

PUZZLE OF GOD



Город: Красноярск

Толстиков Артем Иванович

E-Mail: temichit@yandex.ru

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

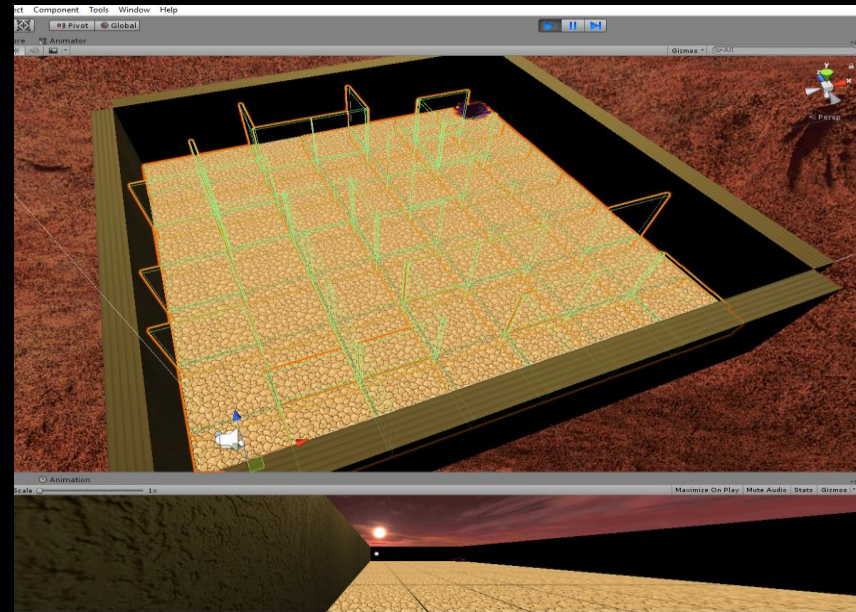
Игра – лабиринт с тонкими стенами, которые изначально не видны игроку. Поля и сам лабиринт создаются генерацией с условиями.

Цель – пройти лабиринт (дойти до лотоса на последней клетке), не сталкиваясь со стенами. При столкновении появляется пламень, который при последующих столкновениях будет двигаться к игроку, желая отбросить его на стартовую позицию. Количество и скорость противников растёт с последующими столкновениями.

Игрок, в свою очередь, тоже может выставлять стены, которые также будут невидимы. С их помощью он может "ловить" противников и убирать их из лабиринта, а также уничтожать стены врага. Счетчик стен растет от количества уникальных клеток пройденных игроком.

ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

- Создано приложение для развлечения (версия для конкурса, далее пойдет в соревновательную составляющую) людей любых возрастов от 6-ти лет. Подойдет тем, кому нравятся аркадные и стратегические игры.
- Аналогов на рынке я найти не смог. Есть множество лабиринтов, но ни один не похож на данный проект.



ОПИСАНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ

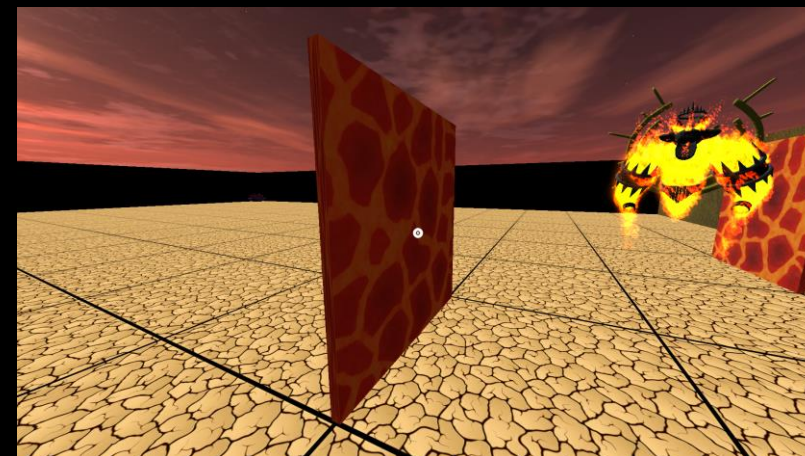
Реализованы:

- Генерация карты
- Генерация лабиринта
- Расстановка врагов в случайном порядке
- Расстановка стен игроком с помощью карты
- Карта для расстановки стен и ориентации в пространстве
- Проявление стен при соприкосновении с противоположной стихией
- Реакция при столкновении со стеной (для врага и игрока)
- Плавное перемещение по матрице
- Меню
- Обучение
- Модель пламени, основанная на частицах
- Усиление пламени при столкновении игрока со стеной
- Анимации противника и цветка в конце лабиринта



ВЫВОДЫ

- В данной работе реализована большая часть того, что хотелось реализовать.
- Проект сделан на движке Unity
- Благодаря этому проекту я познакомился с GearVR и OculusSDK
- Научился делать полностью генерируемые миры



ПЛАНЫ ПО ДОРАБОТКЕ ПРОЕКТА ПОСЛЕ ФИНАЛА

- Добавление мультимедиа и соревновательной составляющей.