

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**

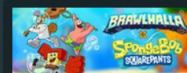


tylerdurdendeadinside1000-7 ▾

Информация отсутствует.

Недавняя активность

17,1 ч. за последние 2 недели



Brawlhalla

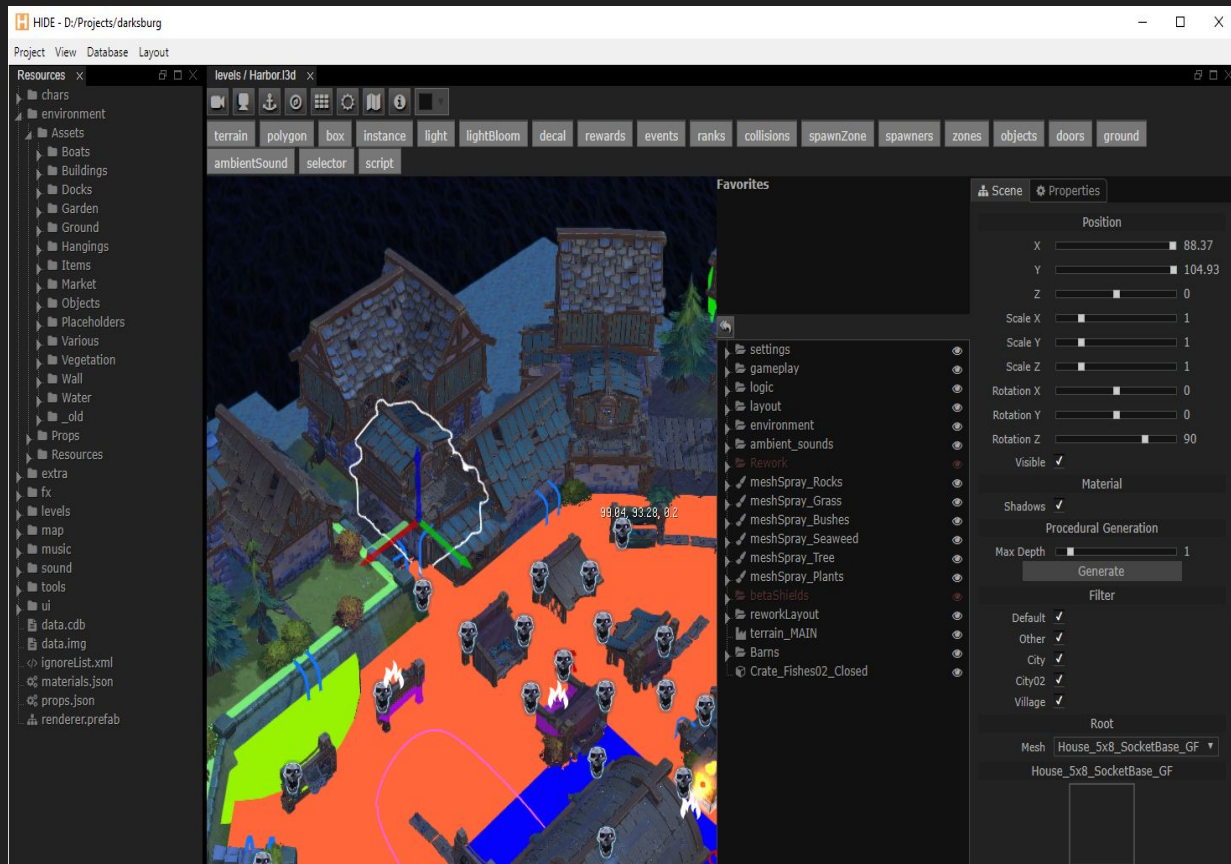
168 ч. всего  
последний запуск 4 фев

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.