

Death Above Us

Файл проекта

Время начала: 16:19 09.11.2011;

Время окончания(первый релиз): неизвестен(около 2 недель);

Название:

Текущее название, возможно, придется изменить. Других вариантов пока что нет.

Схема игры:

Игрок управляет неподвижной турелью с оружием, недопуская попадания астероидов на землю. Изменение угла наклона производится мышью, огонь открывается по клику мышки. Если астероид достигает земли, то у игрока отбавляются очки, если же попадает в турель игрока - турель теряет определенное количество очков жизни. Игровые очки игрок получает за уничтожение астероидов и зашиту эвакуационных кораблей.

Существует несколько видов астероидов:

- Обычные: самые маленькие и простые астероиды.
- Большие: разделяющиеся при взрыве астероиды.
- Магнитные: притягивают к себе ракеты и отклоняют их от первоначальной траектории в заданном радиусе.
- Быстрые: ясно из названия.
- Радиоактивные: при попадании наносят малый урон, но в последствии радиация отнимает у турели очки жизни.
- Спутники: сбитые астероидами бывшие спутники планеты. О них игрок предупреждается заранее.

За очки игрок может покупать улучшения для турели и мгновенные бонусы.

Список улучшений:

- Улучшение до полунаводящихся ракет.
- Добавление легкого щита (задерживает 20% урона).
- Улучшение до самонаводящихся ракет.
- Улучшение щита (1. Задерживает 30% урона).
- Улучшение до дополнительного тяжелого пулемета.
- Увеличение очков здоровья.
- Установка дополнительной пусковой установки.
- Защита турели от радиации.
- Улучшение до ядерных ракет малой мощности.
- Еще варианты?

Мгновенные бонусы:

- Залп ракет (пускает обычные ракеты по всем астероидам на экране).
- Силовой щит (Задерживает 100% урона в течение 15 секунд).
- Подрыв спутника (взрывает летящий на игрока искусственный спутник).
- Эвакуация (Заканчивает игру). А стоит ли?
- Еще варианты?

Цель игры - уничтожить как можно больше астероидов и дать возможность эвакуационным кораблям улететь. Игра продолжается до тех пор, пока не улетят все корабли (задаются в настройках) или турель не будет уничтожена.

Интерфейс и графика:

Здесь работа предстоит долгая, если мы хотим сделать нечто приятное на вид.

Необходимо нарисовать:

- Фон (В финальной версии - анимированный).
- Турель (Базовую и с различными улучшениями).
- Меню выбора бонусов и улучшений.
- Снаряды и щиты.
- Эвакуационные корабли.
- Астероиды.
- Главное меню (кнопки, сам дизайн).
- Если что забыл, допишите.

Игровая механика:

Подвижные части турели движутся за курсором (с ограничением, чтобы не упирались в землю), астероиды падают с неба, эвакуационные корабли улетают.

Алгоритмы:

Необходимы следующие алгоритмы:

- Алгоритм изменения траектории ракет.
- Алгоритм расчета столкновений астероидов.
- Алгоритм добавления и падения астероидов группами.
- Алгоритм радара.

Озвучка:

Предлагаю следующие звуки:

- Звук сервопривода (при повороте турели).
- Звук взрыва (при взрыве, соответственно).
- Звук выпущенной ракеты.
- Звук стрельбы пулемета.
- Звук счетчика гейгера (при разрыве радиационного астероида).
- Звук пролетающего самолета (заменить звук пролетающего корабля).
- Звук перезарядки (при улучшении).
- Звук ядерного взрыва (похожий на WIC).

Вот про музыку я еще не подумал. Ваши предложения выслушиваются в [группе Google](#).

Игровые объекты:

Основной персонаж - турель.

Враги: разные виды астероидов.

Союзники: эвакуационные корабли.