

ПИУ-ПАУ

СТРЕЛЯЙ ПО ПОМИДОРАМ И БУДЬ
СЧАСТЛИВ!

ПОДГОТОВИЛИ:
ЮЩЕНКО ГРИГОРИЙ
БАХТЕЕВА ОЛЬГА

РУКОВОДИТЕЛЬ:
ПОКРОВСКИЙ ВИКТОР

ЦЕЛИ

1

Реализация
игровых механик:

- сражения
- передвижение

2

Создание
интуитивно
понятного
интерфейса для
простоты игрового
процесса

3

Визуал игры:
спрайты, фон,
звуки и музыка,
анимация, эффект
камеры

АКТУАЛЬНОСТЬ

ЗДЕСЬ БУДТО МНОГО ГОВОРИТЬ И НЕ
НАДО - ПОСТРЕЛЯТЬ ПО ПОМИДОРАМ И
ВЫПУСТИТЬ ГНЕВ НИКОГДА НЕ
ПЕРЕСТАНЕТ БЫТЬ АКТУАЛЬНЫМ

ВОЗМОЖНОСТИ

ФУНКЦИОНАЛ НЕ ВЕЛИК - НО В ЭТОМ ВЕСЬ ШАРМ!
ПРИ ЗАПУСКЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ВСТРЕЧАЕТ ЭКРАН МЕНЮ, ГДЕ
ПРЕДЛАГАЕТСЯ ПРОЧИТАТЬ ПРАВИЛА И УСЛОВИЯ ПОЛЬЗОВАНИЯ,
НАЧАТЬ ИГРУ ИЛИ ВЫЙТИ.
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ЛАКОНИЧЕН - МОЖНО БЕГАТЬ (УСКОРЯЯСЬ И
ЗАМЕДЛЯЯСЬ), А ТАКЖЕ СТРЕЛЯТЬ ПО ПОМИДОРАМ,
ЗАРАБАТЫВАЯ ОЧКИ!
ЕСЛИ ИГРОК СТОЛКНЕТСЯ С ВРАГОМ-ПОМИДОРОМ - ИГРА
ОКАНЧИВАЕТСЯ. ЭКРАН ПЕРЕКЛЮЧАЕТСЯ НА ФИНАЛЬНЫЙ, ГДЕ
УКАЗАН СЧЕТ ИГРОКА И ПРЕДЛАГАЕТСЯ СЫГРАТЬ ЗАНОВО ИЛИ
ВЫЙТИ.

© ХОД РАЗРАБОТКИ ©

1

КОНЦЕПТ И РАЗРАБОТКА “СКЕЛЕТА” ИГРЫ:

- Продумывание концепции игры - о чем она будет, какая стилистика и какие механики
- Создание чернового фона, спрайтов для персонажа и мобов и их отрисовка на экране
- Реализация базовых механик передвижения, стрельбы, появления мобов (со вторыми двумя пунктами позже возникли проблемы)

© ХОД РАЗРАБОТКИ 💬

2

РАСКРУЧИВАЕМ ЧЕРНОВИК

- Создание счетчика очков
- Добавление анимации персонажа при передвижении
- “убийства” помидоров теперь реальные - мобы пропадают при попадании в них пуль
- Регулирование скорости игрока - теперь можно бегать или идти медленно
- Эффект камеры

© ХОД РАЗРАБОТКИ ©

3

“НЕМНОГО СТИЛЯ”

- Создание главного и постигрового меню с кнопками для начала игры и выхода
- Генерация с помощью Copilot`а изображений для меню, соответствующих стилистике игры
- Повторный поиск спрайтов и фона “чтобы было красиво”
- Много часов, проведенных в студии звукозаписи, для создания оригинальной озвучки
- Выбор основного саундтрека

© ХОД РАЗРАБОТКИ ©

4

ДОРАБОТКА ВСЯКОГО

- Окончательная отладка стрельбы, чтобы пули вылетали из центра спрайта игрока и не “проваливались в текстуры”
- Отладка спавна мобов (до этого они на энном расстоянии от флага переставали появляться на экране)
- Добавление на главное меню кнопки с правилами и условиями использования
- Настройка кнопки в постменю, чтобы игра перезапускалась с начального положения
- и др. мелкие доработки



Меню

ПРАВИЛА И УСЛОВИЯ ПОЛЬЗОВАНИЯ

ПИЧ-ПАУ

НАЧАТЬ ИГРУ

ВЫЙТИ

ПРАВИЛА ПОЛЬЗОВАНИЯ

- 1. ЧИТЫ – БАН.**
- 2. КЕМПЕРСТВО – БАН.**
- 3. ОСКОРБЛЕНИЯ – БАН.**
- 4. ОСКОРБЛЕНИЕ АДМИНИСТРАЦИИ – РАССТРЕЛ.
И ТОЛЬКО ПОТОМ БАН.**

СТРЕЛЯЙ ПО ПОМИДОРАМ И БУДЬ СЧАСТЛИВ!

(ГРИША ЛОЖ)

НАЗАД

 пиу пау

РЕЗУЛЬТАТ: 60.0



ВАШ РЕЗУЛЬТАТ: 1500



ЕШЕ РАЗОК

ВЫЙТИ

ПЕРСПЕКТИВЫ

1

Создать уровневую
систему и
расширить
возможности игры
(разные враги,
сюжетка, система
сбора)

2

Работа над
визуальными
составляющими
игры, больше
оригинальной
озвучки!

3

Разнообразить
систему сражения
- добавить разные
скиллы и оружия

СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!