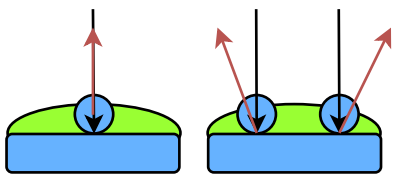


Элемент UI

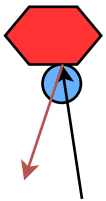
Снаряд

управляемая
платформа
враг

HP - health points
SP - shielded points



шарик отражается от платформы нелинейно при этом угол отражения получает поправку которая увеличивается при приближении шарика к краю



Также при столкновении с врагом шарик отражается от врага. Враг получает урон и если у него нет дополнительных жизней - уничтожается

Основная задача уровня - уничтожить врагов, отбивая платформой мяч. Т.е. это мета из классического Arkanoid + Space Invaders.

Платформа движется по оси X внизу экрана к позиции которую игрок указывает продолжительным тапом. Скорость движения ограничена. При завершении тапа, движение прекращается.

При уничтожении всех врагов, игрок переходит на следующий в цепочке уровень. При поражении начинает его сначала, потеряв очки.

При прохождении уровня очки накапливаются. Лучшие результаты сохраняются в таблицу рекордов.

Понятия конца игры как такового нет. Никаких Game Over и негативных формулировок в тексте =)

Враги должны различаться по типу.

Основная для всех механика - выход из построения и выполнение атаки.

Первый тип - делают 1 одиночный выстрел в полете

Второй тип врагов, стреляет очередью из 3-5 снарядов, но при уничтожении наносит урон соседним врагам в размере 1 hp, имеет 2 hp.

При столкновении снарядов с шариком, они незначительно меняют его траекторию полета, попадая в платформу снимают 1 sp. При исчерпании щита, следующее попадание в платформу разрушает ее. Если платформа без щита более 10 секунд, щит восстанавливается на 1 sp. При разрушении платформы шарики должны завершить движение и после чего игрок теряет 1 жизнь и игра продолжается, после появления новой платформы.

Третий тип не стреляет, но в фазе атаки разворачивает поле, которое захватывает шарик. При этом если шар был единственный игрок теряет жизнь, появляется новый шар. При разрушении такого врага захваченный шар возвращается игроку. Т.е. если на сцене был 1 шар, должно стать 2. если 2, то добавляется третий. и т.д.

Четвертый тип атакует раз в минуту создавая врага 1-2 типа, но не более 4х.

С небольшим шансом при разрушении врага может выпасть бонус.

1) Шар проходит насквозь, уничтожая всех врагов, действует ограниченное время.

2) при касании платформы шар заряжается энергией и может выстрелить в указанном направлении уничтожив 1 врага. направление выбирается тапом на область с врагами, когда шар движется от платформы или к ней.

3) батарея - восстанавливает энергию щита платформы на 20%.