

Генерация комнат

Генерация комнат происходит в BP_Spawn следующим образом: всегда храним ссылку LastRoom на последнюю сгенерированную комнату и создаем новую, высчитывая ее позицию относительно последней комнаты.

Комната состоит из прямоугольника с прозрачными стенами, двух коридоров и двух отступов. По коридорам игрок переходит в следующие комнаты, а на отступах расположены триггеры Box Collision: один для генерации легкой комнаты на левом отступе, другой для генерации тяжелой комнаты на правом отступе и один для удаления предыдущей комнаты и возведения стены, чтобы игрок не возвращался назад (сразу на оба отступа).

При спавне комнаты передаем переменную isEasy, полученную при срабатывании конкретного триггера, чтобы создавать в комнатах соответствующие ловушки.

Ловушки в комнатах

В легкой комнате генерируются бегающие бревна, при столкновении с которыми игрок получает урон 50хп.

В тяжелой комнате генерируются и бегающие бревна, и статические камни, поскольку при уклонении от бревен часто приходится прыгать, в тяжелой комнате игрок дополнительно стучается о камни и получает урон 10хп.

Также в тяжелой комнате генерируются куски мяса, которыми можно подкрепиться и поднять хп на 30 единиц. После столкновения с мясом оно исчезает, чтобы не было повторного использования.

Генерация достаточно щадящая, игру можно пройти без проблем, если не торопиться.

Бревна генерируются в различном количестве, с различной скоростью и в различных местах каждый раз. Камни и мясо также генерируются в рандомном количестве и локациях. Так что каждая комната не похожа на предыдущую.

Общие правила

Изначально у игрока 1000хп. Он спавнится в лобби.

Задача игрока – пройти все комнаты (от 6 до 10) и дойти до золотого КАМНЯ, расположенного строго в последней комнате.

На пути игрока ждут два вида препятствий – динамические и статические. В легкой комнате только динамические, в трудной динамические + статические. Также в трудной комнате можно подкрепиться мясом.

По пути движения слева всегда легкая комната, справа трудная.

Бревна снимают 50 хп при касании, серые камни снимают 10 хп при касании, мясо добавляет 30 хп при касании и сразу же пропадает.

В конце надо дотронуться до золотого камня и победить.

Концепция

Самая настоящая деревянная плотина. Но она разваливается - аж бревна туда сюда катаются. Ваша задача как члена ОЗП спасти плотину от краха. Для этого надо найти легендарный золотой КАМЕНЬ. Успехов =)