

# Дипломный проект студента онлайн-института Нетология, курса Gun-10 2022

Тема: Платформер: 3 в 1

Билд игры доступен для скачивания и оценки по ссылке: [ссылка](#)

Видео с геймплеем: [ссылка на папку с видео](#)

## Описание геймплея

Игра представляет собой вариацию классического платформера.

Игроку предоставляется выбор персонажей. От выбора зависит сложность и уникальность геймплея.

Проходя стандартные уровни, игрок собирает предметы.

Пройдя платформенные уровни, игрок попадает на мерге-уровень, где из собранных предметов может создавать героев для своего отряда. Герои создаются путем объединения двух предметов(сфер героев).

Герои имеют разные статьи и редкость, от которых зависят их скорость, жизни и урон по врагу.

После набора армии герой переходит к третьей составляющей игры: авто-битве с Боссом региона.

Авто-битва представляет собой стандартный батлер команда на команду. Побеждает та команда, которая быстрее убила всех героев противников или опустила ХП командующего армией до 0.

## Основные технические моменты

Реализовано случайное выпадение или не выпадение предметов, добавлен код на пул предметов, которые могут упасть(rnd).

Реализована логика врагов, как в уровнях платформера(движение, реакция на игрока, атака, смерть), так и в авто-битве.

Добавлены бонусные предметы, секретные триггеры, ловушки и получение новых умений (стрельба). Осуществлен левел дизайн игровых уровней, отличающийся в зависимости от выбранного персонажа.

Реализовано получение и набор необходимых ресурсов. Реализован урон по персонажу и по врагам.

Реализован переход на следующий уровень, рестарт уровня и выход в главное меню из уровня.

Реализован выбор игровых персонажей.

Добавлен чит на жизни в уровень Рыцаря.

Управление осуществляется с клавиатуры и мышки. Игрок может прыгать, использовать длинный прыжок, бить оружием, убивать врагов прыжком, стрелять во врагов(у выстрелов есть кулдаун).

Настроены анимации и хитбоксы в анимациях.

Реализован выбор уровней.

Реализованы Опции с настройками игры и их сохранение.

## Планы на развитие

В дальнейшем планируется введение большего количества героев, большее разнообразие и сложность врагов. Добавятся новые уровни, в соответствии с визуалом карты, представленной на загрузочных экранах уровней.

Разделение на мили рейндж юнитов. На данный момент шаблон команды с поочередным уроном и удаленными атаками выполнен без визуала и только в C# (папка CharacterClasses проекта на гите). Логика стреляющих юнитов реализована, но не использована в текущем билде, чтобы не вызывать дисбаланс.

Вторым масштабным нововведением планируется введение пвп-арены и рейтинга игроков по методу PтP.

Дополнительно, будет доработано управление под мобильные устройства.

Гит проекта: [https://github.com/DarthSott/Bikunov\\_VU\\_Diploma\\_Platformer](https://github.com/DarthSott/Bikunov_VU_Diploma_Platformer)

## Ресурсы

Использованы ресурсы asset store, обучающие материалы с курса Нетологии 2022 "Разработчик на Unity", референсы различных проектов и кода с Gjthub, изображения из свободного доступа поисковика google.

Все материалы используются в некоммерческих целях - для обучения.