Список фич добавленных после прошлой консультации:

|  |  |
| --- | --- |
| Автор фичи | Фича |
| Ильяс | Система сохранений. На локациях расставлены чекпоинты, и при прохождении через них, прогресс записывается в файл. Продолжить игру можно из главного меню даже после перезапуска |
| Кирилл | Переработана система бега. Теперь он включает три стадии – разгон, бег, и очень быстрый бег. Переключение происходит автоматически при движении в одну сторону в течение определенного времени. |
| Кирилл | Кинематографичная камера – камера теперь не просто плавно движется за персонажем, но и приближается или отдаляется в зависимости от его скорости, а так же на высокой скорости появляются дополнительные эффекты |
| Ильяс | Меню паузы. Теперь игру можно поставить на паузу чтобы выйти в главное меню или выйти из игры. |
| Кирилл | Нарисована в фотошопе и спроектирована полноценная новая локация – первый уровень. Добавлены подсказки для игроков и множество разных объектов на локации от кранов до пожарных лестниц. |
| Ильяс | Теперь при смерти игрока не переносит на последний чекпоинт, а открывается меню из которого можно вернуться к чекпоинту или выйти в главное меню. |
| Ильяс | Добавлены звуки шагов |

Что мы хотели добавить к сегодняшнему дню но не добавили:

|  |  |
| --- | --- |
| Что | Причина |
| Подкаты | Не хватило времени чтобы нарисовать анимацию подкатов – много времени ушло на то чтобы нарисовать первую локацию |
| Кат сцены в виде комиксов в начале уровня | То же самое |
| Больше вертикальности, возможностей залезть наверх | Слегка забагованная система поиска земли. Сначала надо переработать её. |
| Больше уровней | Не хочу использовать картинки из интернета, хочу чтобы всё в игре было нарисовано самостоятельно. |

Что будем добавлять? (ну кроме того что выше)

|  |
| --- |
| Еще больше анимаций – разворот, открытие двери, смерть – всё будет не настолько топорным как сейчас |
| Взаимодействие с окружением – например цепляться и перепрыгивать через перила, столы не замедляя бег с особыми анимациями |
| Озвучка всех действий – бег по разным поверхностям, нажатия кнопок в меню, открытие дверей, смерть – всё должно быть озвучено. Пока что вместо всего этого музыка |
| Сюжет. Взаимосвязанность локаций, какие то задания на них, катсцены в стиле первого Max Payne. |
| Музычка. Надо будет сделать динамический саундтрек с переходами между легкой музыкой, эмбиентом и экшеновой |