

Практическая работа №3

Выполнил студент группы ИКБО-20-23 Комисарик М.А.

1 Выбор игры

Для выполнения задания была выбрана игра **The Binding Of Isaac: Rebirth**.

2 Фичи

Core фичи:

1. Передвижение персонажа.

При нажатии кнопок **w**, **a**, **s**, **d** персонаж перемещается вверх, влево, вниз и вправо соответственно, включая диагональное движение. Персонаж не может проходить сквозь твердые препятствия и стены комнаты.

2. Стрельба слезами.

При нажатии стрелок персонаж стреляет слезами в соответствующую сторону. Слезы вылетают автоматически с задержкой, зависящей от показателя скорострельности. Слезы летят пока не пролетят расстояние, заданное дальностью, или не ударятся о препятствие / врага.

Meta фичи:

1. Пассивные предметы

Пассивные предметы подбираются при касании их персонажем. При подборе пассивного предмета он накладывает определенный эффект на персонажа или его слезы.

2. Активные предметы

Активные предметы подбираются при касании их персонажем, причем можно нести только один активный предмет за раз. Активные предметы имеют заряд, необходимый для активации, который накапливается при зачистке комнат. При нажатии кнопки **пробел**, активируется эффект предмета.

3. Расходные предметы (расходники)

Расходники делятся на монеты, бомбы, ключи, карты, пилюли и руны. Расходники подбираются при касании их персонажем. Расходники можно использовать или тратить, после чего расходник пропадет из инвентаря.

4. Магазин

Магазин – специальная комната, в которой за монеты можно покупать различные предметы. В комнате располагается несколько предметов, под которыми располагается число – стоимость предмета. При касании персонажем предмета предмет купится.

5. Этажи

Забег разделяется на несколько этажей. Каждый этаж в забеге состоит из случайно выбранных соединенных друг с другом комнат, обязательна комната с боссом. Каждый этаж имеет несколько вариаций, каждая из которых имеет свою отличную от других стилистику и врагов.

3 Геймплеи

Core геймплеи:

1. Убийство врагов слезами
2. Уклонение от врагов и их снарядов

Meta геймплеи:

1. Сбор билда
2. Выбор маршрута

4 Цели разработчиков

1. Пассивные предметы: разнообразить забеги, повысить реиграбельность, дать игроку возможность поэкспериментировать с разными билдами.

2. Активные предметы: разнообразить забеги, повысить реиграбельность, дать игроку поэкспериментировать с разными билдами.
3. Расходники: разнообразить забеги, повысить реиграбельность, повысить сложность.
4. Магазин: разнообразить забеги, повысить реиграбельность, дать игроку дополнительный способ получения предметов.
5. Этажи: разнообразить забеги, повысить реиграбельность.

5 Новые Meta фици

Вариант 13: привлечь аудиторию «Социальщики».

Фици:

1. Группы

Игроки смогут объединяться в группы, в которых будет общий чат. За каждой группой ведется статистика забегов, отображающаяся в общей таблице лидеров. Игроки группы смогут созывать игроков для забега

2. Эмоуты

Игроки смогут открывать круговое меню выбора эмоута. При выборе эмоута на персонаже проиграется анимация выбранного эмоута. Изначально все эмоуты закрыты, и для их открытия требуется набирать очки в группах.

3. Со-ор ориентированные предметы

При игре в со-ор будут попадаться предметы, которые имеют специальный эффект, действующий на несколько игроков. Такие предметы могут как дать эффект нескольким игрокам, так и дать одному игроку специальное взаимодействие с остальными (например, лечение).

6 Механика

Активировать эмоут

Если открыта панель эмоутов, выбран какой-то из открытых игроком эмоутов и игрок нажимает кнопку <активировать эмоут>, персонаж начнет проигрывать анимацию этого эмоута, панель эмоутов свернется.