



**2D ГРА**

**SURVIVAL GUN**

**КОСТРОМІН АРСЕНІЙ ІС-02**

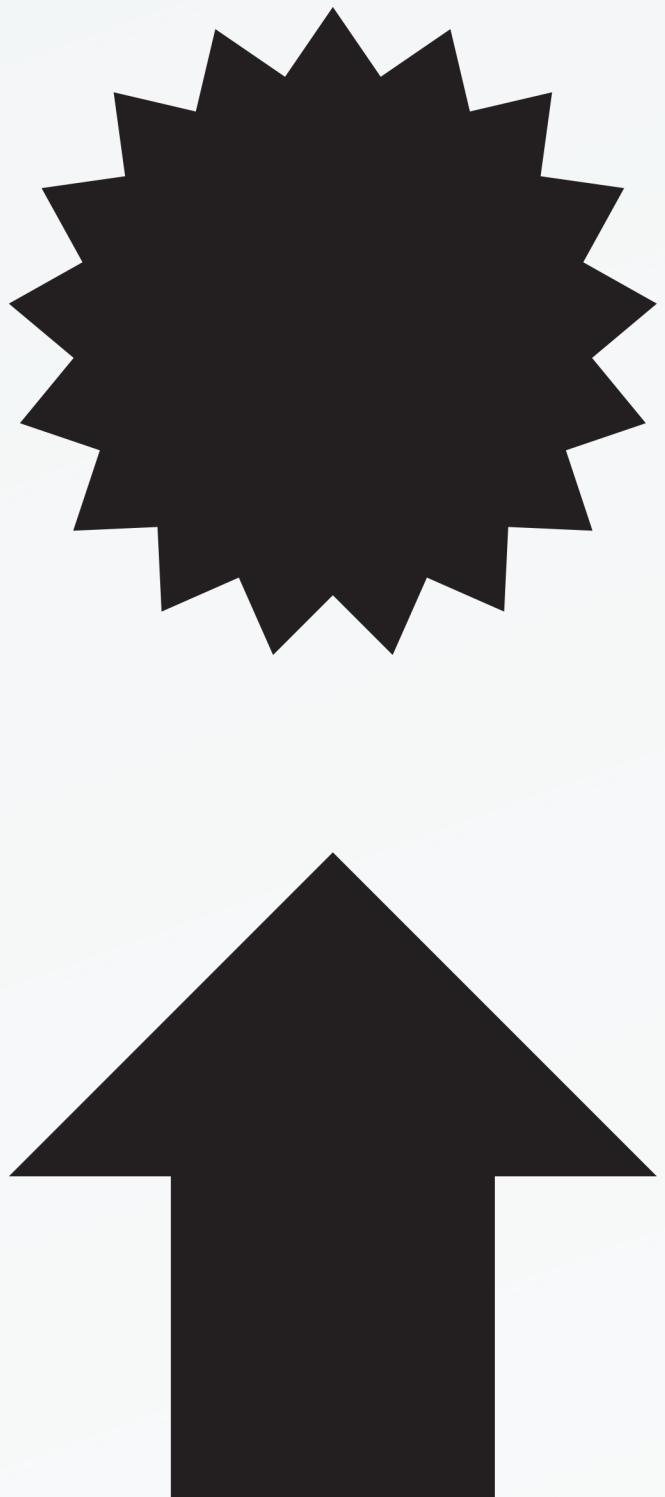
# КОНЦЕПЦІЯ ГРИ



# ПЛАН МОНЕТИЗАЦІЇ



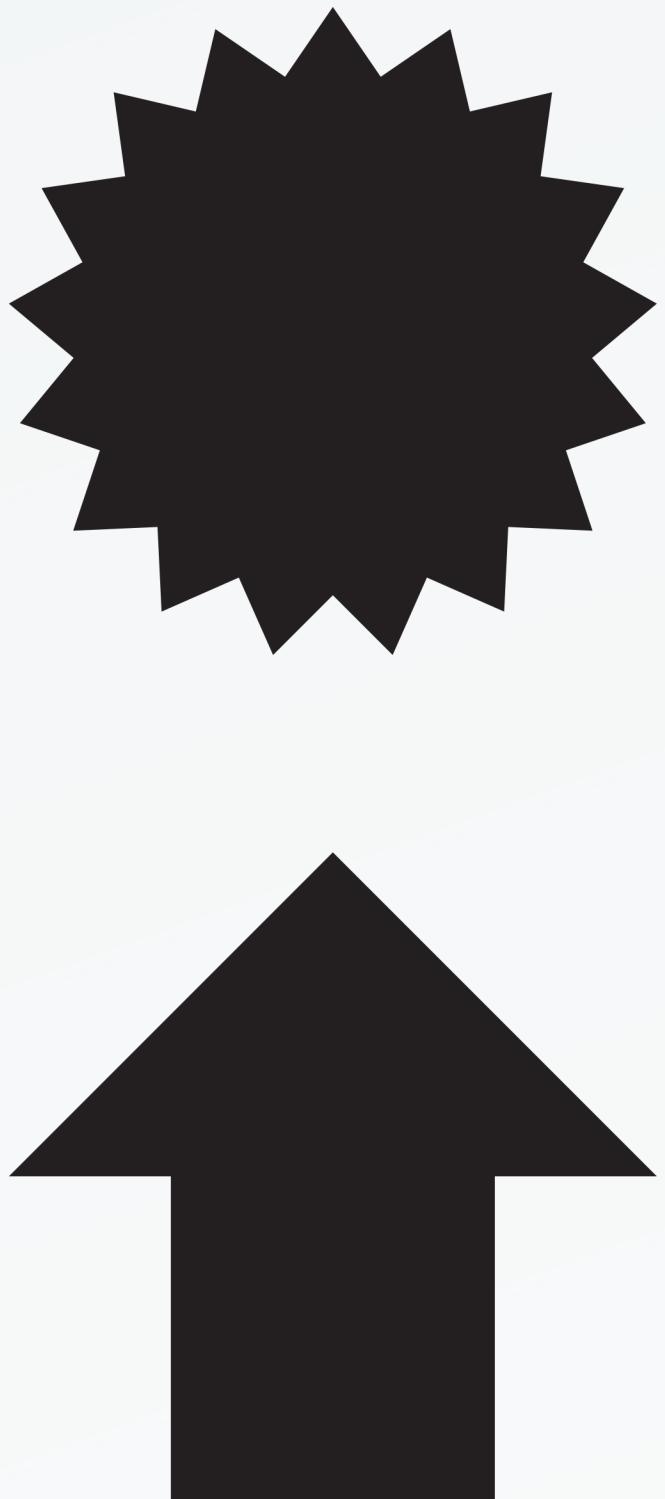
- 1) Гравець починає грати. На карті є місця (будівлі) де дуже важко стріляти одним лазером, бо багато ворогів та мало патронів. Відповідно, гравець постійно програє, бо його винищують вороги.
- 2) Гравцю це починає набридати. Включається процес захоплення грою. Гравцю цікаво, що в середині будівлі. Можливо там багато припасів, нові вороги або ж важкі набої, які можна тільки купити...
- 3) Гравець починає донатити в гру для отримання винагороди в якості важких набоїв як гранат, тощо.
- 4) Гравець бачить знижки на набої для його зброї. Йому буде важко втриматись від пропозиції тож гравець захоче купити ще набої.
- 5) Гравець більше зосереджується на грі та відповідно отримує більше ємоцій, в той час як розробники отримають - грощу.



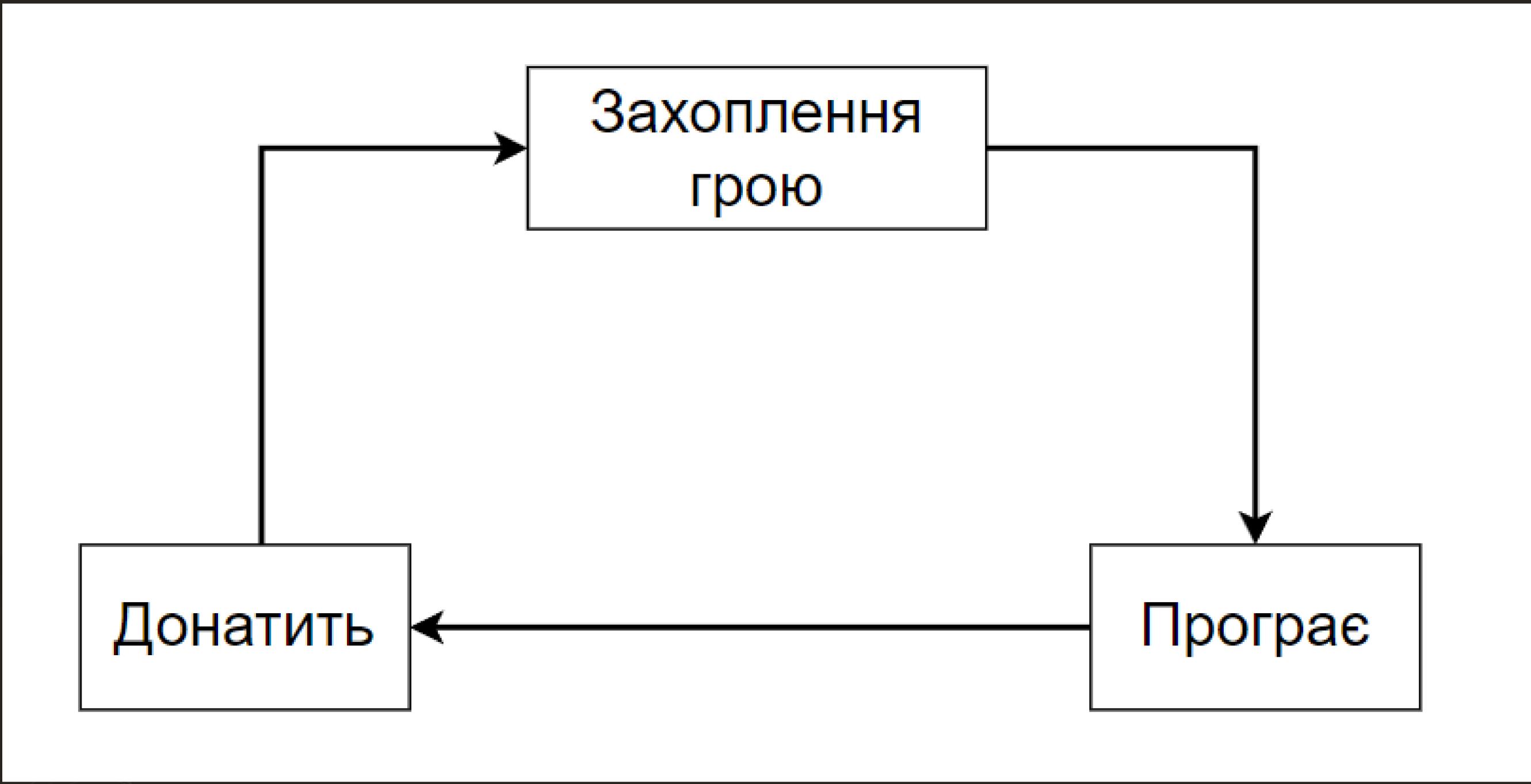
# ПЛАН МОНЕТИЗАЦІЇ



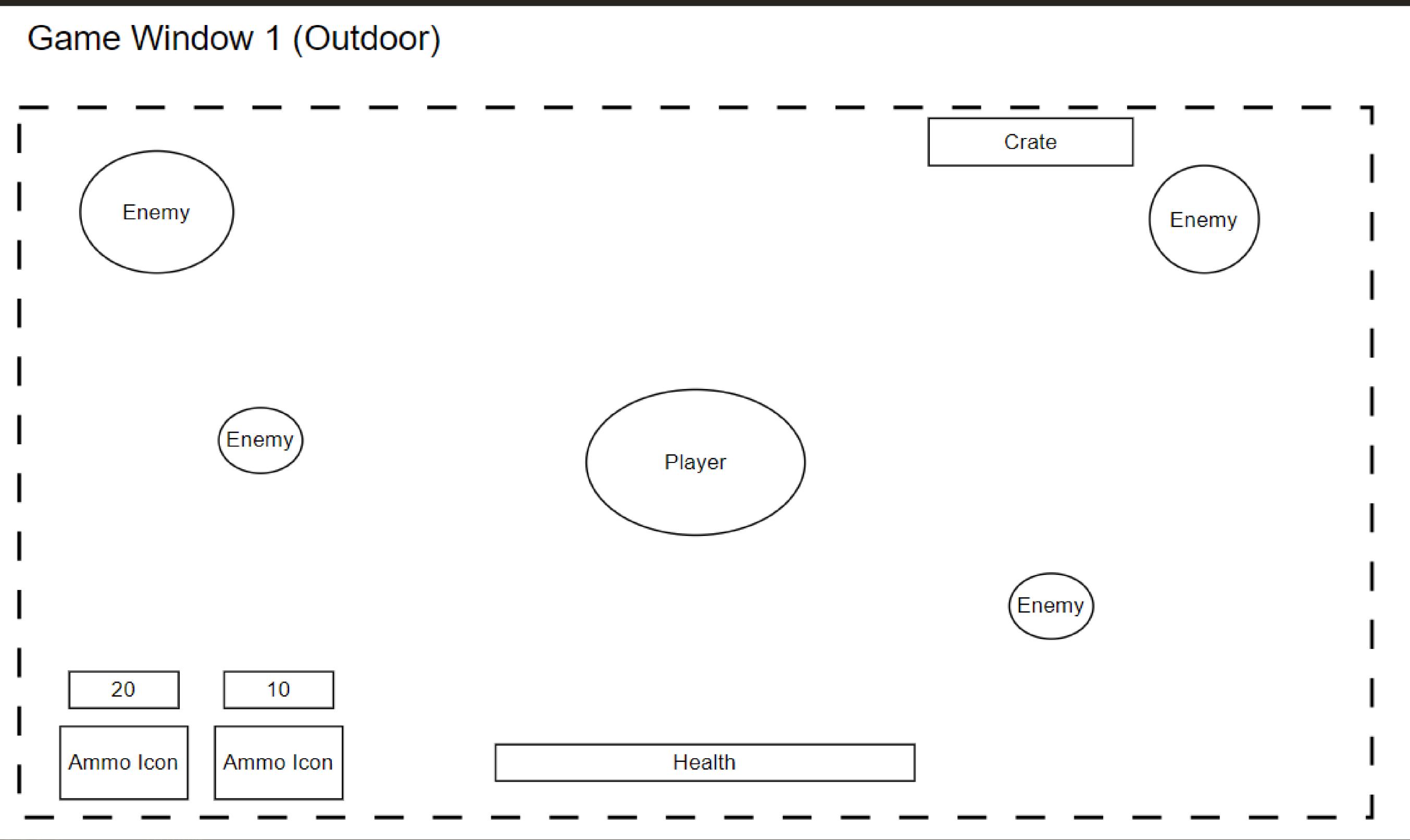
- 6) Гравець може дивитися рекламу для отримання винагороди. Це можуть бути звичайні набої, але не я в якому разі не платні.
- 7) Коли гравець помирає то він може подивитися рекламу та отримати додаткову можливість – нове життя.



# ДІАГРАМА МОНЕТИЗАЦІЇ

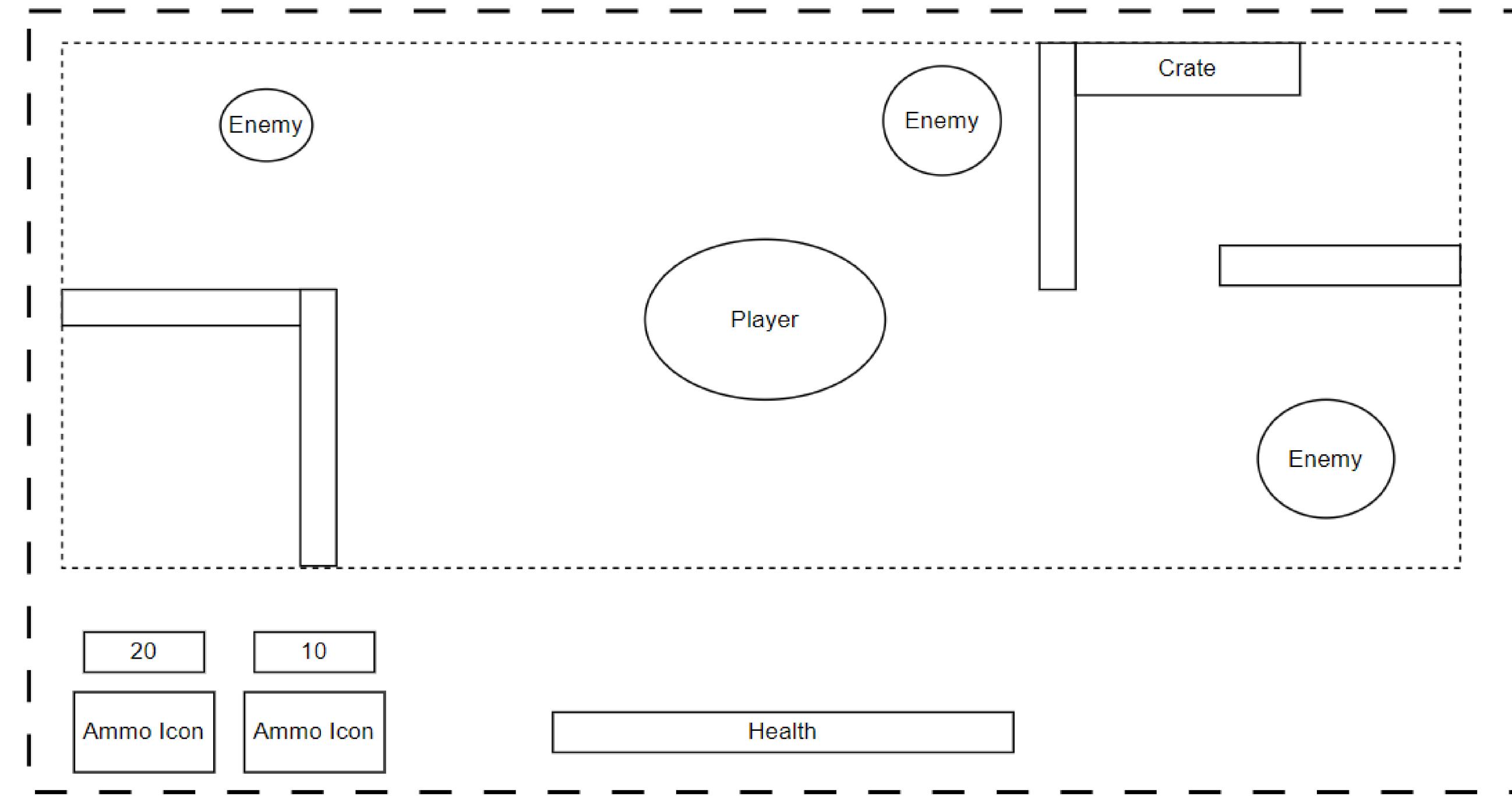


# ЕСКІЗ ПРОЕКТУ

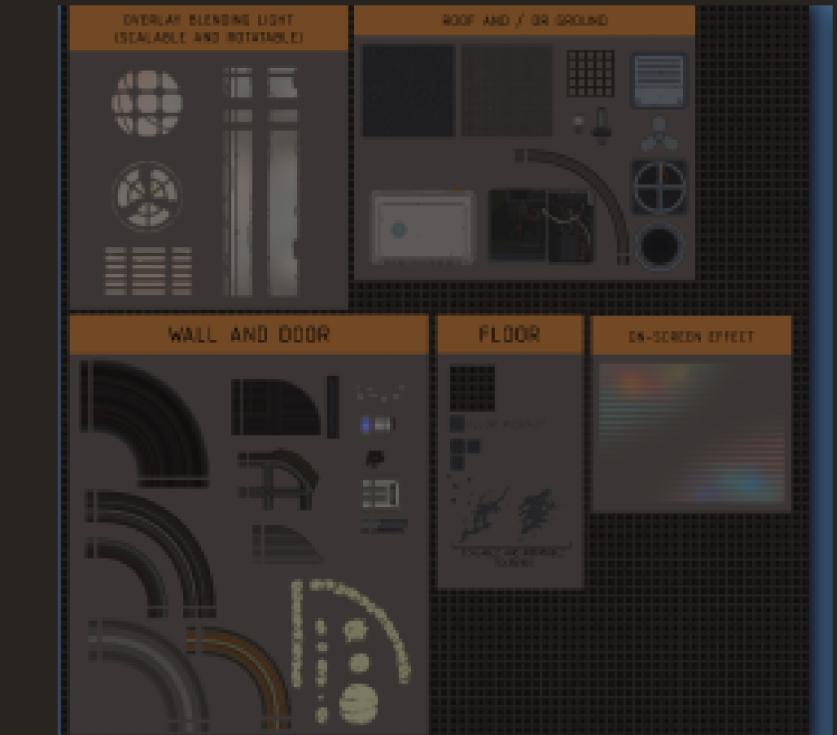


# ЕСКІЗ ПРОЕКТУ

Game Window 2 (Indoor)

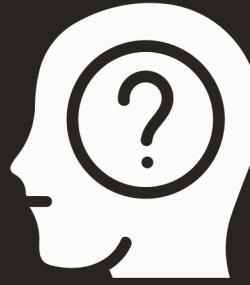


# ОБРАНИЙ ДИЗАЙН



This is a mod of a mod by another modder. Don't blame me.

# ДЕКОМПОЗИЦІЯ ПРОТОТИПУ ГРИ НА МЕХАНІКИ



1) Базовий шар гри де присутні такі механіки: пересування персонажем, відслідковування пострілу персонажем, вислідковування рухів гравця, скрипт зберігання стану гри.

Обов'язково включає в себе:

- Персонаж (який керує гравець)
- Підлогу (шар на якому все буде стояти)
- Інтерфейс користувача (UI)

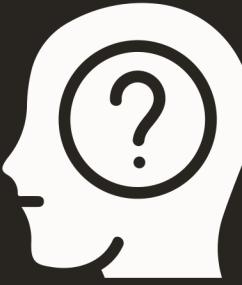
2) Другий шар гри - успадкування від базового шару гри.

Присутні механіки від базового шару та додані наступні: відслідковування позиції персонажу для наближення камери управління гравцем та створення переходу між будівллю та вулицею гри.

Обов'язково включає в себе елементи базового класу та наступні:

- Елементи гри (аптечка, набої, тощо)
- Конструктивні елементи гри (будівлі, споруди тощо)
- Вороги (дрон, мутанти-комашки, тощо)

# CORE МЕХАНІКА



- Переміщення персонажа в 2д просторі клавішами WASD.
- Постріл лазером ЛКМ.
- Постріл додатковою зброєю ПКМ.
- Попадання в ціль (Хітбокси). Наприклад за допомогою коллізій віdstежуємо влучання лазера в ворога. Віднімаємо кількість життя у ворога або у персонажа.
- Переход між сценами. Коли гравець заходить в спеціальну зону, то змінюємо на відповідну сцену.
- Коли персонаж потряпляє в поле зору ворога то ворог починає активність. Відповідно, коли гравець покидає поле зору ворога, то ворог перестає його переслідувати.
- В разі якщо здоров'я персонажу  $\leq 0$ , то гравцю показується відповідне повідомлення. Гравець може вийти з гри або продовжити виживання та почати гру з будинку.
- Розмір поля 5 000 на 5 000 пікселів
- Розмір будинків 1 000 на 1 000 пікселів
- Кількість ворогів поза зоною будинку варюється від 10 до 50.
- Кількість ворогів в середині будинку варюється від 5 до 20.

# МЕТА МЕХАНІКА



- Розбиваємо кількість ворогів по всій сцені рівномірно.
- Кількість ворогів більша біля об'єкту з ресурсами.
- Гравець в будь-який момент може зберегти стан гри та завантажити останній стан з Бд.



# CORE GAMEPLAY LOOP

