**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.

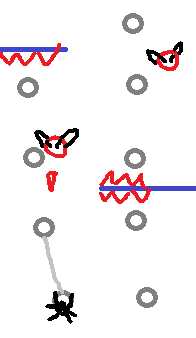
Описание игры: игра представляет из себя аркаду для ПК и сенсорных экранов, в котором мы играем за паучка, который сражается с агрессивными мухами и прыгает между платформами, стараясь не угодить на шипы. В арсенале игрока есть только паутинка. Только с ее помощью он может перемещаться, перепрыгивая 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.

Визуал: минималистичный. Враги и все что может убить красное, фон белый, герой и все с чем можно взаимодействовать темное. Предварительно сделаем пиксель артом. 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:

* Обычные ближнего боя
* Разные стреляющие. Можно сделать так, что снаряды врагов можно перехватывать и отправлять обратно в них. Как вариант, сделать два типа снарядов - перехватываемые и нет. Стрелки могут стрелять как по одному, так и по несколько снарядов.
* Турель, стреляющая шипами. Можно сделать два вида: стреляющую в одном направлении и стреляющую в игрока
* *Неубиваемые враги, от которых надо драпать*
* Магниты, которые тебя отталкивают на шипы. Можно сделать два вида - те, которые просто патрулируют и те, которые гонятся за игроком

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*

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.*

*Можно добавить в игру гравитацию. Если игрок срывается и не успевает зацепится за новую точку, он падает и умирает.*

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.