Проект для ОПД

Референсы:

1. Hotline Miami
2. DOOM

Особенности игры:

1. Динамичные враги (гуляющие) отмечаются на мини-карте красным мигающим значком для примерного отображения местоположения
2. Множество разнообразных, сочетающихся друг с другом текстур стен
3. Двери, прочие интерактивные элементы, разрушаемые стены и статичные не интерактивные элементы
4. Очки, в основном, начисляются за время прохождения уровня, за нахождение скрытых комнат
5. Музыкальное сопровождение из открытого доступа
6. Уровни заранее проработаны (не генерируемые)
7. Главный герой – оперативник, миссия которого зачистить здание от бандитов, наркоторговцев, торговцев оружием и т.д.
8. Каждый уровень - это отдельная миссия (желательно с разными ассетами на уровне)
9. Стены, двери, окна и т.д. отрисовываются как 3D блоки, а враги, элементы окружения, оружие и т.д. – как 2D спрайты.
10. Анимации игрока (стрельба, перезарядка и т.д.) многокадровые и в разрешении примерно как у стен
11. В меню будет выбор уровня
12. Кодекс оперативника: правила на листочке в комнате(на видном месте)
13. У нас игра не рофляная
14. Пасхалочка проигрыватель который поменяет музыку(возможно)

Роли в команде:

Леша пишет врагов, навигация, взаимодействие  
Дима тоже прога, отрисовка графики  
Юляля всего понемногу и генерация картинок, графика, презентация, UI(меню и настройки и выбор оружия)  
Дима2 прога-физика, прописывает оружие

Сюжет:

Подача главного героя в виде слайдшоу(как в новелке) или видео

Пока выбираем:

Главное меню интерактивное, в комнате

В конце сюжетной линии будет премия и награда

Выбор оружия либо в комнате перед миссией либо прямо перед миссией после выбора уровня

Идеи:

Инвентарь(два слота) нож активируется отдельно

Если основное оружие не ближнего боя то пускаем луч до конца  
если дробовик то несколько лучей  
враги ваншотаются

Возможно будет ии персонажи и можно договариваться мирный путем(если что это делает юля(возможно ничего не получится))

Смена оружия в интерфейсе

Два типа врагов

Заложники

Те кто готов сдаться

Те кто не готов сдаться

Типы оружия на выбор:

Нож, пистолет база

мка, дробовик(за донаты),

доделать

переписать стены чтоб у них клеточки меньше были

у леши изменился концепт написания ботов, леша не грусти