Карта

|  |  |
| --- | --- |
| Рандомная генерация карты |  |
| Шестиугольные ячейки карты |  |
| Карта – это прощадь, ограниченая стенами (как в замке). Пространство внутри будет генерироваться по принципу лабиринта (к любой клетке должен быть доступ) Но по итогу вся сетка внутри замка будет ограждена стенами. |  |
| Возможные наводнения (нужна карта высот) |  |
| Сделать шейдерные следы. (замятая трава) (грязные следы на камне, если по грязи прошёлся) (следы на снегу) и возможность заметать за собой такие следы, вытирать обувь и т.д. |  |
| Можно делать различные обманки. (кидать шары, которые будут приминать траву) |  |
| Высокая трава, в которой можно прятаться.  Зашёл медленно – ничего не видно Пробежался – примял часть травы (оставил след) |  |
| Можно сделать систему предметов. Находить какие-то динамики, которые можно поставить и воспроизводить звук на них.  Те же шары, приминающие траву.  Ловушки, замедляющие ищущего.  Обездвиживающие ловушки.  Предметы можно будет находить на карте (просто лежащими). |  |

Внешний вид

|  |  |
| --- | --- |
| Смена погоды: Дождь, гроза, ливень, (снег?). |  |
|  |  |

Игрок может отпрыгивать от любого предмета, в том числе и от игрока, если угол вектора соприкосновения с ним будет больше 45 градусов. В случае прыжков от игроков, проп игрока должен стоять на земле и иметь возможность прыгать. Либо же стоять на игроке, который будет “прочно” стоять на игроке, который имеет возможность прыгать.