**Web Warrior\***

**Дизайн-документ**

\*Рабочее название

В этом диздоке курсивом буду выделять те идеи, которые мы не факт что будем реализовывать, но пусть будут записаны, может потом попробуем.

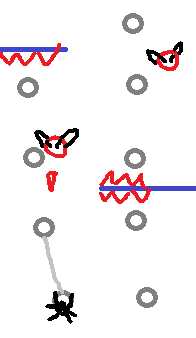
Описание игры: игра представляет из себя аркаду для ПК и сенсорных экранов, в котором мы играем за паучка, который сражается с агрессивными мухами и прыгает между платформами, стараясь не угодить на шипы. В арсенале игрока есть только паутинка. Только с ее помощью он может перемещаться, перепрыгивая между платформами. Также с ее помощью он может взаимодействовать с окружением, а так же хватать врагов и прожектайлы, которые потом можно метать.

Игра представляет из себя набор уровней. При прохождении одного уровня открывается следующий.

Надо сделать так, чтобы вся игра спокойно игралась одним пальцем на телефоне. Игра трехмерная, происходит в плоскости XZ, камера смотрит сверху.

Визуал: минималистичный. Враги и все что может убить красное, фон белый, герой и все с чем можно взаимодействовать темное. Игра разрабатывается под портретное разрешение 1080 на 1920.

Как это примерно будет выглядеть:



Тут: герой паучок, враги мухи, один из них стреляющий, серые платформы, стенки с шипами.

Виды врагов:

* Chaser – патрулирует, гоняется за игроком, атакует вблизи
* Shooter – патрулирует, стреляет в игрока прожектайлами
* MiniChaser – уменьшенная версия chaser, не умеет патрулировать
* Carrier – ведет себя аналогично chaser, но после смерти распадается на двух miniChaser
* Turret – нельзя убить, патрулирует, стреляет шипами. Может стрелять как в игрока, так и в заданную точку
* SpawnTurret – аналогично turret, но не стреляет, а спавнит miniChaser
* *Неубиваемые враги, от которых надо драпать*

Три вида миссий:

* Просто на прохождение
* *На уничтожение всех врагов*
* *На выживание за определенное время*

Виды платформ:

* Обычные стационарные
* Перемещающиеся точки, которые подвозят игрока
* Одноразовые точки, ломающиеся после того, как игрок с них спрыгнет. Либо они ломаются, если игрок висит на них слишком долго. Спустя какое то время они восстанавливаются. *Можно еще сделать так, чтобы они не просто ломались, а взрывались и убивали игрока, чтобы он был вынужден уходить с них как можно быстрее*

Магниты, которые тебя отталкивают на шипы. Можно сделать два вида - те, которые просто патрулируют и те, которые гонятся за игроком

Все умирают после первого урона. После одной смерти можно посмотреть рекламу и ожить на ближайшей точки. *Можно еще подумать над врагами/боссами с полоской хп.*

*Можно сделать систему с тремя звездами за прохождение уровня. Можно давать их за прохождение уровня на определенное время либо за выполнение определенных условий. Или и так и так.*

В игре будут рычаги/кнопки. При взаимодействии с ними на уровне происходит какое то событие: открывается дверь, какие то платформы начинают двигаться и тд. Также будут стенки, которые нужно сломать, чтобы открыть проход.