

#42 Продумать до конца и расписать действия игроков и ловушек во время игры. Сколько жизней у игрока? Как быстро действуют ловушки? Сколько игроков максимум на карте? Какие виды ловушек есть? Можно ли их обходить?

Кол-во жизней.

1.Первая карта небольшая, ловушек не слишком много. У игроков будет **одна жизнь**.

2.Вторая карта сложнее, ловушек больше. У игроков будет **две жизни**.

Траппер будет видеть количество жизней игроков сбоку на своём экране.

При потере жизни игрок возвращается в начало, если жизни закончились - он проиграл.

Количество игроков.

Максимальное количество игроков будет зависеть от карты. Минимум для любой карты - 3 игрока (1 траппер и 2 беглеца).

Для первой карты - максимум 8 игроков.

Для второй карты - максимум 10 игроков.

Создатель лобби выбирает максимальное количество игроков для своей игровой сессии в пределах обозначенных для карт максимумов.

У игрока три действия - ходить, прыгать, взбираться

Активация ловушки - задержки не будет, срабатывает сразу

Скорость срабатывания ловушки выше скорости движения игрока

Урон от падения - пока что обдумывается

Первая карта:



Начало карты - справа снизу.

1. **Водоем с хищными рыбами.** Нужно переплыть водоем, но нельзя слишком долго находиться под водой, игрок может задохнуться. Также рыбы активируются траппером и могут съесть игрока.
2. **Паркур, падающие камни.** При падении вниз игрок разбивается и умирает. При активации ловушки камень, на который указывает стрелка, разрушается и падает.
3. **Лава.** При соприкосновении с лавой игрок сгорает и умирает.
4. **Подъем наверх по камням и лианам.** Чтобы подниматься по лианам, игрок должен зажимать пробел. Траппер может обрывать лианы (динамическая ловушка).
5. **Деревянные балки на цепях.** Можно упасть вниз и разбиться.
6. **Лианы.** Нужно забраться наверх. Траппер может обрывать лианы (динамическая ловушка)
7. **Большой камень.** При активации ловушки траппером, камень начинает катиться вниз по склону.
8. **Ямы.** При активации ловушки земля проваливается и образуется пропасть. Игрок может её перепрыгнуть. Внизу будут добавлены копы.

Вторая карта:



Начало карты - справа снизу.

1. **Пространство с газом между закрывающимися воротами.** Если игрок остается в закрытом пространстве, он задыхается от ядовитого газа.

2. **Лианы.** Нужно забраться наверх. Чтобы подниматься по лианам, игрок должен зажимать пробел. Но если задержаться на лианах надолго, с них можно упасть. Тут они возможно тоже обрываются
3. **Деревянные балки.** По активации ловушки траппером деревянные балки могут упасть и раздавить игрока. (подумать над ловушкой)
4. **Паркур (и повторяется далее несколько раз).** При падении вниз игрок разбивается и теряет жизнь.
5. **Водоём с ядом.** Изначально водоем не содержит яд, его нужно просто переплыть, главное успеть вовремя и не задохнуться. Но траппер может активировать ловушку, тем самым отравить эту воду. В отравленной воде игроки теряют жизнь.
6. **Водоем.** Нужно переплыть водоем, возможно туда добавятся хищные рыбы с первой карты.
7. **Падающие с потолка камни.** При активации ловушки траппером, с потолка пещеры падают камни. Если игрок попадает под камень, у него теряется жизнь.
8. **Веревочная лестница.** Лестница, по которой игрокам нужно забраться наверх. Траппер может активировать ловушку и оборвать лестницу, находящиеся на ней игроки упадут и разобьются, потеряют жизнь.
9. **Гейзеры.** Из гейзеров выстреливает горячая вода (по активации траппером или по определенным таймингам, это обсуждается). При попадании на гейзер игрок теряет жизнь.
10. **Паркур.** Нужно пропрыгать по деревянным дощечкам и не упасть вниз.
11. **Водоем.** Игроку нужно выплыть наверх. Если он поплывет в неправильном направлении, ему может не хватить запаса кислорода и он может задохнуться. Также траппер может активировать ловушку, и вода из этого водоема начнет засасывать игроков, и они потеряют жизнь.

Будущие правки и вопросы

Смерть от падения делать или нет

Выбег из экрана при достижении финиша

Добавить таймер на прохождение карты

1 карта

Камень на 1 карте уходит за карту влево

Обрушающийся камень внизу кдшится

Лиану сверху (2 уровень) после последней ступеньки сделать длиннее

3 уровень - добавить в ямах какие-нибудь колья

Добавить какое-то обозначение финиша