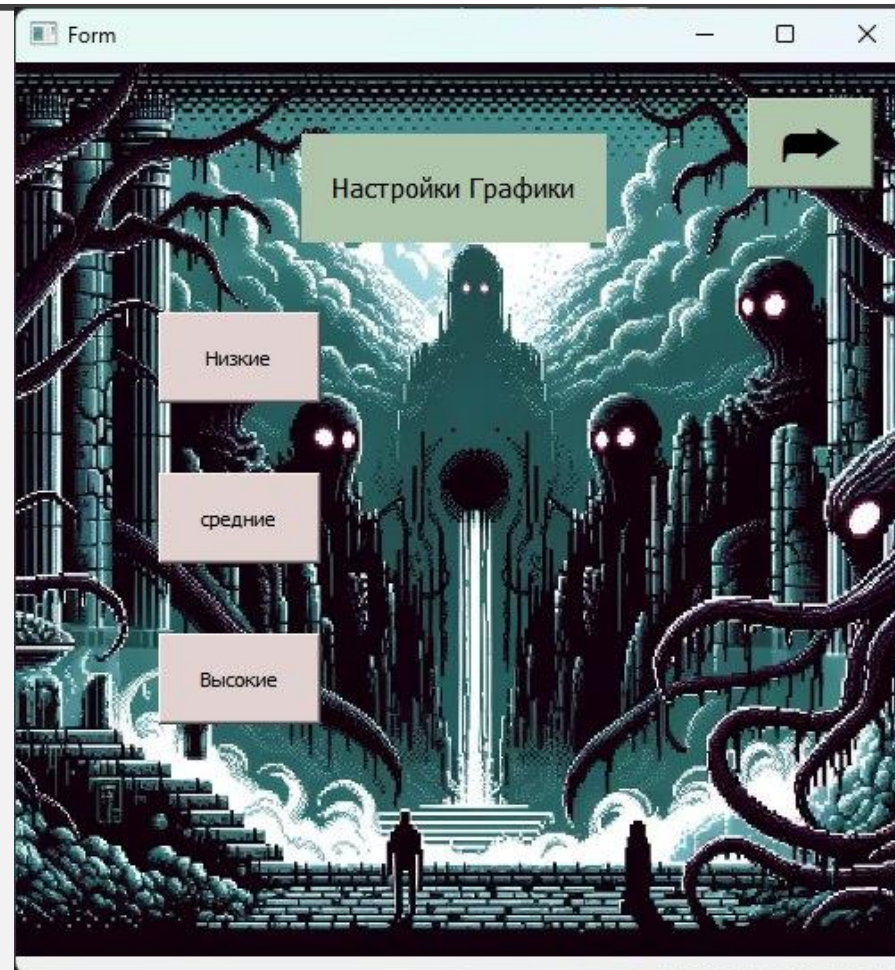
При нажатии на кнопку продолжить игрок продолжает игру. Кнопка с изображением шестеренки открывает настройки



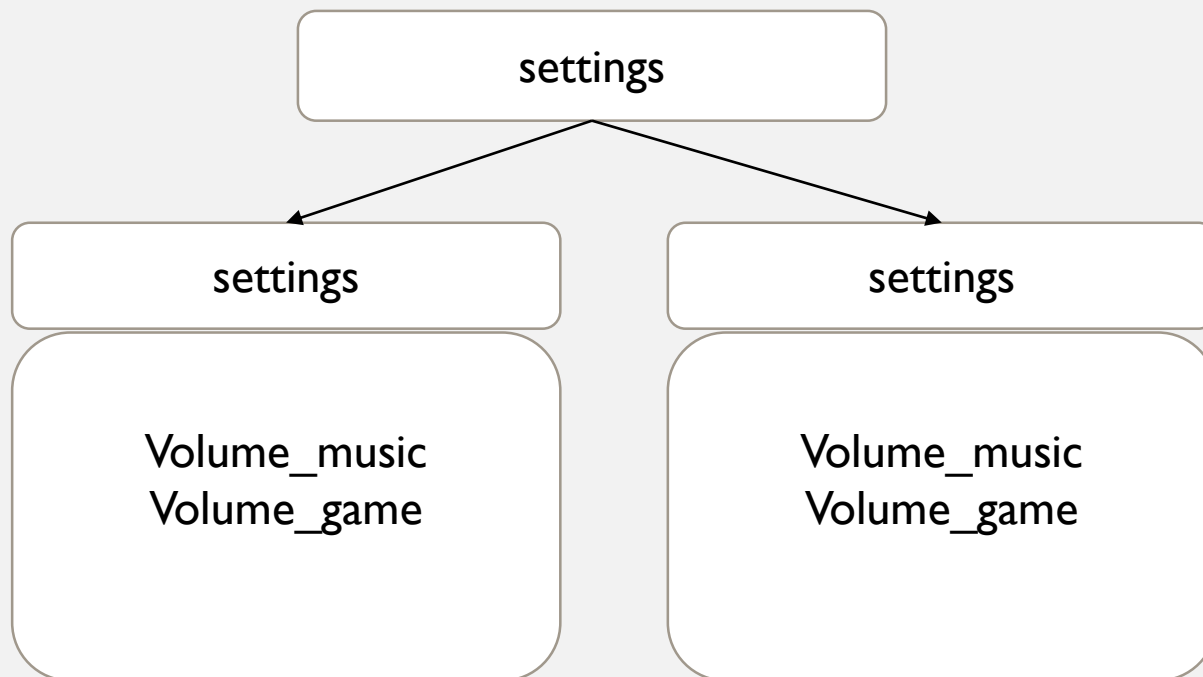
При нажатии на кнопку новая игра игрок начинает новую игру

ОКНО НАСТРОЕК

В настройках графики можно изменить количество лучей. То есть чем выше настройки, тем менее пиксельными будут стены



БАЗА ДАННЫХ



СЛУЧАЙНАЯ ГЕНЕРАЦИЯ УРОВНЕЙ

7

БОТ



7

КОHTAKT

