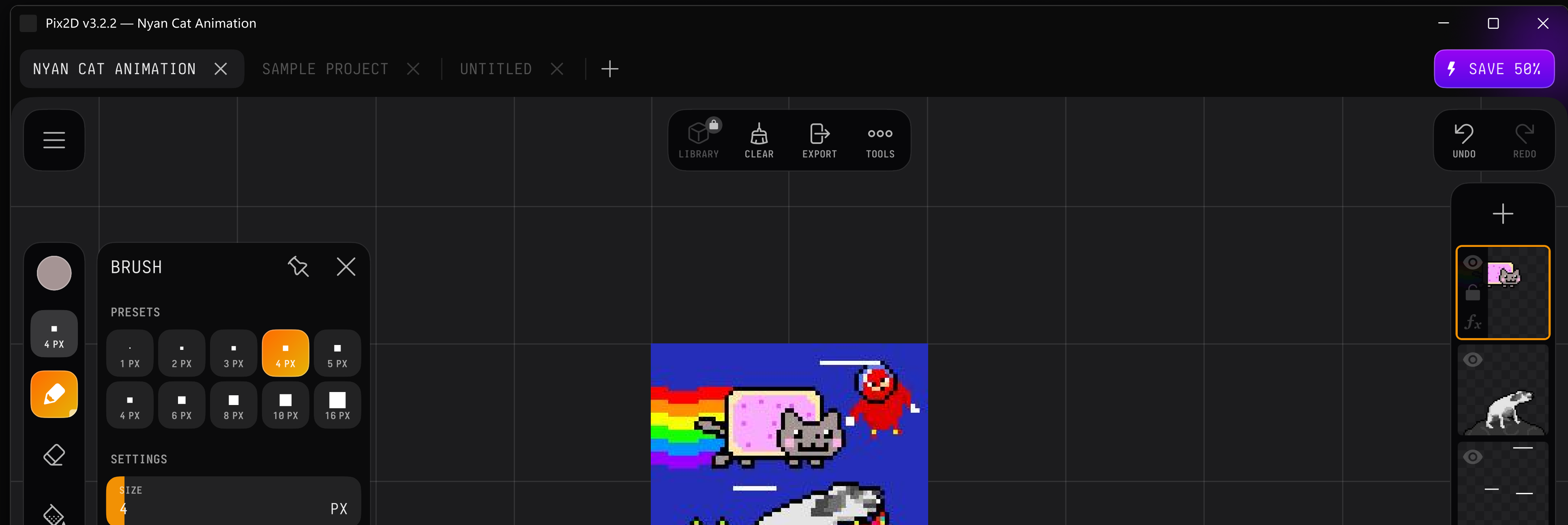


Pix2D

ЧТО ИНТЕРЕСНЕЕ ДЕЛАТЬ ИГРЫ ИЛИ ИГРАТЬ В НИХ?
ТЕПЕРЬ НЕ ПРИДЕТСЯ ВЫБИРАТЬ!

FIGMA+ROBLOX = PIX2D



ДЛЯ СОЗДАНИЯ НОВОЙ ИГРЫ, ПОТРЕБУЕТСЯ

НОВИЧКАМ

- 1 Изучить основы программирования
- 2 Изучить графические программы
- 3 Найти и изучить курс по работе с движком
- 4 Скачать и установить движок, графический редактор, аудио редактор

ОПЫТНЫМ РАЗРАБОТЧИКАМ

- 5 Нарисовать или найти и скачать наборы графики
- 6 Настроить совместную работу над проектом через git, svn, фигма, гугл-доки. и т.п. (для команды)
- 7 Спроектировать игровую сцену
- 8 Спроектировать стандартные экраны (заставка, меню, победа и т.д.)
- 9 Запрограммировать игровую логику
- 10 Собрать билд
- 11 Выложить на платформу (заполнить формы, приложить скриншоты)
- 12 Встроить SDK платформ и аналитики
- ∞ Наступить на много разных граблей



ПРОБЛЕМЫ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ИГР

1

РАЗРОЗНЕННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

В настоящее время разработчики 2D игр вынуждены использовать разные инструменты для создания графики, программирования и совместной работы

2

СЛОЖНОСТЬ СОВМЕСТНОЙ РАБОТЫ

Когда команда разработчиков работает над одним проектом, совместная работа может быть сложной.

3

БАРЬЕРЫ ДЛЯ НОВИЧКОВ

Начинающим разработчикам часто трудно разобраться с существующими инструментами

4

НЕУДОБНЫЕ БИБЛИОТЕКИ АССЕТОВ

Даже когда у движка есть магазин ассетов, то он существует в виде отдельного сайта, и приходится совершать много дополнительных действий прежде чем добавить объекты из магазина в свою игру

В RIX2D ВСЕ РУТИННЫЕ ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ ИГРЫ ДЕЛАЮТСЯ АВТОМАГИЧЕСКИ[★]

И ПРОЦЕСС СТАНОВИТСЯ ТАКИМ:

1

СПРОЕКТИРОВАТЬ
ИГРОВУЮ СЦЕНУ

2

ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ
ИГРОВУЮ ЛОГИКУ

3

ПОДЕЛИТЬСЯ ИГРОЙ
С ДРУЗЬЯМИ В ПАРУ КЛИКОВ

4

PROFIT!



ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ РЕДАКТОРА

ВИЗУАЛЬНОЕ СОЗДАНИЕ ИГРОВЫХ ОБЪЕКТОВ И УРОВНЕЙ

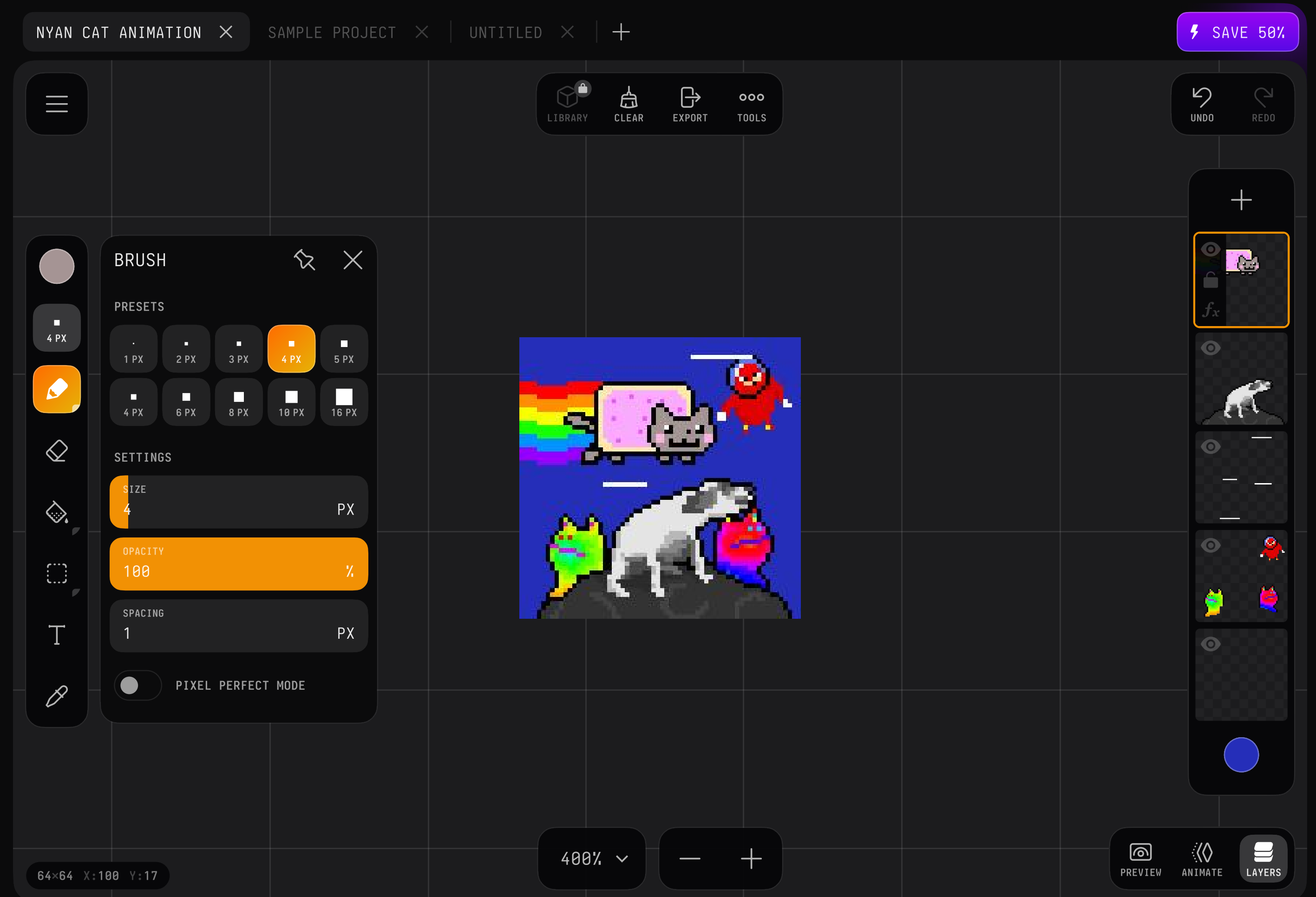
ВСЕ НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ, НЕОБХОДИМЫЙ ДЛЯ БЫСТРОГО СОЗДАНИЯ ИГРЫ: РЕДАКТОРЫ ГРАФИКИ, АУДИО, АНИМАЦИИ, ГЕНЕРАЦИЯ АССЕТОВ С ПОМОЩЬЮ ИИ

СОВМЕСТНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ИНТЕГРИРОВАННЫЙ МАГАЗИН ПЛАГИНОВ И АССЕТОВ

ВСТРОЕННАЯ ПУБЛИКАЦИЯ НА ПОПУЛЯРНЫХ ПЛАТФОРМАХ

ВСТРОЕННАЯ МОНЕТИЗАЦИЯ, РЕЙТИНГИ И СТАТИСТИКА



ТЕХНИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

КРОССПЛАТФОРМЕННАЯ

МОЖЕТ РАБОТАТЬ ПРЯМО В БРАУЗЕРЕ

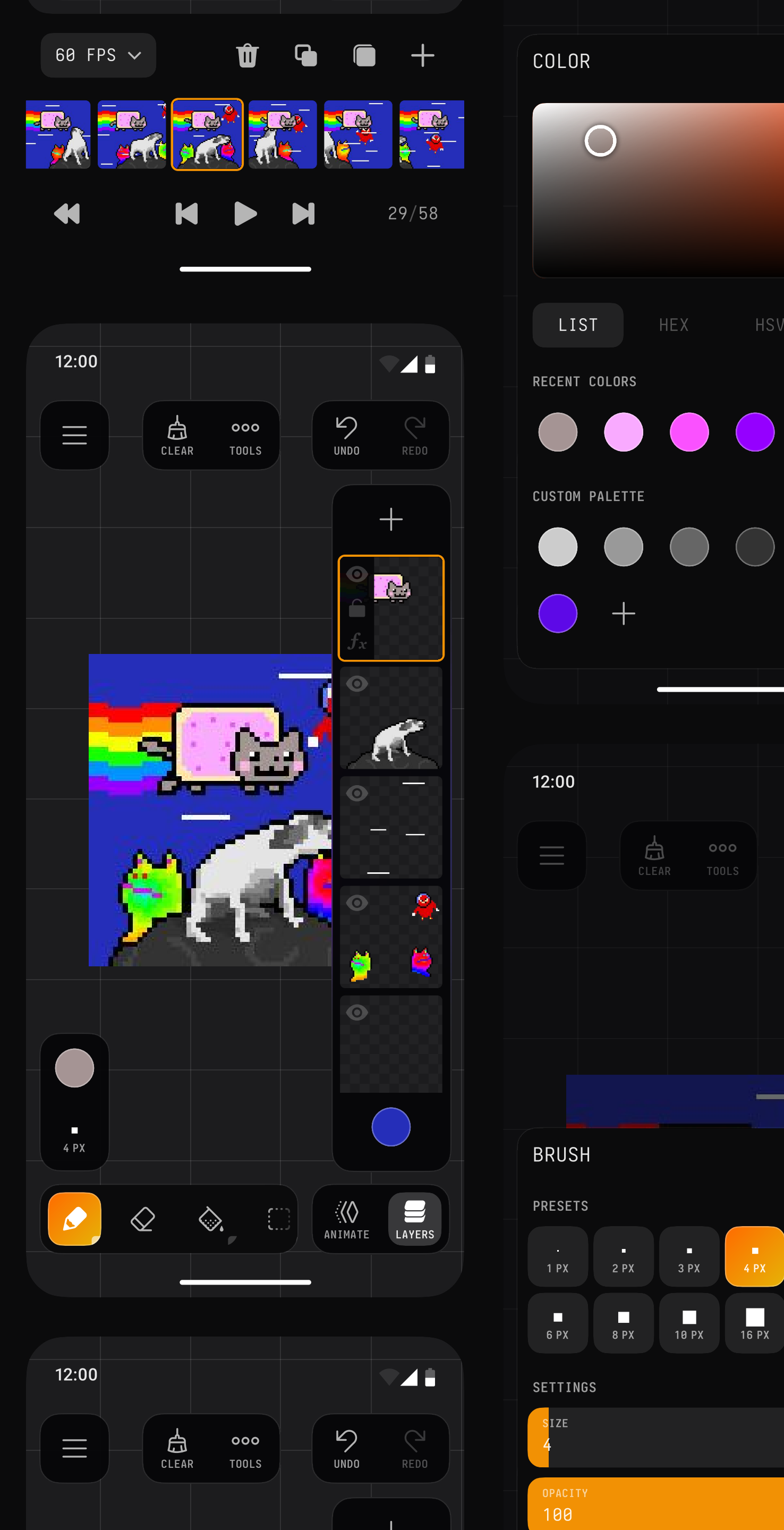
ЗАПУСКАЕТСЯ МОМЕНТАЛЬНО

ЯДРО И БАЗОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ
РАЗРАБОТАНЫ НА ЯЗЫКЕ C# И ХОРОШО
ОПТИМИЗИРОВАНЫ

ФУНКЦИОНАЛ РЕДАКТОРА МОЖЕТ
РАСШИРЯТЬСЯ ПЛАГИНАМИ

ИЗНАЧАЛЬНО РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ С
ПРИЦЕЛОМ НА OPENSOURCE ДЛЯ
МАКСИМАЛЬНОГО ОХВАТА АУДИТОРИИ

ИГРЫ ПУБЛИКУЮТСЯ В ФОРМАТЕ HTML5
И МОГУТ БЫТЬ ОПУБЛИКОВАНЫ
ПРАКТИЧЕСКИ НА ЛЮБОЙ ПЛОЩАДКЕ (ВЕБ,
СТИМ, МОБИЛЬНЫЕ СТОРЫ, ТЕЛЕГРАМ И
ДАЖЕ В РЕКЛАМНЫХ СЕТЯХ В КАЧЕСТВЕ
ПЛЕЙБЛ КРЕАТИВОВ)



ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

НАЧИНАЮЩИЕ РАЗРАБОТЧИКИ

Те, кто только начинает свой путь в создании игр. Pix2d поможет им быстро и легко воплотить свои идеи.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ИНДИ РАЗРАБОТЧИКИ

Опытные специалисты, для которых на первом месте стоит продуктивность. Pix2d позволит им значительно сократить издержки на разработку HTML5 инди игр

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ УЧРЕЖДЕНИЯ

Опыт показывает, что дети увлеченно рисуют анимации в нашем редакторе. Вполне возможен сценарий использования Pix2d для обучения детей основам создания видеоигр.

Также на базе редактора можно можно построить 2d аналог платформы Roblox, но из-за более удобных инструментов порог входа может быть значительно снижен.

КРЕАТИВНЫЕ АГЕНТСТВА

Редактор позволит значительно сократить время на производство и публикацию playable креативов за счет стандартных шаблонов и встроенных плагинов экспорта

КОМАНДЫ И СТУДИИ

Pix2d подойдет для небольших команд или отделов, которым требуется быстро разрабатывать прототипы игр на основе уже существующих ассетов, проверять гипотезы.

БИЗНЕС–МОДЕЛЬ

ФРЕМИУМ

Базовый функционал редактора, совместное редактирование и публикация игр в наш игровой портал доступна в бесплатной версии для обеспечения максимального привлечения органических пользователей.

ПРОДАЖА АССЕТОВ И ПЛАГИНОВ

В магазине можно будет разместить платные паки графики, звуков, анимации, а так же скрипты и плагины расширения.

ПОДПИСКА

Открывает доступы к интегрированным облачным сервисам, таким как ИИ сервисы, публикация в сторы, приватное хранилище проектов/ассетов. Инструменты продвижения.

РЕКЛАМА

Можно показывать рекламу на странице портала пользовательских игр. Или встроить ее в магазин плагинов.

КОМАНДА

ВОТ ОНИ СЛЕВА НАПРАВО



ИГОРЬ ГРИЦЕНКО

Техлид

Опыт в разработке игровых и графических инструментов более 15 лет.

Более 50 html5 игр и 100+ прототипов

Ответственен за архитектуру редактора и его техническую реализацию.

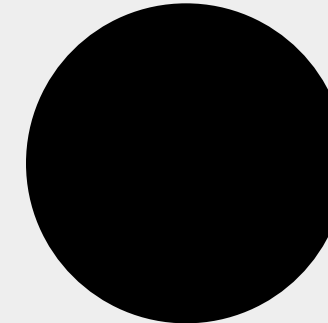


АНДРЕЙ ПОМАЗАН

Технический художник, аниматор

Опыт в разработке игр более 12 лет.

Отвечает за юзабилити редактора, планирование функциональности и наполнение магазина ассетов.



ИЛЬЯ ЧИКИЛЬДИН

Дизайнер

Специализируется на пользовательском интерфейсе и визуальном дизайне

Создает интуитивные и красочные интерфейсы для редактора. Если только они будут Черные.



НИКИТА НОВОСЁЛОВ

Разработчик

Опыт разработки инструментов и игр на Unity3d и в энтерпрайз разработке более 3х лет

Отвечает за разработку пользовательского интерфейса, и исследования в области интеграции с внешними сервисами.

ДАВАЙТЕ СОЗДАДИМ БУДУЩЕЕ ВМЕСТЕ.
ЕСЛИ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАЛА НАША ИДЕЯ,
ДАВАЙТЕ ПРОДОЛЖИМ РАЗГОВОР!

Email

IGOR@PIX2D.COM

MatterMost

[IGOR.GRITSENKO@MY.GAMES](https://mattermost.com/users/IGOR.GRITSENKO@MY.GAMES)

Directed by
ROBERT B. WEIDE