Описание игры 3 Lines.

# Общее описание

Игра представляет собой очередной ~~быдло~~клон Bejeweled.

1. Игровое поле. Это квадрат 8х8, заполненный блоками разных цветов.
2. Процесс. Игрок делает ход, меняя местами два соседних блока. Если после хода на поле появляется одна или несколько «троек», «четверок» или «пятерок» в ряд по вертикали или горизонтали, то эти блоки исчезают, на их место спускаются верхние блоки (как бы под действием гравитации), на пустые места сверху генерятся новые блоки.
3. Ход занимает некоторое время (примерно 0.5 сек, во время которого игрок не может совершить новый ход). За это время проигрываются все анимации перемещения блоков.
4. В основном режиме цель игрока – за отведенное время набрать определенное количество очков, чтобы перейти на следующий уровень.

# Детали и достопримечательности

1. Дабы было что писать в пресс-релизах и сайтах для скачивания, как и в любом почетном клоне Bejeweled, в игре будет сюжет или какая-то история (ниже), с которой будет связана художественная часть игры.
2. Пока готовится только основной режим – прохождение на время (см. общее описание).
3. Игра делится на уровни, либо зашитые в код, либо (что лучше) сохраненные в зашифрованном файле, который мы (разработчики), при желании, можем расшифровывать, дописывать и изменять. Каждый уровень задает новую цель в виде количества очков, и планки времени, за которое надо их набрать. Очки общие также считаются, причем за набор определенного количества выдается титул.
4. За уничтожение разных блоков выдается разное количество очков (в идеале начальное и текущее (в сейве) значения надо закинуть в зашифрованный файл), причем очки разнятся не только по цвету, но и по количеству одновременно уничтоженных в ряд блоков, так, что у блоков некоторого цвета выгоднее убивать тройки, не пытаясь собрать большее, а у других за 4 или 5 дается нехилое кол-во очков, зато за 3 почти ничего.
5. Кроме обычных очков, игроку начисляются также цветные очки (за уничтожение блоков определенного цвета). Они либо в сумме дают обычные очки, либо там своя система. В перерывах между уровнями игрок может «купить» на эти очки определенные «бонусы», например:
   * Увеличение количества очков за убитую тройку, четверку или пятерку определенного цвета. Расплачивается он, естественно, тем же цветом.
   * Увеличение запаса времени за уровень (на константу или процент).
   * Увелчения шанса выпадения блока определенного цвета, нейтральных блоков или мультипликаторов.
   * Что-нибудь еще… возможно принципиально разное для разных цветов.
6. Чтобы игра была интересной, нужно обращать внимание на мелочи и поддерживать интерес в течение всей игры, вводя новые фичи постепенно.
7. Появление «супер-блоков», выглядящих как обычные, но светящиеся, которые дают бонус при уничтожении в котором он участвует, типа (х2, х3, х5) – можно разные. Появляются не на первых этапах, с малой вероятностью. Шанс выпадения игрок может увеличить, купив соответствующее умение.
8. Нейтральные блоки, которые подойдут к любому цвету. Появляются опять же с малой вероятностью и не на начальных уровнях.
9. «Блоки-бомбы», уничтожающие при своей гибели все блоки такого же цвета на поле.
10. Чтобы жизнь медом не казалась, можно на высоких уровнях ввести неподвижные «стальные» блоки, которые не уничтожаются, а просто мешают. Они либо зафиксированы для уровня, либо падают как обычные, но редко. Игрок может покупать бомбы, с помощью которых (правый клик) можно уничтожить такие блоки.
11. Еще к 10. Можно завести существо, которая медленно-медленно отжирает блоки, делая их «стальными» и недоступными для уничтожения.
12. Чтобы было куда стремиться игроку, нужно ввести систему званий, как в «Ноев Ковчег». Каждое новое звание, от *ученика*, до *Б-га*, дается за определенное количество очков. В HiScore писать, типа «МОлодец, разрушитель вселенной: 69000)

# История

С изначальных времен вселенной правили шесть Б-гов. Вот они:

**Арх** (*Белый; Аналон*) – извечный Б-г порядка. Самый спокойный и невозмутимый среди всех Б-гов. Обычно занят конструированием упорядоченных миров – миров, населенных роботами, миров, насквозь пронизанных сталью и порядком. Представляется в виде высокого человекоподобного кристаллического существа. Его знак –

 - Кристалл, Символ Всеобъемлющего Порядка. Мечтает вывести формулу абсолютного порядка, чтобы, наконец, покорить Судьбу.

**Ом** (*Ничто, Хаос*) – Б-г Хаоса. Извечный соперник Арха. Мало, кто знает, чем он занимается, лишь на окраинах вселенной можно найти его невообразимые миры, полные демонов хаоса и непостижимых для смертных существ. Смертные не знают, как он выглядит, но Б-гам он является в виде густого серого тумана с оргомными ярко-красными глазами в его глубине. Знак Ома – клуб хаоса.

**Ворган** (*Красный, Воин)* – Кровавый Б-г чувств. Любовь, ненависть, дружба и война – это все его произведения. Его следы можно найти практически в любом из миров, но его вотчина – срединные миры, где идет непрекращающаяся война всех и вся. Прекрасные места, чтобы умереть или прославиться, найти свою любовь или жестоко мстить недругам. Иногда появляется на поле брани в виде воина в красных доспехах с огромным зазубренным мечом. Знак – кроваво-красный цветок.

**Митра** (*Синий, Маг)* – Б-г мудрости и магии. Противопоставляет себя Арху и его науке, но избегает открытых конфликтов, предпочитая подъёбывать исподтишка. Покровитель всех магов, кроме природных. Появляется в образе мага в синем плаще, голубой остроконечной широкополой шляпе и длинным рунным посохом. Знак – магический шар, синего цвета, пронизываемый разноцветными молниями.

**Аниэль** (*Светлейшая, Природа*). Б-гиня природы и неразумных существ. Очень миролюбива, но если нужно – она найдет что противопоставить заносчивым братьям. Основные ее почитатели – друиды и эльфы. Ее миры всегда можно узнать по огромному количеству красивейших лесов и эльфов, снующих вокруг. Иногда она проявляется в святых местах в образе стройной высокой человеческой девушки в наряде из живых растений. Её символ – природа (лист или клубок зелени).

**Дамарх** – (*Б-г-Солнце, Грозный)*. Это тот самый б-г, который создал галактики и звезды. Яростный и необузданный, всегда полный энергии, он предпочитает создавать звезды, на которых предпочитают жить лишь энергетические существа. Не оставляет попыток познать вселенную и остальных Б-гов. Является им в виде бесформенного сгустка энергии. Знак его – пылающая звезда.

Они играли, создавая миры и населяя их разными существами. Постепенно миры все усложнялись, а народы, населявшие их, становились сильнее. И вот, волею Судьбы, довлеющей даже над Б-гами, появился человек, который был способен… нет, конечно не достичь их уровня, но хотя бы стать способным учеником.

Б-гов было шесть, а человек один. Когда Всезнающее Око, Оракл, сообщило Б-гам это известие, между ними возник спор, кому это человек будет принадлежать. Дело бы дошло до неплохой заварушки, в которой наверняка бы погибла парочка галактик, но Б-г Порядка, Арх, предложил разрешить спор с помощью любимой Б-гами игры, в которой человек сам бы мог выбрать, кому он будет принадлежать. Все согласились с Белым и отправились на его поиски.

Боги быстро обнаружили этого человека, весьма успешного мага-правителя в своем мире Логофф и предложили (а куда бы он делся!) ему новую должность. Естественно при условии, что он её достоин.

Теперь <YOURNAME> должен сыграть и выиграть в игру великих богов, чтобы показать себя достойным стать учеником одного из них.

# Блоки. Формулы вычисления очков.

Конструкции, обсчитываемые игрой.

1. Тройка. Цена - x3
2. Четверка. Цена - x4
3. Пятерка. Цена - x5
4. 3+3 (двойная тройка), цена вычислима, = 2.5\* x3
5. 4+3, цена вычислима, = x4 + 2\* x3
6. 5+3 == 3+3+3, цена вычислима, = x5 + 2\* x3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Цвет** | **x3** | **x4** | **x5** |
| Белый | 50 | 100 | 200 |
| Зеленый | 30 | 100 | 230 |
| Красный | 60 | 120 | 170 |
| Серый | 20 | 120 | 270 |
| Синий | 40 | 110 | 210 |
| Желтый | 40 | 140 | 180 |

## Версия 1.0

* Создан основной интерфейс игры: меню, рекорды, помощь, само окно игры.
* Добавлена поддержка профилей.
* Добавлены рекорды (все пока незашифровано).
* Добавлена маленькая история в виде брифингов перед уровнями.
* Добавлен режим прохождения на время из 21 уровня, хранящихся в хмл.
* Добавлена поддержка мультипликаторов и нейтральных блоков

**TODO**:

* Неподвижные блоки – в простонародье – дыры, как отвлечение от «квадратного» дизайна поля.
* Магазин великого торговца мирами, Анхеля, где между уровнями можно купить перки.
* Приличное графическое оформление.
* Звук!
* Спецэффекты (например, уничтожения блоков).
* Новые режимы. Например, битва с богами – против ИИ (сейчас, кстати, дохленький, но есть – подсказывает ходы).
* Доработка литературной составляющей: рассказ истории перед началом новой игры, послесловие.
* Колонка авторов =).