

ОСНОВНОЙ КОНЦЕПТ

Lololoshka RETRO STAR — игра по мотивам сезонов Лололошки, выполненная в пиксельном стиле, выдерживающая минимализм, с элементами ретро стиля.

Геймплейная составляющая

LRS — это рогалик с элементами рпг и метроидвании, имеющая фоновую сюжетную кампанию. Игрок появляется в локации леса, которая не имеет отношения к рогалику. Это фиксированная схема комнат и врагов в ней, то есть она не претерпевает изменений за игру.

В первой локации (лес) появляются первые и единственные враги, а именно зомби, которые могут дать игроку при убийстве гнилую плоть. Зомби имеют 3 варианта текстуры: обычный зомби, суровый зомби и дырявый зомби. В каждой комнате есть определённое количество зомби, их место появления не меняется. Они не возрождаются через время и не возрождаются при переходе из одной комнаты в другую, только при сохранении игры. Например при выходе из неё, или при возвращении из одной локации в хаб.



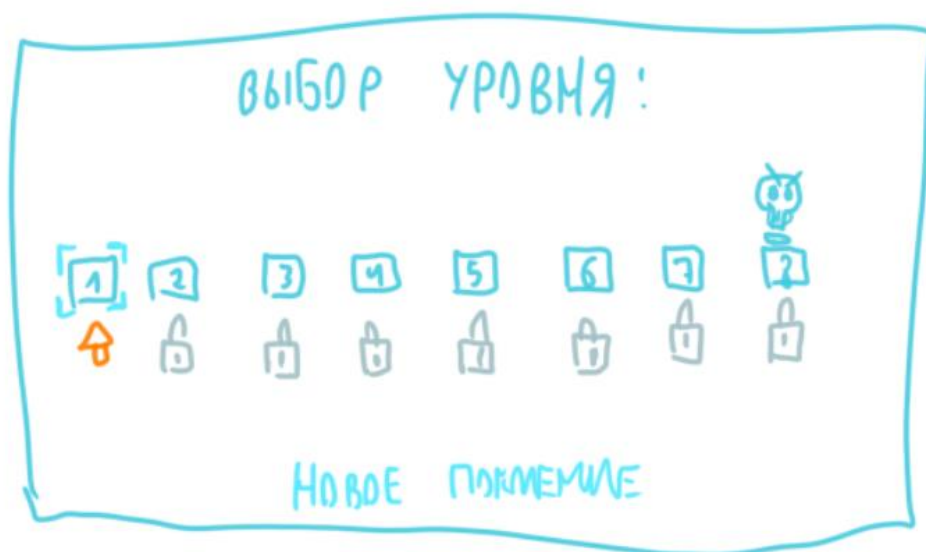
Зомби берёт текстуру обычного зомби с шансом 40%, текстуру сурового с шансом 32%, а текстуру червивого с шансом 28%. Но вместо зомби с любой из этих текстур с

шансом 9% появится зомби-инженер. При смерти с него могут выпасть либо очки (броня), либо гаечный ключ (оружие).

В конце локации леса находится таверна — хаб локация. В таверне сидит НПС, с которым можно поговорить, а главное — там стоят различные аркадные игровые автоматы. Это локации рогалика.



Каждый автомат относится к определённому сезону Лололошки. В начале доступен лишь один автомат, а именно Нового Поколения. При взаимодействии с автоматом можно выбрать уровень. Всего их 10, они открываются по мере прохождения, то есть в начале доступен один уровень.



Каждый уровень локации (одного автомата, посвящённому сезону) представляет из себя набор случайно сгенерированных комнат. Есть обычные, боевые комнаты. В них вас закрывают с врагами данного уровня. Есть комнаты с НПС и торговцами, есть комнаты с сундуками и т.д. С каждым уровнем будут появляться новые виды врагов, оружия и лута. Последний уровень представляет из себя бой с боссом. По прохождению всей локации вам станет доступен следующий автомат с уровнями по мотивам следующего сезона, в которых будут новые элементы брони, оружие, лут, враги и механики.

ОСНОВНЫЕ МЕХАНИКИ

Управление

Управление на ПК версии осуществляется с помощью клавиатуры. Оно должно настраиваться в опциях игры. Задумка основного управления по умолчанию:

WASD/стрелки — ходьба.

E — взаимодействие с предметом (вытащить меч, обратиться к НПС). А так же «дальше» в диалоге с НПС.

Колесико мыши/цифры — выбрать слот в хотбаре.

Q — выбросить предмет из хотбара.

R — открыть/закрыть инвентарь.

ЛКМ — атака.

ПКМ — использовать выбранный предмет из хотбара.

Esc — меню паузы (содержит: возврат в игру, опции, сохранение и выход)

Потенциальные функции:

Shift — бег.

Space (пробел) — специальная атака.

Tab — открыть/закрыть bestiary.

Инвентарь

Хотбар содержит 6 слотов. Ресурсы собираются в стак до 99 единиц. Снаряжение и оружие не стакается. Выбрав слот в хотбаре с помощью колёсика мыши, игрок может выбросить его, нажав клавишу Q, тогда предмет появится под его ногами.



Инвентарь игрока содержит ещё три ряда помимо хотбара. Ниже изображён его макет. Полученные предметы попадают в первую очередь в хотбар, а уже затем в слоты инвентаря. Первый слот находится в левом верхнем углу. При открытии инвентаря игроку станет доступен курсор, с помощью которого он может перемещать предметы. Стоит только нажать левой кнопкой мыши по предмету, он станет привязан к курсору. Затем игрок нажимает по любому слоту в инвентаре, предмет будет перенесён туда (механика схожа с майнкрафтом).

При наводе курсора на предмет всплывает окно, содержащее информацию о названии предмета, его показателях (урон, защита), а так же краткое описание. Пример: Деревянный меч; урон 5; крайне слабое оружие.



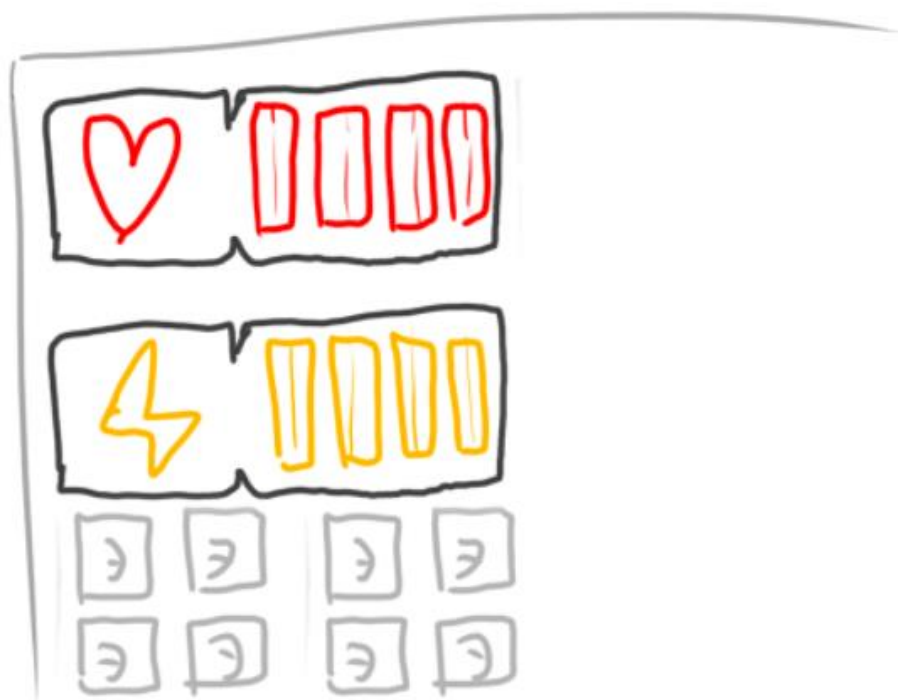
Выше инвентаря располагается модель игрока: спрайт Лололошки, что смотрит прямо и находится в состоянии покоя. Слева от него есть три слота для брони: головной убор, нагрудник и поножи. Буквой А на схеме обозначен слот для артефакта. В слоты для брони можно поместить исключительно предметы, соответствующие предназначению слота: нельзя поместить гнилую плоть в ячейку

головного убора, а поножи в ячейку нагрудника; можно поместить самбреро в ячейку головного убора. Броня не отображается на игроке.

Буквами Э обозначено расположение иконок эффектов, наложенных на игрока. При наводе на них курсором отображается название и описание эффекта.

Показатели

В игре есть два основных показателя: показатель здоровья и показатель энергии.



Они располагаются в левом верхнем углу экрана. Показатель здоровья находится визуально выше.

Поначалу у игрока лишь 4 деления каждого показателя. Одно деление — 1 единица. Но целое деление так же делиться на две половины. Одна половина — 0.5 единицы. И того у игрока в начале 4 единицы здоровья и энергии.

Игрок может навсегда повысить количество своего здоровья и энергии, отыскав аккумулятор жизни или аккумулятор энергии. При использовании аккумулятор тратиться, а к показателю навсегда добавляется максимально ещё одно деление, которое так же может тратиться. Но повышать количество делений бесконечно нельзя. Есть лимит. Пока что планируется лимит в виде 8 максимальных делений.

В игре планируется предмет Золотое Яблоко, которое меняет спрайт показателя здоровья на золотой. Оно даёт игроку неуязвимость к потере здоровья на несколько секунд.

Планируется эквивалент Золотому Яблоку, но для энергии — осколок купола. Он на некоторое время предотвращает трату энергии.

Здоровье тратиться в бою. Наименьший урон, который может получить игрок — 0.5, что соответствует половине деления. Как только здоровье опускается до нуля,

то есть все деления отнимаются, игрок погибает. Смерть приводит к мгновенному возвращению в таверну (после экрана смерти) и потере 15% валюты. Если игрок умер в лесу и не успел побывать в таверне — смерть приводит к мгновенному возвращению в начало первой локации. При убийстве, каждый враг имеет шанс 30% выронить сердце, при подборе которого восстанавливается 0.5 единиц здоровья, половина деления. Сердце не является собираемым предметом и не идёт в инвентарь.

Энергия относится к ударам. Каждый раз, когда игрок совершает удар, тратится половина деления показателя энергии (0.5). Когда энергия полностью иссякает, игрок не может наносить удары. Тяжелое оружие требует больше энергии. Так же может *тратиться* при беге *со скоростью* 0.5 энергии за 1 секунду бега. Энергия восстанавливается сама по себе, если игрок не атакует или не бежит в течении трёх секунд. Восстановление идёт со скоростью 0.5 энергии за 0.7 секунды.

Битва

Разные враги имеют разные атаки. Если у врага нет ближнего или дальнобойного оружия (как, например, зомби) то он наносит контактный урон. В противном случае урон идёт только от снаряда / зоны поражения удара.

У врагов есть свой урон. Чаще всего это 0.5 или 1, но более сильные враги в более поздних локациях могут наносить и больше урона.

У врагов есть здоровье. Представим, что зомби имеет 3 деления здоровья, а деревянный меч имеет урон 0.5 (деревянный меч и правда имеет такой урон, но при наведении на него колёсиком мыши будет отображаться урон 5. Следовательно, у оружия с уроном 0.7 будет написан урон 7, а у оружия с уроном 1.5 — урон 15). Тогда игроку понадобится деревянным мечом попасть по зомби 6 раз, чтобы его убить. При убийстве зомби пропадает, а на его месте появляется его дроп, имеющий шанс выпадения. А так же, возможно, сердце.

При ударе спрайт Лололошки меняется на соответствующий (с вытянутой рукой), перед ним появляется анимация удара, показывающая зону поражения меча. Скорость передвижения снижается в два с половиной раза в течении совершения удара игроком.

Броня и артефакты

Проходя игру, игрок может наткнуться на новую броню и артефакты. Артефакты — особые предметы, помещаемые в слот артефакта. Они дают игроку вечный положительный эффект при ношении.

Броня помещается в слоты для брони. Она может снижать урон по игроку, а может и обладать особыми эффектами (как например эффект шипов, сохранения энергии, удачи и т.д.). Эффект брони от эффекта артефактов отличается тем, что

броня влияет на существующие показатели в игре, а артефакты могут приносить что-то новое. Например: при ношении артефакта игрок не теряет деньги при смерти.

Валюта

Враги в тематических локациях (в автоматах) при смерти часто роняют единицы валюты — звёзды. Они собираются в отдельный «слот», в котором отображается их количество. Звёзды нужны для того, чтобы совершать покупки у продавцов на уровнях, а иногда открывать комнаты или сундуки.

Ценообразование таково, что обычный враг уровня зомби роняет 1-2 звезды.

Враги за пределами автоматов не роняют звёзды. Например с зомби они не выпадают.

НПС

В игре планируются НПС, с которыми можно взаимодействовать двумя способами: торговля и диалог/монолог. Сюжетные НПС имеют диалоговое окно, в котором появляется их реплика. Она не появляется полностью сразу, а пишется, сопровождаясь звуком голоса НПС. Планируются варианты ответов, которые влияют на то, что скажет дальше НПС. Планируются кат сцены с НПС.

Торговцы не обладают репликами. При взаимодействии с ними открывается меню торговли, в котором есть изображение предметов, а так же их описание и цена. Между товарами можно переключаться с помощью нажатия по ним ЛКМ.