

Базовый геймплей

Жанр shoot'em up с элементами рогалика. Основное время игрок будет проводить в данжах, где можно будет выполнять сайд квесты и идти по сюжету. В каждом данже будет своя стилистика. Из оружия у игрока будет устройство с несколькими режимами работы. В условиях данжа устройство будет меняться под влиянием найденных артефактов. После зачистки игрок вернется на корабль для прокачки.

1. Ходить WASD.

1.1. При столкновении со стеной персонаж останавливается

1.2. При столкновении с противником персонажа откинет.

1.3. При падении с высоты персонаж теряет энергии, количество теряемой энергии прямо пропорционально высоте.

1.4. Прыгать на пробел.

1.5. Волл джамп.

2. Стрелять на ЛКМ.

2.1. Отдача выстрела пропорциональная его мощности.

2.2. При столкновении снарядов с твердой поверхностью они уничтожаются

2.3. При столкновении с противником снаряды наносят урон.

3 Смена режимов на нажатие E.

3.1 Колесо умений на зажатие ПКМ.

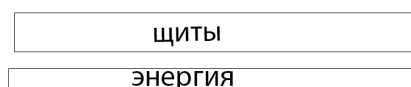
3.1.1 Выбор талантов

3.1.2 Хил.

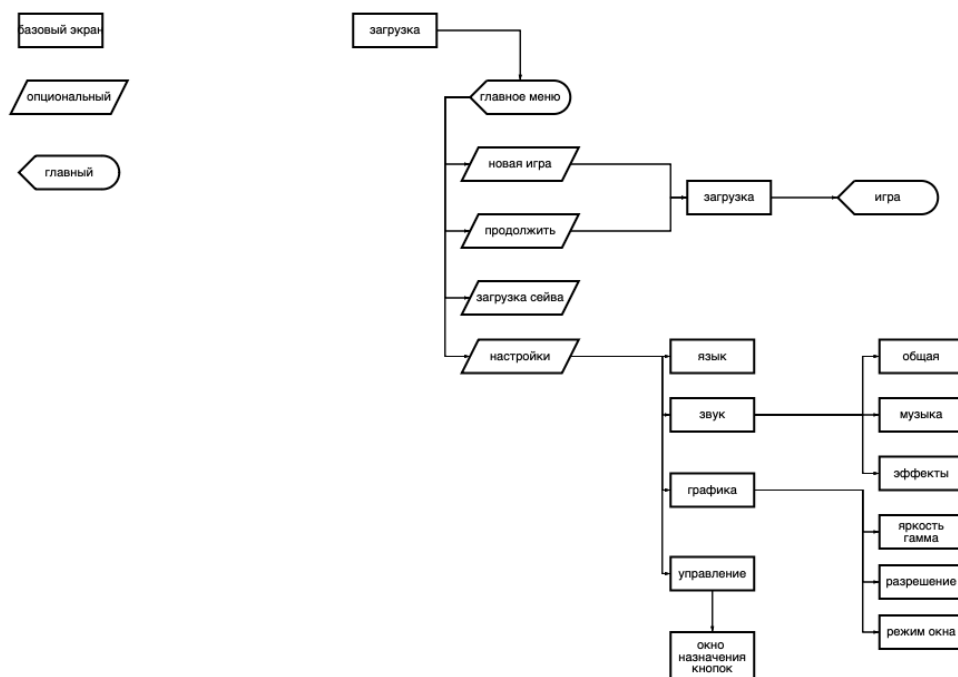
3.1.3 Любое умение тратит энергию

5. Взаимодействие на F.

HUD



Интерфейсы и главное меню



Другое

Тutorial

Это самый первый уровень. Уровень начинается с анимации появления HUD'а. Главный герой упоминает, что давно не был на заданиях и появляющиеся по ходу прохождения миссии контекстные меню будут подсказывать игроку, что делать. Будет функция отключения тьюториала.

Инвентарь

Ну типа короче нет его.

Диалоги

Диалоги будут представлены в виде диалоговых окон.

Глобальная карта

комплекс

основная локация для перемещения между данжами.

хаб

прокачка, побочные персонажи

данжи

мини-боссы, боссы, побочные персонажи

Прокачка

Поглощение мощных врагов добавляет немного доп энергии.

Поглощение боссов добавляет много доп энергии.
Количество колец зависит от общей энергии.
Улучшение устройства производится за счет доп энергии
Улучшение характеристик ГГ уменьшает общую энергию.

Хаб

Инструмент для создания билда.

Дневник ГГ.