**Название игры**

One falling guy

**Описание игры:**

«One falling guy» это игра в жанре 3D платформер.

**Описание главного героя**

Главный герой – мышь, которая стремится пройти полосу препятствий, и собрать как можно больше бонусов.

**Геймплей**

* **Цель игры:**

Пройти как можно больше уровней. Дополнительная цель: набрать как можно больше очков.

* **Навыки игрока для прохождения игры:**

Игрок должен обладать базовыми представлениями о стандартном управлении персонажем в 3D пространстве.

* **Гейм-механика**

Основная механика игры – прохождение препятствий.

* **Уровни**Все уровни в игре собираются из 7 различных блоков:  
  1. *Бревно –* крутящееся бревно, по которому предстоит пробежать игроку.  
  2. *Острова* – отдельные участки земли, которые перемещаются вверх-вниз.  
  3. *Сбивающее бревно* – бревно, которое крутится над участком земли и стремится сбить игрока с платформы.  
  4. *Вращающиеся платформы* – круглые платформы, которые вращаются вокруг своего центра, тем самым мешая передвижению игрока по ним.  
  5. Кактусы – платформа, на которой расположены смертельные кактусы, прикосновение к которым приводит с завершению игры.  
  6. Стенки – набор стен, которые предстоит перепрыгнуть игроку. За стенами также располагаются смертельные кактусы.  
  7. Стекло – четыре стеклянных блока. Пользователю предстоит проверить свою удачу. При приземлении игрока на один из таких блоков приводит к его разрушению с 50% вероятностью.
* **Генерация уровней**Каждый уровень генерируется из случайного набора блоков. Количество блоков равняется номеру уровня. С первого по седьмой уровень в набор блоков, из которых генерируется уровень, добавляется новый более сложный. С каждым уровнем увеличивается скорость движущихся объектов.
* **Бонусы**В игре имеется два типа бонусов:   
  *Бонус груша –* замедляет все движущиеся объекты на уровне на 7 секунд.  
  *Бонус цветок* – добавляет игроку количество очков равное текущему уровню.
* **Момент проигрыша**

Игрок проигрывает, если касается смертельных препятствий или падает с платформы.

**Графика и стиль:**

В качестве графики предполагается использование полигональных текстур, находящихся в открытом доступе в интернете. Основным набором является Desert pack:  
<https://hamsterspit.itch.io/desert-pack>

Модель персонажа взята из:  
<https://www.mixamo.com/>

**Техническое оснащения игрока:**

Для разработки предполагается использовать Unreal Engine 4, а сама игра будет выпущена под платформу Windows.