

P.S: Презентация не пропагандирует начатие играть в это, побойтесь Бога.

Brawlhalla и её движок



Что такое бравхалла эта ваша заморская?

Проще говоря. "Brawlhalla" - 2D файтинг, в котором игроки используя разные оружия сражаются (зачастую) за каждую рейтинговую единицу чтобы быть крутым. Каждый персонаж в этой игре обладает разным набором оружия и разным комбо(всего в игре из доступных БЕСПЛАТНЫМ путём 62 героя). Игра выпускается и обновляется с октября 2017, постоянно добавляются различные режимы и контент (карты, герои), проводятся ивенты такие как свой турнир под названием "Brawlhalla World Championship" (Призовой на минуточку составлял 500 тысяч зелёных на момент 2021г).



Мой объективный обзор на игру.

Вы скорее всего о этой игре слышите впервые, но в англоязычном сегменте она пользуется определённой популярностью, из интересного, разработчики часто коллаборируют с разными изданиями, добавляя интересных героев, например. Спанчбоб и все его друзья, Аватар, Теккен, и куча других. Разумеется это всё платный контент (Например за условного спанчбоба придётся вывалить ~900 рублей). Провёл я в этой игре 169 часов за год, но столько повидал. Приятный плюс, игра F2P, бесплатная игра и героев можно покупать за игровую валюту (Gold), играя обычные матчи. Любители рейтинга - добро пожаловать в рейтинговую игру, любителям покайфовать - в обычный режим без рейтинга, 2 на 2, 4 на 4, или 1 на 1. В этой игре важна ваша реакция, понимание игры и стратегии, и макро. Стереть кнопки на клавиатуре проще простого, слишком много чего нужно сделать чтобы одержать победу.



Продолжение болтовни.

Стоит ли игра внимания? Любителям файтингов и лёгкого эндорфина - настоятельно рекомендую. Особенно новичкам файтингов, учась играть с нуля и наконец получая плоды своего труда - великое чувство, знаю по себе. Трудная ли игра? Да. Но в этом и суть. Проще начинать играть на геймпаде. Если решитесь попробовать, будьте готовы к буквальному унижению. Баланс в этой игре крайне посредственный. Есть хорошая поговорка, отлично подходящая под эту игру. Тяжело в учении, легко в бою. Даже я, спустя почти год игры играю на слабеньком уровне. Игру я люблю и ненавижу одновременно. Этим она и хороша, вызывая разноплановые эмоции в процессе игры. Вызывая горечь в процессе проигрыша, но сладкого вкуса адреналина, когда на грани поражения у тебя получается выиграть. Игра запустится даже на тостере. Ниже прикладываю системные требования.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows

macOS

МИНИМАЛЬНЫЕ:

Оперативная память: **2 GB** ОЗУ

Место на диске: **800 MB**

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ:

Оперативная память: **4 GB** ОЗУ

Сеть: **Широкополосное подключение к интернету**

Место на диске: **2 GB**

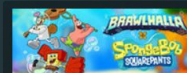


tylerdurdendeadinside1000-7 ▾

Информация отсутствует.

Недавняя активность

17,1 ч. за последние 2 недели



Brawlhalla

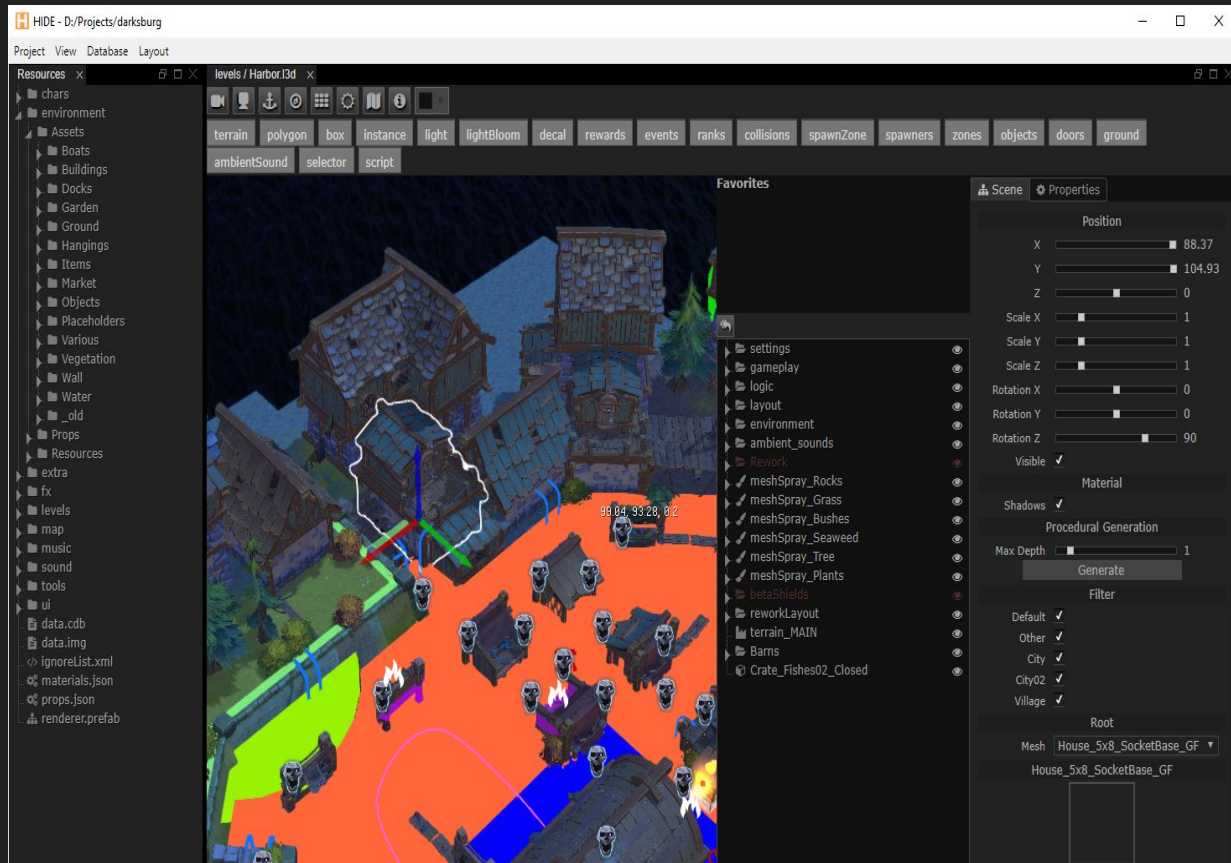
168 ч. всего
последний запуск 4 фев

Достижения 42 из 57



В этом заслуга игрового движка, на котором написана игра. И название ему, hears.io. Hears.io - это мощный игровой движок и фреймворк для создания высокопроизводительных игр и интерактивных приложений. Что касается интерфейса:

- 1) Управление ресурсами
- 2) Визуализация рендеринга
- 3) Отладочные инструменты
- 4) Редактор сцен и анимаций



Подробнее про hears.io (Haxe)

При работе с Haxe и Hears вы можете использовать свой любимый текстовый редактор, такой как Visual Studio Code, Sublime Text или другие, для написания кода на языке Haxe и работы с вашим проектом. Вы также можете воспользоваться специализированным интегрированным редактором, таким как HaxeDevelop, который предоставляет инструменты для удобной работы с Haxe и Hears в одном месте.

Управление ресурсами: Hears предоставляет возможности для работы с различными ресурсами, такими как изображения, звуки, ассеты 2D и 3D графика, шейдеры и другие. Обычно, в интерфейсе разработки Hears вы найдете инструменты для управления ресурсами и их интеграции в ваш проект.

Редактор анимаций и сцен: Hears обеспечивает инструменты для создания и управления игровыми сценами, включая размещение объектов, управление камерой и другими элементами игровой механики.

Визуализация рендеринга: Hears обеспечивает возможности для визуализации рендеринга, что позволяет в реальном времени просматривать, как ваше приложение отображается, и вносить соответствующие изменения.

Отладочные инструменты: Отладка игр, созданных с использованием Haxe и Hears, часто поддерживается через специализированные консоли и панели, позволяющие просматривать сообщения об ошибках, предупреждения и отладочную информацию о работе вашей игры.

В целом, интерфейс разработки с использованием Haxe и Hears обычно ориентирован на удобство работы с кодом, управление ресурсами и игровыми сценами, а также на визуализацию и отладку вашего проекта. Плюсы этого движка: Кроссплатформенность. Простым языком, лёгкая адаптация кода под различные устройства. Быстрая компиляция проекта. Автоматическая поддержка всевозможной игровой периферии. И главный плюс, она абсолютно бесплатна.