Stasia

11/08/2017 -  so far

“Le petit prinse”

# Содержание

[Содержание 1](#_Toc491777643)

[1. Концепт 2](#_Toc491777644)

[2. Игровые объекты 3](#_Toc491777645)

# Концепт

Аркадная 2D игра, вид сбоку. Unity на PC, возможно сделаю веб-версию для удобства пользователя. Главный герой [ГГ] – Маленький Принц – выпалывает баобабы, чтобы спасти свою планету. Ему также иногда попадаются звёзды, которые дают бонусы. С течением времени баобабы начинают появляться всё чаще.

Игра начинается с меню, где игрок может ознакомится с историей и управлением по отдельной кнопке, а так же выйти, или начать игру. За окном меню игрок видит Маленького Принца, при начале игры камера отдаляется, открывая обзор на большую часть планеты. Первый баобаб появляется сразу же. Баобабы случайным образом генерируются на поверхности планеты с определенным промежутком. Время между ними уменьшается в зависимости от количества уже появившихся. Игрок должен подойти к ростку и нажать на клавишу – выполоть. Если он не сделает этого быстро, то баобаб вырастет. Чем больше дерево, тем сложнее его выполоть, требуется нажать несколько раз. Последняя стадия четвертая, если хоть одно дерево достигло таких размеров, то игра окончена. Время роста между стадиями одинаковое и фиксированное. Бонусы генерируются со стабильной паузой от начала игры. Взаимодействие ГГ с врагами и бонусами происходит разными клавишами, для усложнения игры. Предполагаются подсказки в интерфейсе. Во время игры пользователь видит кнопки паузы и звука, а также свой счёт. При нажатии паузы пропадает кнопка Пауза, игровой счет переносится в меню, для наглядности. С этого момента можно либо продолжить, либо вернуться в меню, при этом счёт и мир будут сброшены. Меню проигрыша аналогичное, можно попробовать снова, либо уйти в меню.

Управление осевыми клавишами с клавиатуры: передвижение ГГ по планете стрелки влево\вправо, либо A\D, взаимодействие с другими игровыми объектами стрелки вверх\вниз, либо S\W, внутриигровая пауза P, или кнопка пользовательского интерфейса.

Графическая и звуковая части должны помогать ориентироваться игроку. На экране не видно всю планету, но корни ростков доходят до её середины, что указывает на их присутствие пользователю. Бонусы даются в виде звезд, так что прикреплены к небу, которое двигается независимо от передвижения ГГ, что увеличивает их шансы быть замеченными. Звуки сопровождают появление каждого объекта, но не являются существенными, так как у игрока должна быть возможность отключить звук без значительного ущерба игровому процессу.

# Игровые объекты

* 1. Маленький Принц

Именно через фигурку персонажа игрок взаимодействует с игровым миром. По его скрипту отслеживаются нажатия клавиш вверх и вниз, а также появление в зоне его доступности других игровых объектов: врагов, или бонусов.

**Концепт-арт:**

**Анимации:**

* Моргает, когда просто стоит;
* При открытии вкладки с гайдом по игре смотрит на лист с рисунком, а потом на игрока. Фраза в духе “Ты не баранчик, но ты тоже можешь мне помочь”;
* Ходьба;
* Прополка;
* Взгляд вверх;
* Плачет в шарф от проигрыша;
  1. Планета

Планета учитывает действия пользователя по перемещению, в соответствии с которыми и вращается, создавая видимость движения ГГ. Внешне выглядит словно в разрезе, благодаря чему видно корни баобабов. Они же появляются на её поверхности случайным образом.

Возможно стоит добавить травы и прочих мелочей на поверхность.

* 1. Небо

Вращается независимо от движений игрока, но они на него тоже влияют. Имитация хода солнца. Анимация под вопросом. Возможно добавление тени от солнца. Именно на небе появляются бонусы, которые и движутся вместе с ним.

* 1. Баобаб

Вражеский объект, который необходимо устранить как можно скорее. Начинает своё существование, пуская корень вглубь планеты. Растёт от этапа к этапу со стабильным временным промежутком. Достигнув четвертого этапа роста, захватывает планету, что означает конец игры.

Игрок взаимодействует с ними посредством нажатия клавиши “вниз”, выпалывая. За каждое убранное дерево положены очки. Чем крупнее росток, тем большего количества нажатий требуется, в соответствии с этапом роста, то есть, от одного до трех.

**Анимация:**

* Прорастание корня вглубь;
* Шевеление листвы;
* Уничтожение корня;
* Захват планеты;

**Арт:**

* 1. Звёзды

Имеют значение бонусов, пользователь для получения должен нажать “вверх”. Изначально только дополнительные очки, позже вероятно для увеличения времени между спавном баобабов. У них есть время жизни, по истечению которого они разрушаются. Также их может разрушить сам игрок клавишей “вниз”.

Чтт2