Презентация проекта

Good morning, everybody. Let me introduce myself… Соррян, не так заготовочка.

Итак, прошу любить и жаловать, моя игра Guns Of Bull Shit (название позаимствовано) Заранее прошу прощение за все, что вы увидите следующие несколько минут.

Я большой фанат кс, ооооочень большой, мне довольно приятно играть и постоянно взаимодействовать с новыми людьми и пытаться найти с ними общий язык для достижения общей цели. Поэтому я выбрал именно этот жанр игры для своего проекта.

Все началось с того, что в один прекрасный день я как всегда играл и против меня попался читер, это была абсолютно неприятная катка, после которой меня понизили и я решил удалить сию игру на некоторое время. Так, я решил создать свой кс с блэкджеком, но без читеров. На экране вы можете увидеть стадии разработки проекта. Окей, теперь к игре.

В итоге, я решил пойти по стопам величайшей компании Valve. Мало кто знает, но в самом начале они также хотели сделать онлайн игру, но поняли, что написать такое довольно трудоемкая задача для поджимающих сроков, поэтому было решено представить миру half-life (not bad, кста). А затем уже было выпущено cs 1.6. Собственно, мой собственный кс деградировал до Guns Of Bull Shit.

Перед покупкой игры первое что делают игроки – смотрят скриншоты, трейлеры и читают отзывы первооткрывателей. Скриншоты на слайде. И теперь отзывы первых счастливчиков, кому удалось первыми потрогать руками мой шедевр.

Как видите, первые впечатления довольно неплохие. Надеюсь фитбэк будет подталкивать меня к улучшению моего продукта и в скором времени появится онлайн режим.

Немного о структуре проекта. Ее нет. Она почти мертва. Вышло достаточно огромное количество классов, и я не слишком рад тому, как я реализовал наследование. Более того, в класс Main вообще страшно смотреть. Заглянем немного под капот (рассказать о структуре).

Будущее проекта выглядит неплохо, надеюсь я не утрачу той энергии, шо бушевала во мне при создании игры, чтобы усовершенствовать мое творение и довести до идеала. Более того, уже нашлись добровольцы, кто может помочь в реализации онлайна, и это радует. Оставайтесь с разработчиками, за будущем проекта можно следить по этой ссылке.

Ну что же, много слов прозвучало, го демо.