

Dungeon Raiders

Расхитители подземелий

Что это? 3-мерный Low-Poly Action / Puzzle / RPG / Dungeon Crawler для мобильных устройств в жанре фэнтези.

В чем заключается игровой процесс? Игрок управляет одним из нескольких персонажей на выбор, таких как Рыцарь, Маг, Лучница, Разбойник и т. п. У Героя всего 1 очко жизни – нужно быть хитрее и быстрее противников.

Задача игрока – пройти как можно дальше по коридорам Подземелья. Подземелье генерируется случайным образом, и у него нет конца. Игроку предстоит уклоняться от ловушек, таких как шипы, скользящие лезвия и огнеметы, и побеждать рядовых противников, таких как зомби, скелеты, нетопыри и призраки. А если забраться слишком глубоко в Подземелье – Игрока ждет сражение с боссом.

По мере прохождения Игрок собирает золото и другие полезные ресурсы, которые он сможет использовать для усиления своих персонажей.

Как осуществляется управление? Герой Игрока всегда движется вперед по 1 из 3 линий, останавливаясь только перед противниками.

Свайпы влево и вправо заставляют Героя менять линию – этот маневр нужен, чтобы избегать ловушек и нежелательных столкновений.

Один тап это команда Герою произвести атаку своим основным оружием цель на клетке впереди. Эта анимация приводит к тому, что ненадолго Герой останавливается.

Двойной тап это команда Герою подпрыгнуть (позволяет перескочить 1 клетку игрового поля).

Аналоги: Ближайшим аналогом по пользовательскому опыту является игра [Redungeon](#) и...

Монетизация: Реклама после каждой смерти. Внутриигровые покупки золота, персонажей, предметов.

ПЕРСОНАЖИ

Рыцарь (англ. Crusader) – сражается мечом в ближнем бою.

Щит – при удержании тапа на экране Рыцарь останавливается и поднимает щит, который поглощает следующий физический урон. Способность требует перезарядки.

Маг (англ. Wizard) – может метать магические снаряды в дальнем бою.

Книга заклинаний – Маг может выбирать одно из нескольких заклинаний, которые отличаются по механике своих снарядов:

- *Огненный шар* – старый добрый огненный шар; летит по прямой и поджаривает противника.
- *Шаровая молния* – скачет вперед как мячик, случайным образом меняя траекторию пути.
- *Ледяная глыба* – воздвигает перед магом стену изо льда, которая поглощает урон с фронта.

Лучница (англ. Ranger) – мечет стрелы в дальнем бою.

Проникающий выстрел – при удержании тапа на экране, Лучница останавливается и заряжает выстрел; снаряд проходит любое количество противников насквозь.

Разбойник (англ. Rogue) – сражает кинжалами в ближнем бою.

Сумеречный скачок – при удержании тапа на экране Разбойник перемещается в мир теней; в этом состоянии он не уязвим для большинства ловушек и может проходить противников насквозь.

Варвар (англ. Barbarian) – сражается двумя секирами в ближнем бою.

Ярость – особый ресурс Варвара, ярость (заменяет ману), копится, когда Варвар атакует противников в ближнем бою.

Стальной вихрь – при удержании тапа на экране Варвар закручивается в стальном вихре, нанося увеличенный урон противникам и отражая стрелы.

ЛОВУШКИ

Пропась – если Герой падает в пропасть, он мгновенно погибает.

Шипы – выскакивают из земли с некоторой периодичностью или при срабатывании нажимной плиты; можно перепрыгнуть.

Огнемет – периодически загорается, накрывая 1 клетки поля облаком пламени; нельзя перепрыгнуть.

Паутина – приковывает Героя к его текущей позиции; для того чтобы освободиться нужно выполнить случайно сгенерированную последовательность свайпов; можно перепрыгнуть.

Капкан – приковывает Героя к его текущей позиции; для того чтобы освободиться нужно выполнить случайно сгенерированную последовательность свайпов; можно перепрыгнуть.

Троль – обитает под мостами; попытается схватить Героя при приближении; можно перепрыгнуть.

Лезвия – вращающиеся лезвия, движущиеся по рядам слева направо и наоборот; можно перепрыгнуть.

Катушка – с некоторой периодичностью выстреливает молнией по целой линии; нельзя перепрыгнуть или пройти насквозь.

Булжжик – падает с потолка и медленно катится в сторону Героя по прямой; нельзя перепрыгнуть.

РЯДОВЫЕ ПРОТИВНИКИ

Зомби (англ. Zombie) – медленный и слабый противник; может закрыть собой проход, но погибает от одного удара.

Скелет (англ. Skeleton) – вооружен луком и стрелами, которые он будет пускать навстречу Герою.

Нетопырь (англ. Bat) – патрулирует ряд слева направо; когда Герой подойдет ближе чем на 3 шага, набросится на него, не давая возможности атаковать первым.

Призрак (англ. Wraith) – будет преследовать Героя, мгновенно меняя линию вместе с ним, но только 2 раза – на 3 раз Призрак запутается в перемещениях и будет оглушен на 3 секунды.

Гоблин-вор – бежит навстречу Герою и ворует золото, при столкновении.

Гоблин-подрывник – бежит навстречу Герою и взрывается при столкновении.

Голем – медлителен, атакует только в ближнем бою, но обладает большим запасом НР, поэтому его не получится убить сразу; не получает урон от магии.

БОССЫ

Лич

Хватка смерти (англ. *Death Grips*) – приковывает Героя к его текущей позиции; для того чтобы освободиться нужно выполнить случайно сгенерированную последовательность свайпов.

Призыв (англ. *Summoning*) – призывает 1-3 скелетов на случайных позициях перед Героем; скелеты сразу же готовы стрелять.

Блуждающий огонек (англ. *Wandering fire*) – выпускает заряд некротической энергии, который движется по диагональной траектории, отражаясь от стен.

Дракон

Залп (англ. *Volley Fire*) – выпускает 3-5 снарядов лесенкой слева направо, заставляя Героя двигаться зигзагами.

Испепеление (англ. *Burst*) – после небольшой паузы поджигает целую линию перед собой.

Быстрые челюсти (англ. *Swift Jaws*) – после небольшой паузы бросается на Героя, стремясь его укусить.

Мертвая петля (англ. *Loop*) – меняет свое положение на поле боя и оказывается за спиной у Героя, из-за этого становится временно неуязвим для атак.

Босс Гоблинов – летает на маленьком дирижабле.

Обстрел (англ. *Bombardment*) – выстреливает по 3-5 случайным позициям разрывными ракетами.

Распил (англ. *Gear Saw*) – после небольшой паузы бросается на Героя с бензопилой.

Меха-пауки (англ. *Mecha-Spiders*) – сбрасывает 1-3 механических пауков, которые ползут навстречу Герою и ловят его в капкан при столкновении.

Мертвая петля (англ. *Loop*) – меняет свое положение на поле боя и оказывается за спиной у Героя, из-за этого становится временно неуязвим для атак.