HoS

2016

SATG v2

Оглавление

[Температура (реализовано) 2](#_Toc467158953)

[Пища, вода 2](#_Toc467158954)

[Торговля 2](#_Toc467158955)

[Мирные жители (удалено) 2](#_Toc467158956)

[Динамические сектора (реализовано) 2](#_Toc467158957)

[Динамическая музыка 2](#_Toc467158958)

[Динамическая погода (реализовано) 2](#_Toc467158959)

[Вступление 2](#_Toc467158960)

[Цель задания 2](#_Toc467158961)

[Сохранения (реализовано) 3](#_Toc467158962)

[База (удалено) 3](#_Toc467158963)

[Перемещение снаряжения (удалено) 3](#_Toc467158964)

[Случайное создание машин по карте (реализовано) 3](#_Toc467158965)

# Температура (реализовано)

Температура окружающего мира должна зависеть от времени суток, силы снежной бури и облачности. Игрок должен замерзать в зависимости от скорости перемещения. В машине со включенным двигателем температура тела растет. В углу экрана должен отображаться термометр. От замерзания скорость действий, передвижения понижается. От холода цвета становятся менее насыщенные.

# Пища, вода (удалено)

Не будет занимать слот в снаряжении. Отображается раздельно в правом нижнем углу экрана. Игрок может передавать другим игрокам. При смерти теряется все.

# Торговля (реализовано)

В крупных городах будут магазины. Продается еда, вода, оружие, модификации. Цены варьируются в зависимости от репутации игрока у мирного населения. Максимальная скидка – 25%. Товар отображается случайный в разных местах.

# Мирные жители (удалено)

В городах должны находиться жители. При стрельбе должны убегать. При убийстве жителя – падает репутация, растет уровень хаоса.

Причины:

1. У жителей будет неадекватное поведение, так как в домах сидеть они не могут.
2. Нет зимней одежды.
3. Повышенная нагрузка.

# Динамические сектора (реализовано)

По все карте динамически создаются враги, в зависимости от класса сектора (на военных базах выше, в поселках меньше) и уровня хаоса. Если в секторе ликвидировать всех врагов – повторного создания больше не будет.

# Динамическая музыка (реализовано)

Динамическая музыка во время боя, что тут еще написать то)0

# Динамическая погода (реализовано)

В зависимости от облачности меняется сила снежной бури, соответственно и температура окружающего мира.

# Вступление (удалено)

В начале игрок терпит крушение на самолете, после чего приходит в себя находясь у обломков С130J, при себе у него пару бинтов и пистолет. При смерти респавн с этим же снаряжением у самолета.

# Цель задания

Игрокам необходимо купить самолет и покинуть остров. Стоимость самолета должна быть значительной и трудно достижимой.

# Сохранения (реализовано)

Каждые пять минут, при смерти, ранении, выходе из игры сохраняется снаряжение игрока, ящик и техника (без снаряжения) в радиусе 50 метров от базы.

# База (удалено)

Лидер отряда может переносить базу в любое место на карте. База будет представлять собой машину с неограниченной вместимостью.

Причины: я добавил сохранение всех машин на карте, со всем содержимым. В таком случае смысла нет.

# Перемещение снаряжения (удалено)

В каждой машине на карте будет пункт быстрой разгрузки снаряжения в центральное хранилище.

# Случайное создание машин по карте (реализовано)

Собственно, создавать гражданские машины на карте.

# Радио в машинах (реализовано)