

Узрите! Project “Twins”

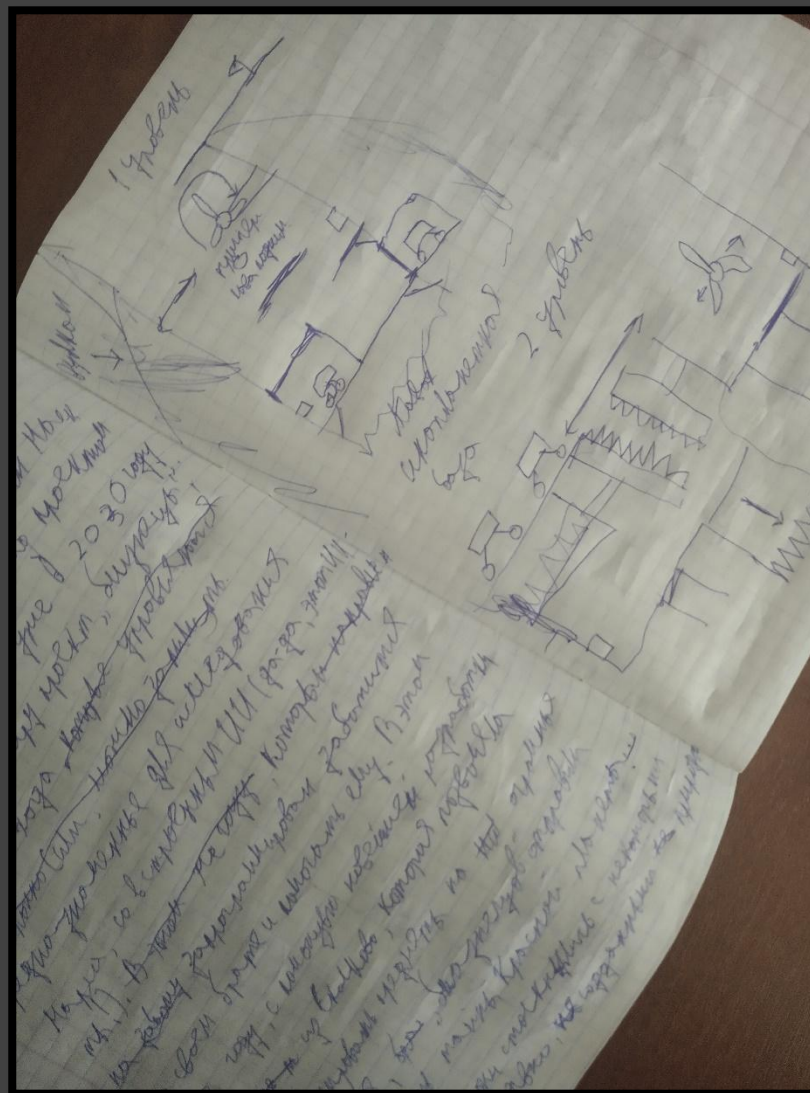
Автор идеи и создатель: Александр Лазуренко.

Команда: Rockstar. Куратор: Резуан Хамуков.

Боги GameDeva, дайте мне силы!

Я – геймдизайнер!

Когда тебе уже назначили дедлайн и ты видишь, что времени почти нет, то нормальный человек сразу откроет Unity и начнет работу. Но я ведь не нормальный). Первым делом я начал делать наброски проекта, чтобы потом не сидеть перед монитором, думая «Какое препятствие поставить в это место?», и не расходовать драгоценный заряд аккумулятора.



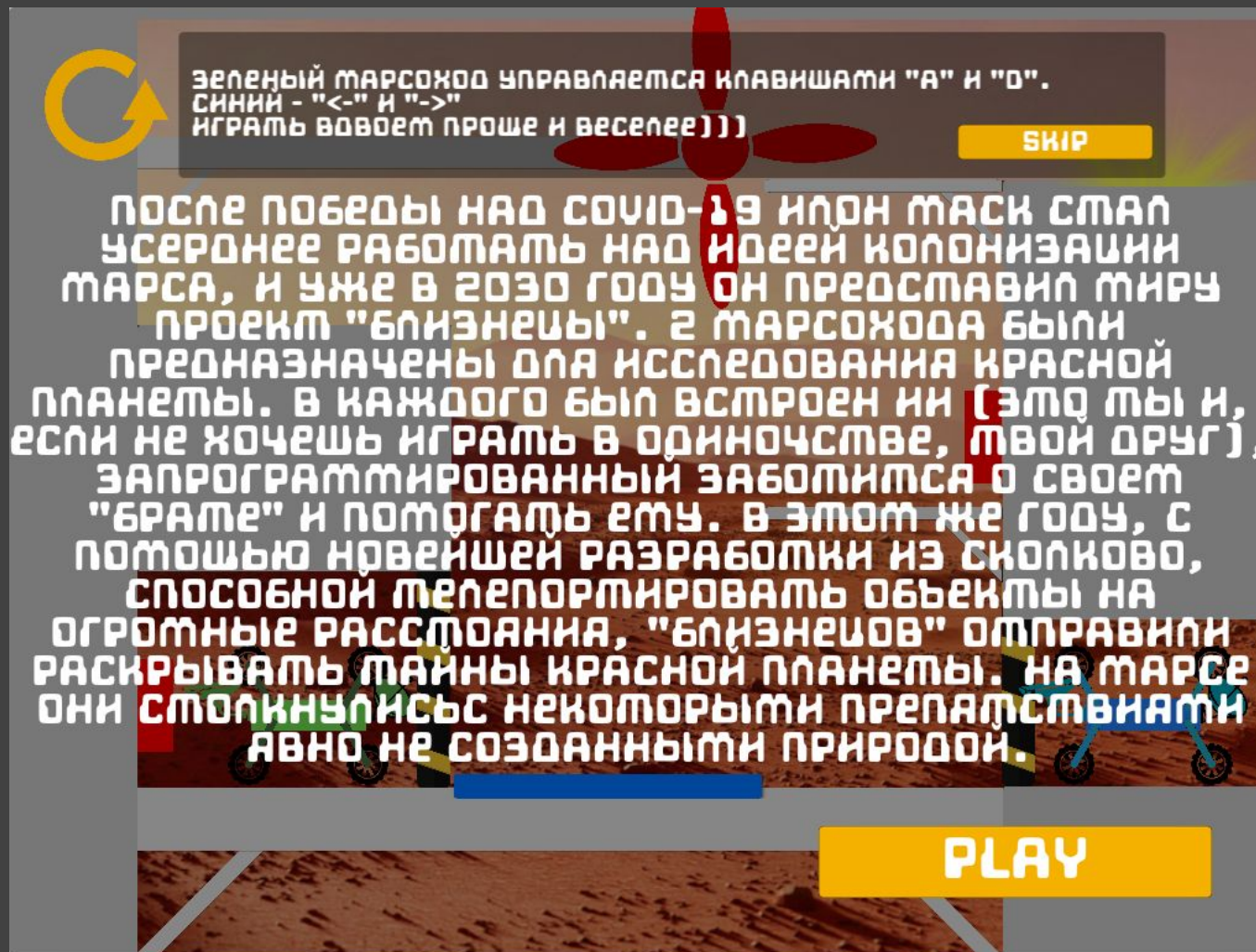
Я художник, я так КУРКА

Нужен сюжет

Разве может прийти что-то в голову, когда видишь, что тема: «Марс 2050г.», кроме Илона Маска!? Именно отталкиваясь от его идеи колонизировать Марс я и отталкивался.

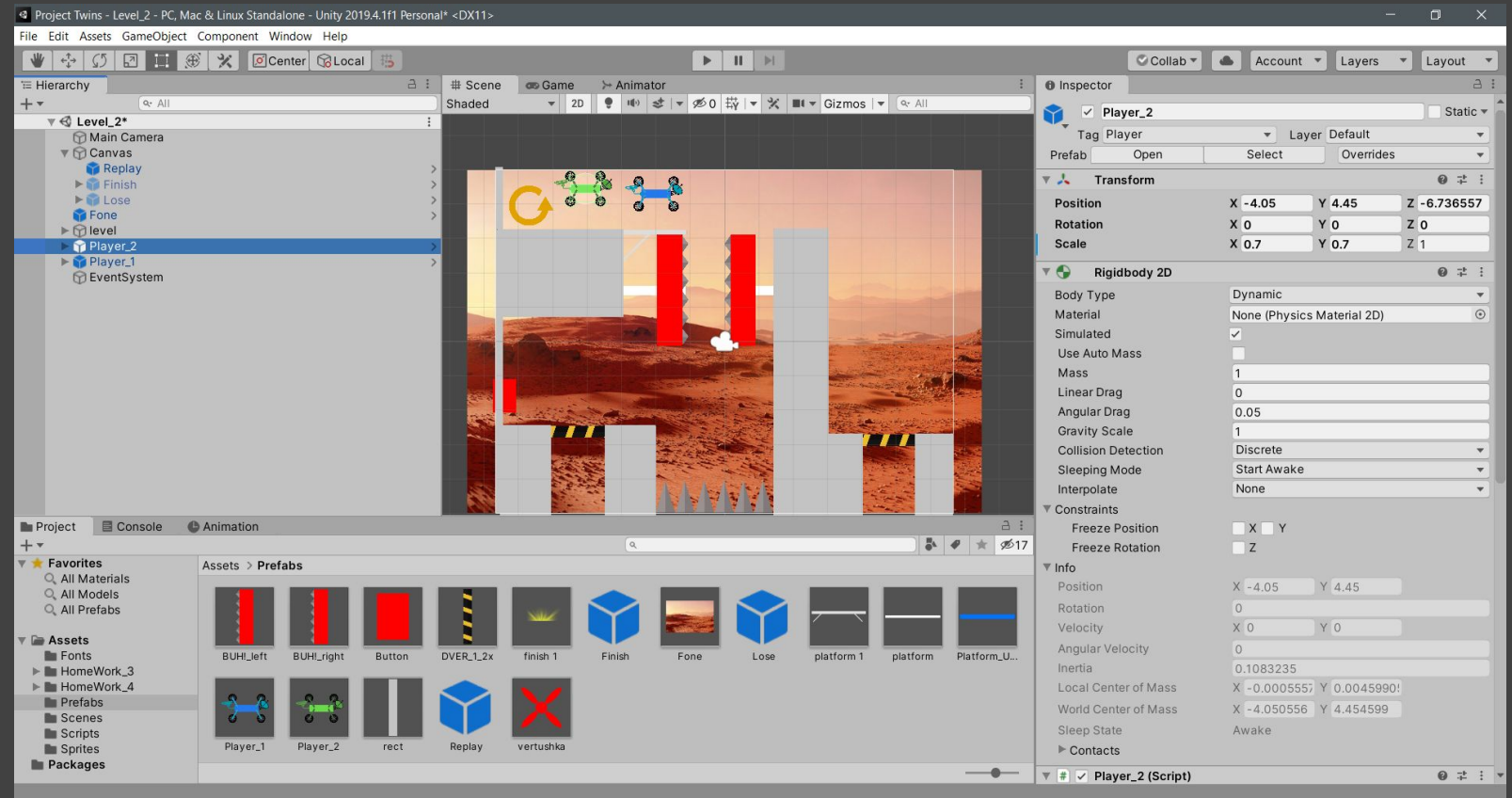


Сюжет получился очень простым и служит объяснением происходящего.



Трудности разработки.

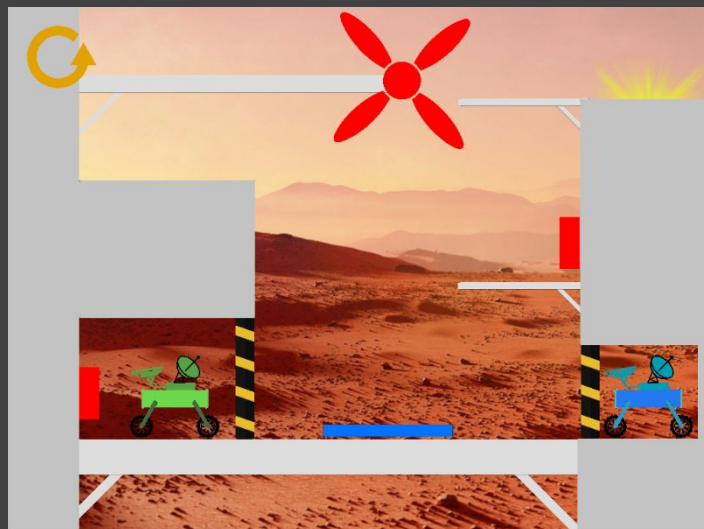
- Мало времени;
- Аккумулятор ноутбука;
- Чертов браузер, который не понимает моих запросов!;
- Мало опыта;



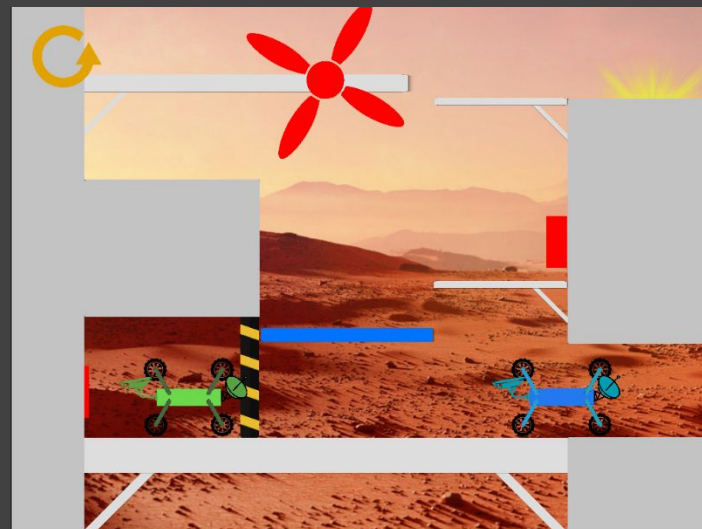
Не баг, а фича!

В процессе разработки я понял, что игровые персонажи очень часто переворачиваются на «спину» и становится невозможно играть. Знаете что я сделал? Добавил колеса сверху!

Как задумывалось



Как стало

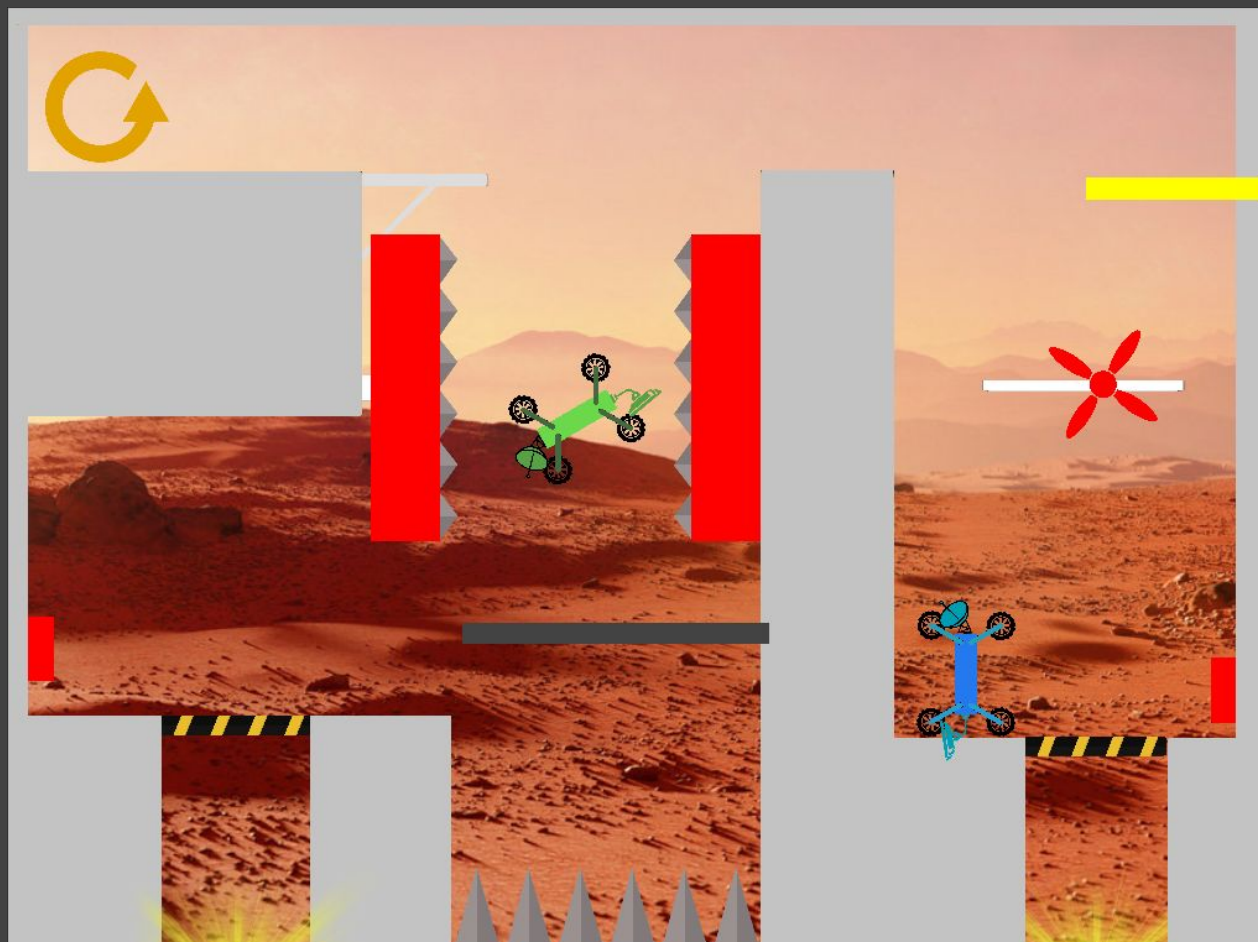


В чем изюминка?

Во-первых: это игра на двоих.

Во-вторых: это игра на двоих!

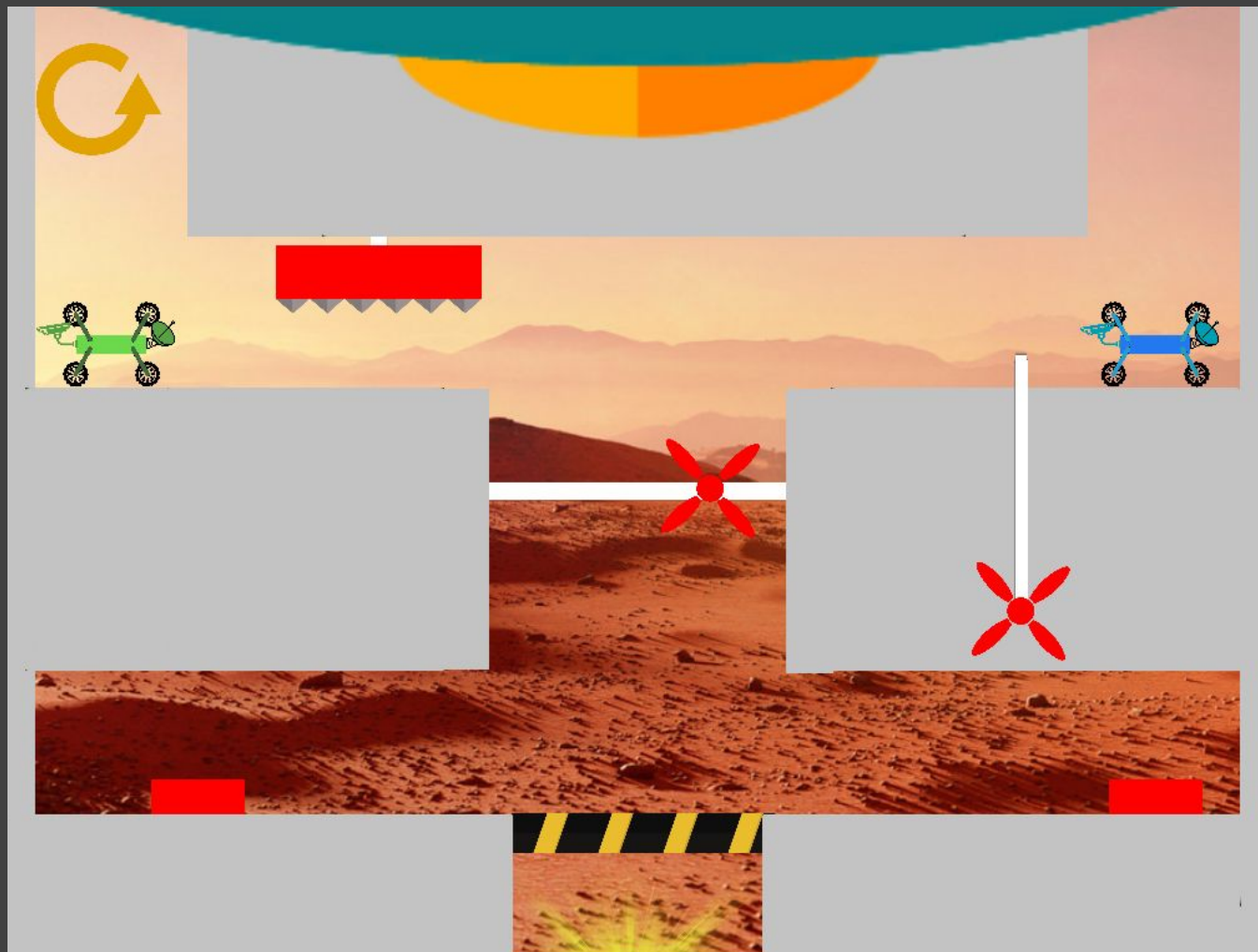
В-третьих: смотреть 2 предыдущих пункта.



Графика и скрипты

Для проекта я выбрал векторный стиль графики. Он простой и достаточно приятный на глаз.

В создании препятствий мне очень помогли наработки из прошлых заданий.



Пасхалки

Пасхалок получилось очень мало, можно сказать, что их почти нет.

Источник материалов

Всю графику (почти всю) и музыку я взял из интернета. Надеюсь, меня не засудят за нарушение авторских прав.

Алан, будь добр, добавь пасхалки.

А все, презентация закончилась, расходимся!



Ну закончилась и закончилась