

Закрытый клубень лаборатории

Проблемы и их решения.

Пропустить

Расширенный поиск

[Модераторский раздел]

Iron balls

Ответить

Сообщений: 2 • Страница **1** из **1**

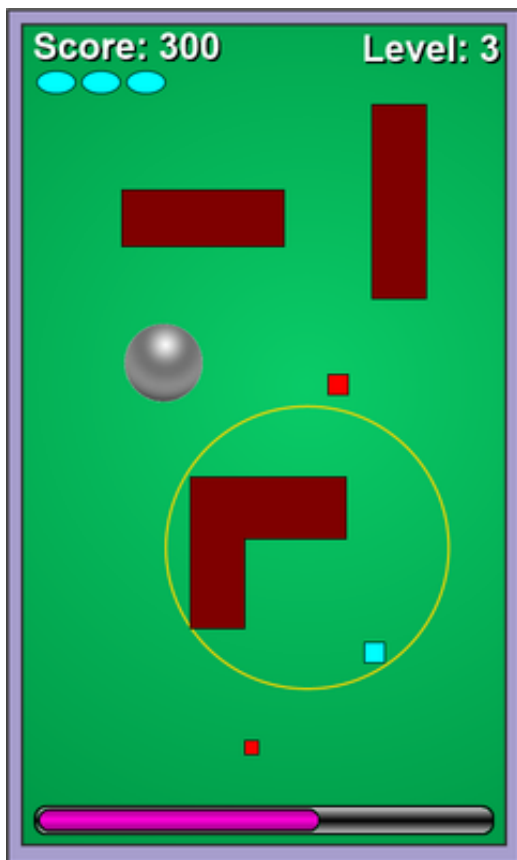
- [Редактировать сообщение \(./posting.php?mode=edit&f=31&p=189\)](#)
- [Удалить сообщение \(./posting.php?mode=delete&f=31&p=189\)](#)
- [Пожаловаться на это сообщение \(./report.php?f=31&p=189\)](#)
- [Вынести предупреждение \(./mcp.php?i=warn&mode=warn_post&f=31&p=189&sid=0e692f5f9ba4a7157fc71cfa7ede5ced\)](#)
- [Информация \(./mcp.php?i=main&mode=post_details&f=31&p=189&sid=0e692f5f9ba4a7157fc71cfa7ede5ced\)](#)
- [Ответить с цитатой \(./posting.php?mode=quote&f=31&p=189\)](#)

Iron balls (#p189)

Alifer » Ср авг 31, 2011 3:06 pm

Iron balls

Экран представляет собой горизонтальную плоскость по которой катается шар. Наклон плоскости задается наклоном телефона. Шар находится на поверхности и реагирует на малейшее изменение угла наклона скатыванием в соответствующую сторону. Игровая поверхность имеет борты и на ней кроме шара могут располагаться другие объекты (бонусы, препятствия...) Игрок изначально имеет определенное количество очков и при прикосновении шара к любой преграде (в т.ч. и к борту) теряет определенное количество очков (чем дольше прикасается, тем больше теряет). Через случайные промежутки времени на игровой плоскости появляются бонусы(которые игрок может подбирать, но не обязан) и помехи. Если помеха появляется на месте игрока, его переносит на какое-то расстояние без потери очков. Также нажатием на шар игрок может активировать бонусную способность. Цель игры зависит от режима.



board.png (38.76 КБ) Просмотров: 23

Общий вид игрового поля

Режимы игры:

Обычный. У игрока есть некоторое время, за которое он должен сохранить максимум очков. Если очков не остается игрок досрочно проигрывает.

Выживание. Игрок должен продержаться как можно дольше времени не потеряв все очки.

Прохождение. Игрок выполняет различные задания на заранее подготовленных уровнях.

Спокойствие, только спокойствие. Игрок должен удерживать шар в определенной области. За нахождение вне области игрок теряет очки и проигрывает, если счетчик очков дошел до нуля. Область может видоизменяться и располагаться в разных местах. Перед перемещением и / или изменением области выдается предупреждение и некоторое время для того, чтобы игрок мог попасть в новую область без штрафа.

Во всех режимах предусмотрены уровни сложности:

Легкий. Игрок теряет больше всего очков за соприкосновение. Игровая плоскость не имеет бортов, но не может выкатиться за нее. Чувствительность к наклону слабая, сдвинуть шар при случайном наклоне нельзя.

Нормальный. Игрок теряет меньше очков за соприкосновение, чем в легком, не так мало, как в тяжелом. Игровая плоскость имеет борт, за соприкосновение с которым теряются очки. Чувствительность к наклону средняя, шар сдвигается даже при случайном наклоне.

Тяжелый. Игрок теряет меньше всего очков. Игровая плоскость не имеет бортов, в случае выхода шара за плоскость он падает в пустоту и игрок проигрывает.

Чувствительность к наклону сильная, шар реагирует даже на дрожащие руки.

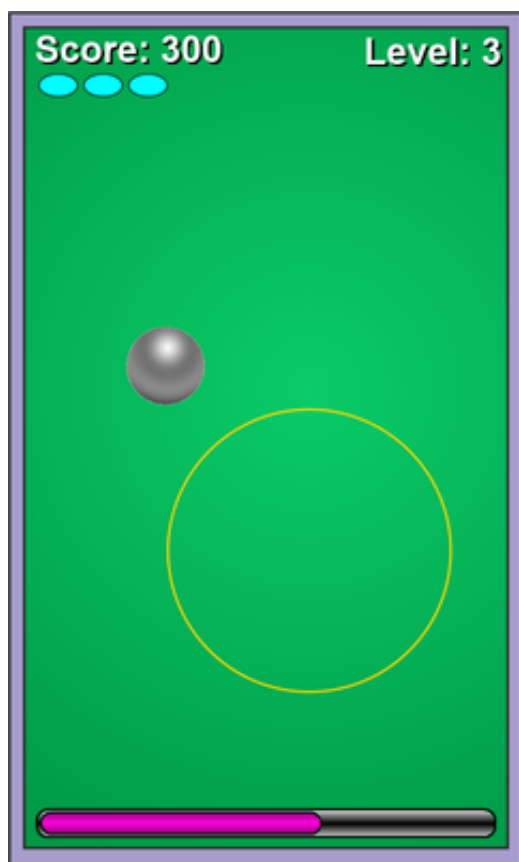
В зависимости от режима игры также можно для различных уровней сложности

установить различное начальное значение времени и / или очков.

Объекты: на игровой поверхности могут появляться бонусы, препятствия

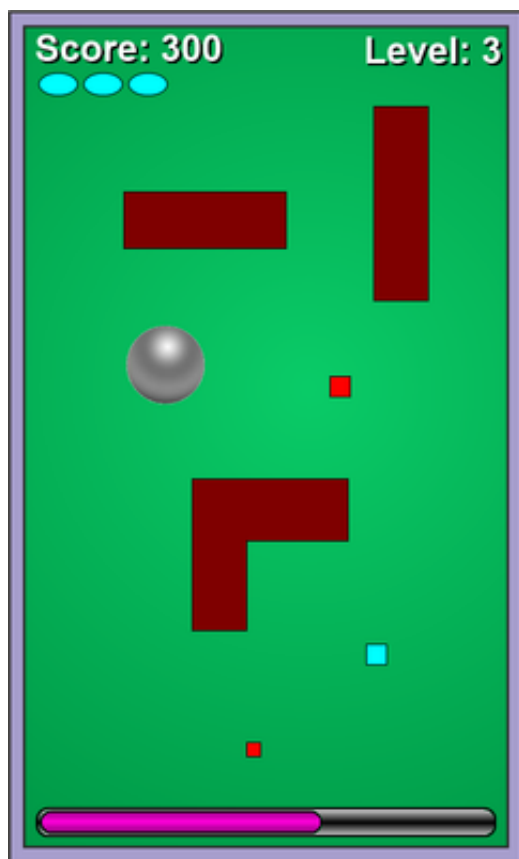
Препятствия могут быть как прямоугольником, так и шаром, похожим на шар игрока и сбивающие игрока с толку. И бонусы и препятствия могут быть как закрепленные за одним местом, так и катающиеся по плоскости в зависимости от наклона

Уровни. Для режима прохождения используется набор заранее подготовленных уровней. Каждый уровень имеет свою задачу и начальные условия. Условия со временем не меняются. Для остальных режимов по достижении определенного времени и / или счета можно менять уровень. Задачи уровня могут быть следующие: продержаться определенное время не потеряв все очки, держать шар в определенной области (для усложнения можно четко, нечетко или вообще не рисовать границу этой области), пока не пройдет время, избавиться от определенного количества очков, очистить все поле от помех (подбирая бонусы с соответствующими способностями), пройти через определенные точки на плоскости в определенном порядке, лабиринт (стационарные помехи, очки уменьшаются со временем и от соприкосновения с помехами) Также на различных уровнях можно менять физические особенности (приведет к изменению управляемости): изменять материал поверхности игровой плоскости (изменит трение), изменять материал, размеры и массу шара (изменят трение и массу). Так же можнов вести уровень (или режим) tron mode, когда шар оставляет за собой след, так же являющийся препятствием (по мотивам одноименного фильма 😊) или сделать это бонусным уровнем.



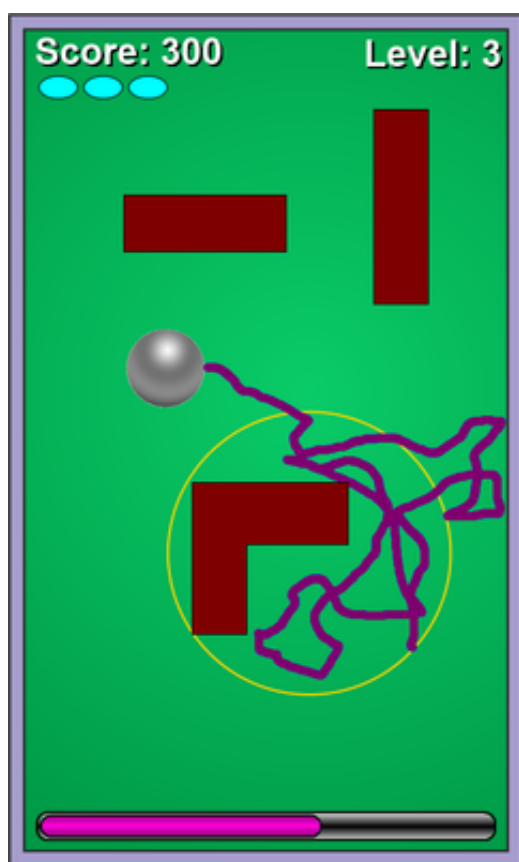
area.png (38.47 КБ) Просмотров: 23

Необходимо продержаться в определенной области.



all.png (32.32 КБ) Просмотров: 23

Уровень с бонусами (маленькие квадраты) и помехами (коричневые фигуры)



tron.png (52.72 КБ) Просмотров: 23

Tron mode

Бонусы. Могут быть как положительного так и отрицательного действия. Возможные

бонусы: добавить / убрать m очков, добавить / убрать k времени, увеличить / уменьшить число шаров на поле (все шары управляются игроком уменьшение не может сработать, если остался один шар на игровой поверхности), появление / исчезновение границ на игровом поле, добавление / удаление препятствий, очистка поля от препятствий / полная очистка, увеличение / уменьшение размеров (и как следствие массы) шара, бонусная способность, и пр.

Бонусные способности. Бонусные способности игрок может получить из бонуса. Если у игрока есть бонусная способность и он подбирает такую же, то увеличивается счетчик способностей (не больше 3 - 5), иначе игрок получает способность и счетчик опускается до единицы. Способность активируется при нажатии на шар. Возможные способности: шар на какое-то время при соприкосновении с помехой удаляет её (не действует на борт) не получая штрафов по очкам / времени, очистка игрового поля, заморозка времени (шар начинает двигаться и реагировать на наклон медленнее, время замедляется) и т.п.

Достижения. Игрок может получать достижения. Например за игру какое-то время, прохождение какого-то количества уровней, выживание определенного количества времени и проч.

Для WP7 можно сделать live tile, куда выводить последнее достижение игрока, его рекорды и т.п.

Если надо, могу доделать небольшой прототип реализации этой идеи за пару дней.

Вернуться к началу

- [Редактировать сообщение \(./posting.php?mode=edit&f=31&p=190\)](#)
- [Удалить сообщение \(./posting.php?mode=delete&f=31&p=190\)](#)
- [Пожаловаться на это сообщение \(./report.php?f=31&p=190\)](#)
- [Информация \(./mcp.php?i=main&mode=post_details&f=31&p=190&sid=0e692f5f9ba4a7157fc71cfa7ede5ced\)](#)
- [Ответить с цитатой \(./posting.php?mode=quote&f=31&p=190\)](#)

Re: Iron balls (#p190)

Max Kitsch » Пт сен 02, 2011 12:14 pm

Не согласен, пожалуй, только с тем, что на разных уровнях сложности должна быть разная чувствительность. А так из идеи можно конфетку сделать.

Вернуться к началу

Показать сообщения за:	Все сообщения ▼	Поле сортировки	Время размещения ▼
по возрастанию ▼	Перейти		

Ответить

Сообщений: 2 • Страница 1 из 1

Вернуться в Есть идея!

Перейти:	Есть идея! ▼	Перейти
Быстрые действия:	Закреть тему ▼	Перейти

Кто сейчас на конференции

Сейчас этот форум просматривают: **Max Kitsch** и гости: 0

POWERED_BY

Русская поддержка phpBB

Администраторский раздел