Игра №1

1. Описание:

Динамичный шутер от первого лица, нечто между Ghostrunner и BPM. Также будут присутствовать элементы “bullet hell” и различные головоломки на стенах. Игра должна бросать вызов на скорость и реакцию игрока,

2. Механики:

Стрельба от первого лица, перемещение,

Перемещение будет аркадное, без инерции персонажа.

несколько способностей:

* Dash - быстрое перемещение в ту сторону в которую персонаж в данный момент движется, (если он прыгает, то рывок будет производиться сразу по двум направлениям - вверх и в ту сторону в которую игрок смотрит(?)).
* Защитный барьер - по нажатию клавиши вокруг игрока будет возникать барьер, который будет держаться ~2 секунды, за которое игрок не будет получать никакого урона(за исключением некоторых атак боссов или мобов(?)).

3. Противники:

* Рядовой противник - средне хп, скорость средняя, выпускает снаряды с небольшой скоростью, которые игрок может задоджить обычным бегом.
* Снайпер - мало хп, скорость низкая, или просто стоит на месте. Сводится несколько секунд а потом стреляет очень быстрой пулей(лазером), которую можно задоджить только нажав какую-нибудь способность, или встав за укрытие.
* Ниндзя - мало хп, скорость высокая. Движется к игроку и хочет зарубить его катаной

4. Боссы:

* Червь(хотелось бы реализовать что-то похожее на червя из террарии, но пока забудем об этом)
* Ладья, Ферзь(референс Ариандель и Фриде из DS3) - вся арена состоит из шахматных квадратов.

1. Фаза Ладья - большая ладья в несколько раз выше игрока, имеет несколько уязвимых точек

1 атака - отправляет на тебя пешек, которые можно перепрыгнуть или убить

2 атака - какое-то количество квадратов на поле загораются красным, и наносят урон, пока игрок на них стоит.

1. Фаза ферзь - намного меньше чем ладья, есть ближнее оружие - глефа.

1 атака - наносит урон по направлению движения как в шахматах(по линии или по диагонали, после этого клетки краснеют, и начинают наносить урон.

2 атака - после некоторого времени запускает большой луч в игрока, продолжительностью в 0.5-1 секунду.

* Босс bullet-hell

1 атака - создает коридор между игроком и собой, и внутри этого коридора посылает волны которые игрок должен отражать, по типу subway surfer,

2 атака - выпускает снаряды по круту

3 атака - выпускает от себя лазеры которые вращаются по кругу