Содержание проекта «Happy New Year!»

Содержание

[Общее описание игры 1](#_Toc502369432)

# Общее описание игры

Игрок начинает игру на уровне «Зимняя деревня». После отсчета времени начинают появляться волны противников. Целью игрока является набрать как можно больше очков за убийство противников до того, как его убьют.

Противники бывают следующих типов:

С каждой новой волной, число противников в ней растет. Если число противников в волне превышает n, то волна спавнится постепенно.

Игрок получает очки за убийство противников. Количество получаемых очков зависит от типа противника. Распределения количества очков по типам:

При убийстве противника над ним появляется надпись (Emissive TextRender + Rotate to Player) “+n”, где n – количество очков, получаемых игроком.

На уровне присутствуют различные предметы, которые могут быть использованы игроком. Использование предмета происходит автоматически, когда игрок подходит достаточно близко. Возможно лучше сделать чтобы игрок могут использовать предметы по нажатию кнопки. Предметы являются физическими объектами. После использования игроком предмет, оказывает на игрока какое-либо влияние и исчезает. Периодически предметы сбрасываются на уровень сверху (как дроп с самолета?). Предметы бывают следующих типов:

Игроку доступен только 1 вид оружия, с которым он начинает игру. Оружием игрока является бластер, стреляющий лазерными лучами с высокой скоростью. У бластера ограниченный боезапас. В одной батарее хватает заряда на n выстрелов. Количество батарей, переносимых игроком, не ограничено. После того как заряд батареи закончился, она отщелкивается (отлетает) и происходит перезарядка бластера (при наличии батарей). Во время перезарядки игрок не может стрелять из бластера. На бластере есть индикатор оставшегося заряда. Индикатор представляет собой лампу (залитую шкалу?) меняющую цвет в зависимости от уровня заряда. Зависимость цвета от уровня заряда:

У игрока есть ограниченное количество (n) очков здоровья. При каждом ударе противника игрок получает урон, который отнимается из очков здоровья. Если число очков здоровья становится <= 0, персонаж игрока умирает, и игрок попадает в главное меню. Возможно лучше сделать подтверждение (Press any/start button), чтобы игрок мог посмотреть, что происходит с его персонажем после смерти (как в сталкере).

На персонаже игрока есть индикатор показывающий количество очков здоровья. Его работа аналогична работе индикатора уровня заряда бластера.

Максимальное количество очков, набранное игроком за все попытки, отображается в главном меню.

Уровень «Зимняя деревня» представляет собой заснеженную деревню (в стиле уровня из сириус сема?). Аккуратные домики и много гирлянд. Вечер, темно, идет снег. Вокруг лес (ели?) и между домиков встречаются деревья и снеговики. На снегу остаются следы. Глубокий снег (сугробы?) деформируется при взаимодействии с предметами (Render Target). Общий стиль – минималистичный.

Музыкальным сопровождением будет подборка рождественской музыки.

Дальше просто идеи/ тех. инфа.

Противники – модель из вардена. Процедурная анимация атаки, но как сделать ходьбу? Наверное, самая сложная часть проекта. Возможно стоит использовать Physical Animation Component.

Улучшить дизмембермент – добавить вываливающиеся кабеля?

Сделать игру сетевой через стим?????