Defend Zi

Оглавление

[Референсы 1](#_Toc74680788)

[Механика игры 1](#_Toc74680789)

[Основные игровые сущности: 1](#_Toc74680790)

[Игрок. 1](#_Toc74680791)

[Препятствия. 1](#_Toc74680792)

[Очки. 2](#_Toc74680793)

[Препятствия 2](#_Toc74680794)

[Таблица лидеров 2](#_Toc74680795)

[Статистика 2](#_Toc74680796)

[Монеты 2](#_Toc74680797)

[Заработок монет 2](#_Toc74680798)

[Трата монет 2](#_Toc74680799)

[Монетизация 2](#_Toc74680800)

[Дополнительные необязательные механики 3](#_Toc74680801)

# Референсы

* Jetpack joyride
* Dune
* The Kreator

# Механика игры

## Основные игровые сущности:

### Игрок.

В левой части экрана движется игрок по синусоиде с частотой X. (крайне малая частота).

По нажатию на экран частота увеличивается, что дает возможность увернуться от препятствий.

### Препятствия.

На пути игрока встречаются препятствия.

Игрок при столкновении с препятствием умирает (теряет жизнь?)

### Очки.

Очки начисляются игроку за:

* Продвижение по уровню.
* Близкое прохождение к препятствию.

# Препятствия

Препятствия могут быть разных размеров, иметь разные траектории движения. Каждую траекторию движения можно представить как набор простых траекторий.

Все возможные варианты см. в приложении «Препятствия»

# Генератор уровня

Уровень в игре – бесконечный и генерируется по чанкам по мере движения игрока.

Каждый чанк имеет следующие свойства:

* Ширину и высоту
* Набор препятствий
* Рандомизатор местоположения и настроек движения

# Таблица лидеров

Лидерство определяется наибольшим количеством набранных очков за игровую попытку.

# Статистика

* Общее время, проведенное в игровом процессе (именно в тот момент, когда пользователь управляет персонажем).
* Наибольшее время игровой попытки.
* Кол-во игровых попыток.
* Наибольшее кол-во набранных очков за игровую попытку.
* Наибольшее кол-во набранных монет за игровую попытку.
* Среднее кол-во набранных монет за игру, когда была собрана хотя бы одна монета.

# Монеты

*Игровая механика под вопросом реализации. Оставить на пост релиз.*

## Заработок монет

* Монеты появляются на уровне, их можно собирать.

## Трата монет

* Возрождение игрока за N монет.
* Покупки в магазине.

# Монетизация

* Возрождение и продолжение игровой попытки за просмотр рекламы.
* Магазин со скинами.
* Удваивание кол-ва набранных монеток, собранных за игровую попытку, за просмотр рекламы.

# Дополнительные необязательные механики

* Изменение скорости игрока
* Особый режим: игрок «отражается» и теперь необходимо управлять двумя (см. скрин: синие шарики)
* Монетки

