Guardian in the Dark

Изначальная идея игры

2D хоррор игра с видом сверху, где основной геймплей будет проходить в темноте. Для ориентации в пространстве будет использоваться Lidar из других хоррор игр.

Игроку будет предоставляться карта, в которой он должен выполнять какое-либо задание. На игрока в случайный момент будут нападать какой-нибудь из типов сущностей, которые будут пытаться убить игрока. Сущность появляется только тогда, когда игрок ее сканирует, а игрока она убивает с одного прикосновения. Также у игрока будет значение психики. Если она будет на нуле, игрок умирает. Это значение постепенно исчезает, и делает оно это быстрее во время нападения монстра или когда игрок находится в темноте.

Чтобы противостоять монстрам у игрока есть 3 типа оружия, который он может прокачивать за монеты, которые получит за прохождения карт.

Сами карты будут случайно генерироваться. Игрок сможет спокойно выбрать сложность карты, и в зависимости от сложности будет разные размеры карт, сила монстров и сложность заданий на карте. Чем выше сложность, тем больше монет на прокачку оружия получает игрок.

Основное

Движком будет Unity.

Языком будет Английский.

Игра будет 2D с видом сверху.

Из-за того, что возможности сделать хорошую пиксельную или любую другую графику нет, лучше делать очень простенькие растровые изображения, а в самой игре просто сделает шейдер, который все будет пикселизировать. Это добавит немного стиля игре, она будет отличающейся от других. Все что связанно с графикой придется ориентировать на то, что у нас есть пикселизирующий все шейдер.

В игре будет прогрессия, так что будем использовать PlayerPrefs самого Unity для сохранений.

В игре будет освещение, используем URP. Его же используем для Пост-Обработки.

Также нужно будет изначально настроить камеру. Нужно будет найти какие-нибудь удобные инструменты для работы с тряской камеры и пр.

Конфиг

Это отдельный класс, который не является дочерним к MonoBehavior и является статическим, либо все его поля являются статическими. Внутри него хранятся настройки игрока. Ниже описаны поля, которые там точно должны быть, все остальное будет решаться во время разработки.

Все значения должны сохранятся!

Настройки графики:

Музыка и звуки,

Пост-Обработка,

Сбросить настройки.

Настройки карты:

Размер,

Вариация Задания,

Набор противников.

Настройки оружия:

Вес (влияет на скорость поворота и скорость движения самого игрока),

Урон,

Скорость стрельбы,

Точность,

Магазин,

Скорость перезарядки.

Также в конфиге будет кол-во денег.

Игрок

Передвижение

Игрок имеет круглую коллизию.

Игрок всегда поворачивается в сторону мыши.

Игрок может двигаться во все четыре стороны.

Лидар

При зажатии мыши игрок испускает лучи, определенной кучности под наклоном, который может контролировать колесиком мыши.

Луч, при попадании в объект создает на месте попадания точку, которой устанавливается цвет, который пытается быть получен с объекта. Если же нет возможности получить цвет, то он становится просто белым.

Оружие

Игрок может взять и опустить оружие. Во время того, как игрок держит оружие, Лидар применятся не может.

Оружие принимает настройки из конфига. Оно может быть использовано по нажатии ЛКМ, но только в случае, если игрок его взял. Между выстрелами есть некоторый промежуток, который устанавливается с конфига.

У оружия есть 2 типы стрельбы: Мощный одинокий лазер и обычный. Обычный тип стрельбы ДОЛЖЕН выглядеть как реальные выстрелы — яркий луч, который появляется на мгновение.

Оружие имеет все те же значения, что указаны в конфиге, в настройках оружия

Примечание: вес оружия влияет на скорость передвижения игрока, его поворота в сторону мыши и скорость смены оружия.

Менеджер игрока

В менеджере игрока хранится его значение психики.

Когда значение психики равно или меньше нулю, игрок перестает отвечать на действия игрока

и просто становится трупом.

Значение психики медленно уменьшается, это как таймер для игрока.

При нападении противника на игрока психика уменьшается быстрее.

Когда игрок становится трупом на экран же в этот момент выведется кнопка "Повторить? В 2 раза меньше монет будет получено" и кнопка "Закончить". Если игрок нажмет первую кнопку, то карта перезапустится, но при этом вся ее структура, противники и задачи останутся теми же. Если игрок нажмет вторую кнопку, его просто вернет в меню.

Интерфейс игрока

Интерфейс контролирует весь UI который видит игрок. На UI будет показано только то, взято ли оружие игроком или нет. А также то, сколько психики у игрока осталось.

Также игрок сможет запустить игровое меню. Там он сможет поменять настройки игры, выйти в меню и убрать игровое меню обратно. МЕНЮ ДОЛЖНО НЕ ОСТАНАВЛИВАТЬ ВРЕМЯ!

Карта

Карта имеет значение вариации задания, который рандомно выбирается из всех возможных. Значение

вариации задания.

В начале сцены генерируется карта в соответствии с настройками карты и вариацией задания.

В самом начале всегда есть хаб, в котором ничего кроме освещения нету. Там есть инструктор,

к которому если игрок подойдет и провзаимодействует, скажет какое у игрока задание.

Все остальное уже не имеет освящения.

В хабе не работает Лидар.

Постепенное уменьшение психики прекращается пока игрок находится в хабе.

Когда игрок находится в хабе все противники исчезают.

Задание

Задание имеет в себе несколько ключевых целей, в конце которых всегда будет сбежать обратно в хаб.

Задание может иметь несколько вариаций, которые устанавливает Карта. Каждая вариация имеет разные цели.

При выполнении всех целей задания, на экран просто выводится победная надпись и кнопка вернуться в меню,

время в игре тем самым останавливается.

Виды заданий

Посылка: найти посылку, доставить посылку до места назначения

Вагонетка: вагонетку нужно до толкать по рельсам до цели назначения

Охотник: убить определенное кол-во противников. Кол-во зависит от сложности

Генераторы: найти определенное кол-во и запустить их. Во время их запуска шанс встретить противника увеличивается. Кол-во генераторов зависит от сложности.

Компьютер: нужно найти компьютер и взломать его. В этом помогут 4 листочка с подсказками к паролю по всей карте.

Противники

Противники делятся на 3 класса: Слабые, Опасные и Смертельные.

Противник подсвечивается Лидаром и немного затухает. Его глаза всегда светятся.

Противник уничтожает после некоторого нанесенного урона. Кол-во урона который он может принять зависит от его вариации.

Когда противник касается игрока, игрок сразу становится трупом.

Вариации противника

Слабые:

Базовый - просто появляется и идет на игрока со скоростью игрока.

Мимик - изначально похож на игрока и просит не стрелять, медленно подходя к игроку. Если игрок далеко отходит или начинает в него стрелять, то он сразу же превращается в базового противника.

Червь - червь, который двигается рывками на игрока. Игроку придется от него уклонятся

Опасные:

Крылатый - изначально выглядит как игрок, но при появлении расправляет свои крылья и бьет на большую зону. Игроку придется отходить от него сильно подальше.

Буян - изначально выглядит как игрок, но при появлении сразу же глушит игрока, делая его очень медленным и сам медленно двигается к игроку. Чем больше ему нанесено урона тем он медленнее. Игроку придется надеяться на свою реакцию и быстро его убить.

Некромант - изначально выглядит как игрок, но с небольшими украшениями в виде костей и черепов. Как только появляется сразу же исчезает на случайное место в поле зрения игрока. Некромант понижает психику гораздо быстрее. Глаза у него невидимые. Игроку придется искать некроманта лидаром дабы быстрее его убить.

Смертельные:

Паук - изначально выглядит как паук. Создает паутину на весь экран, которую видно без лидара. Когда появляется паутина паук создает куча своих копий, которые медленно идут с краев экрана на игрока. Игрок должен распознать какой паук не копия и убить его. Игрок не может двигаться в паутине. Во время этого события стены перестают быть преградой для оружия. Паука всегда видно без лидара. Копии выглядят немного отличающимися от оригинала.

Осьминог - изначально выглядит как игрок, но, когда появляется из него выпадает куча щупалец, которые будут пытаться окружить игрока. Щупальцы тоже считаются за противника, и игрок от них сразу становится трупом. Сам осьминог всегда медленно двигается к игроку. Игроку придется в первую очередь уничтожать окружающие его щупальцы, а потом пытаться убить самого осьминога. Осьминог постоянно виден и без лидара.

БЕГИ - противник, который выглядит как игрок. При появлении говорит бежать игроку. Он бессмертен, игроку придется появится в хабе что бы от него избавится. Сам же противник будет чуть быстрее игрока, и эта разница будет все больше, чем дольше игрок пытается найти выход из ситуации.

Менеджер противника

Появляется на карте, если именно этот противник является частью пула противников для карты.

В менеджере противника есть таймер, который если равен нулю, заспавнит противника, на месте, где игрок сканирует лидаром.

При спавне противника, и самого менеджера противника устанавливается значение таймера зависящее от процента его спавна.

Если в момент, когда таймер равен нулю игрок сражается против другого противника, то таймер просто сбрасывается.

Меню

В Меню буду следующие вкладки: начать игру, Туториал, Оружие, Энциклопедия, Настройки и Выйти.

Во вкладке начать игру, игроку выдаётся возможность выбрать сложность и потом уже начать. Сложности будут следующими:

Мирный (без врагов, карта минимальная),

Лёгкий (появляются слабые классы врагов, карта минимальная),

Нормальный (слабые классы врагов появляются чаще, опасные классы появляются редко, а смертельные классы появляются очень редко, карта маленькая),

Сложный (слабые классов врагов нет, опасные появляются часто, смертельные очень редко, карта большая),

Смертельный (только смертельные классы, которые появляются часто, карта большая, ИГРАТЬ НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ).

Все сложности, указанные выше, устанавливают в конфиге определённые значения для настроек карты.

Когда игрок уже наконец-таки начинает игру, то запускается сцена с картой.

Во вкладке оружия будут 3 типа оружия с возможностью прокачки нескольких параметров за деньги из конфига. Каждый вид оружия выставляет определенные значения для конфига. Прокачка параметров работает для всех видов оружия одновременно.

Вкладка Энциклопедия показывает информацию о том, как бороться с разными видами противников.

Вкладка Туториал запустит сцену с Туториалом, где будут объяснять, как играть. В ней будет 3 комнаты, один скриптовый противник и одно задание с текстовыми пояснениями того, что нужно делать.