

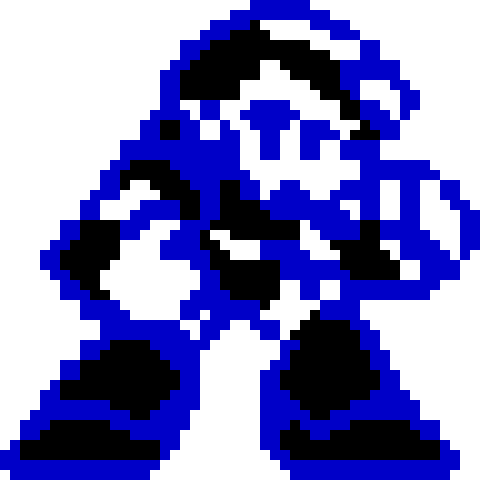
Игра с процедурной генерацией уровня в реальном времени

Жанры: бесконечная, платформер, аркада, сайд-скроллер, одиночная игра

**Сюжет**

Виртуальный мир был заражён вирусом, который постепенно его уничтожает. Главному герою требуется убежать как можно дальше от клетки вируса, которая его преследует по разрушающейся реальности.

**Главный герой**



Наш персонаж имеет стандартный набор способностей:

бег на стрелки, прыжок на пробел, быстрое падение на стрелку вниз, Z для рывка, X для блинка – телепортации вперёд на короткое расстояние и сквозь стены.

В воздухе можно выполнить до приземления два дополнительных прыжка и два рывка/блинка.

По стенам персонаж скользит и способен от них отталкиваться.

**Вирус**



Внешний вид вируса должен показывать, что он «ищет» главного героя. Краснеет при приближении, что даже для новичка будет обозначать, что это опасность

**Визуал и интерфейс**

Внешний вид игры использует пиксель-арт, вдохновлённый киберпанком – тёмная/чёрная основа и яркий, светящийся контур.

Основные элементы всех меню (кнопки, панели, фон) имеют шестиугольную форму.

Преимущественные цвета – чёрный, синий, бирюзовый, красный.

Для интерфейса используется шрифт Hacked.

Аркадная составляющая игры подразумевает счётчик очков и времени в левом верхнем углу. Также существует временный дополнительный счётчик, показывающий сколько очков игрок получил в быстрой последовательности

**Игровая механика**

После старта генерируется уровень, по которому требуется двигаться игроку. Угроза начинает своё движение после небольшого таймера и движется по маршруту за игроком.

Во время игры каждый тик у игрока отнимаются очки. Касание вируса или достижение 0 очков грозит смертью.

Уровень создаётся постепенно, с каждым дополнительным куском уровня игрок получает 100 очков.

**Таблица рекордов**

В таблице рекордов есть по 10 записей в каждой категории:

* Время жизни
* Пройденное расстояние
* Кол-во очков
* Кол-во очков, собранных в быстрой последовательности

Кроме этих данных в таблице указана частота использования рывков и блинков

**Программные механизмы**

Вся игра написана на движке Godot, на языке GDScript.

Мир использует два элемента типа TileMap(карта из клеток) – большую для кусков уровня, определяющих направление движения и маленькую, которая уже строит сам уровень, на основе чанков.

Уровень состоит из заранее заготовленных секций, соответствующих всем вариантам направлений