

гитхаб



# MAZZE

Играй в MAZZE - будет красивый face



# Команда и распределение ролей

Виктор Перепечаев - sound design, visual design, code(maze management file)

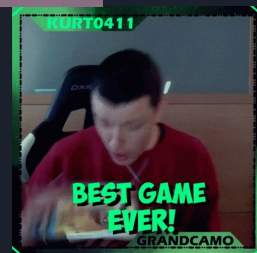
Максим Ходас - main code(maze architecture file)

Даниил Огнев - product management, presentation, code(complexity manager)



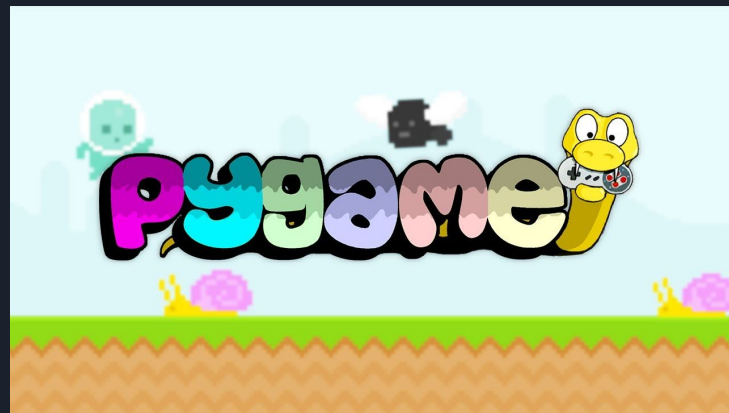
# Идея проекта

Революционная,  
реалистическая,  
постироническая, винтажная  
и ламповая адаптация всеми  
любимой игры. Все любимые  
персонажи и жизненные  
ситуации в тяжёлых реалиях  
лабиринта.



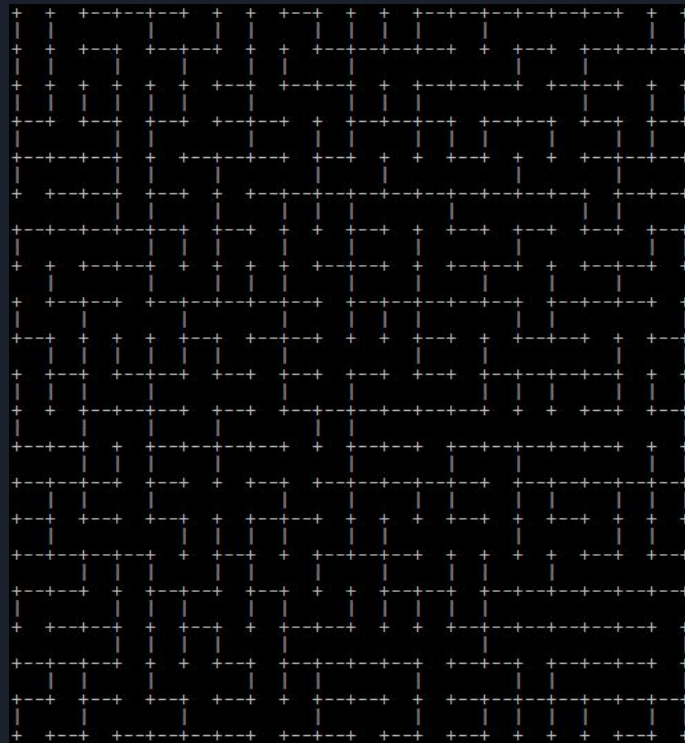
# Инструментарий

В качестве основного инструмента была выбрана python-библиотека - pygame.



# Функционал

- Генерация randomного, корректного лабиринта с помощью алгоритма Прима
- Выбор уровня сложности
- Визуальная и музыкальная составляющая игрового процесса
- Лаконичный понятный интерфейс
- Винтажный дизайн




# Демонстрация игрового процесса



# Реалистичные перспективы

- Доработка дизайна и графики
- Создание полноценного веб приложения, с возможностью регистрации пользователя и отслеживания его наилучших результатов
- Новые уровни сложности





## Очень оптимистичные перспективы(немного помечтаем)

- Релиз в steam
- Введение эксклюзивных платных скинов
- Введение сезонных особых ивентов
- Создание lvl системы.
- Создание батлпасса с уникальными скинами и другими наградами
- Партнёрство с известными кинокомпаниями для введения эксклюзивных скинов на персонажа
- Создание киберспортивной сцены
- Прохождение игры на стримах Бустера, Мистера Биста, Илона Маска и семинарах Артура Кулапина







Спасибо за внимание!