**RoboShooter**

**Функциональный дизайн-документ**

СОДЕРЖАНИЕ

[1 Вводная заставка 3](#_Toc492294964)

[2 Первый уровень 3](#_Toc492294965)

[2.1 Сцена 3](#_Toc492294966)

[2.2 Геймплей 3](#_Toc492294967)

[2.3 Сценарий 3](#_Toc492294968)

# Вводная заставка

Будет проработана позднее.

# Первый уровень

## Сцена

Представляет собой …

## Геймплей

Описание

## Сценарий

ГГ сбрасывают с вертолета, он падает.

-Как приземление?

-Отлично, мягкая посадка.

-Хорошо. Повторю твою цели, на этом заводе находится основной сервер сверхразума, тебе надо добраться до него и взорвать его к чертям. Тогда люди снова станут свободными. Но будь осторожен, здесь полчища его охранных роботов.

-Они мне не помеха.

# Мультиплеер

## Лобби

Лобби очень простое. Нужно ввести свое имя. Потом оно будет сохраняться в настройках. И одна кнопка – «Начать игру». То есть даже выбор быть или не быть хостом не дается за ненадобностью. После нажатия этой кнопки, идет поиск доступных комнат. Если такая найдена, то выводится сообщение секунды на 1.5 о том, что запускается матч против такого-то игрока, затем запускается матч. Если же комнат сейчас нет, то она создается и начинается ожидание подключения игрока, на экране эта надпись и кнопка «Отмена». Естественно, на фоне всех этих меню находится какая-нибудь красивая картинка. Если будет несколько арен, то можно добавить выбор арены, но, скорее всего, будет только рандом.

## Процесс игры

Два игрока спавнятся на арене. Один – синий, второй – красный. У каждого по 100 жизней и по 100 патронов. Попадание отбирает жизни в зависимости от расстояния – от 1 до 10 жизней. Как только у кого-то заканчиваются жизни, раунд окончен. На экран выводится надпись о том, кто выиграл раунд. Общая игра идет до трех побед. В GUI, как и в одиночке отображаются свои патроны и жизни, где-то наверху (слева, например) текущие жизни врага. Наверху в центре таймер и общий счет по раундам. Когда время вышло – по +1 очку каждому игроку.