

Gold Rush

Платформа: Microsoft Windows

Жанр: Экшн

Режим: Для одного игрока

Язык: Английский, Русский





Сюжет

Ты – молодой золотоискатель, путешествующий по миру в поисках сокровищ. Риск для тебя – смысл жизни: ничто не в силах помешать тебе достигнуть поставленной цели. Однажды близкий друг рассказывает тебе об одном чудесном месте, полном несметных сокровищ. Намереваясь проверить историю друга, ты не теряешь ни секунды и отправляешься в захватывающее путешествие.

То, что ты видишь на месте, превосходит самые смелые ожидания: это место действительно один гигантский сундук с сокровищами. Впрочем, ты не первый, кто обнаружил эти золотые земли. И если насчет других золотоискателей ты особо не переживаешь, то вот насчет местных бдительных стражей ты не можешь сказать то же самое. Эти монстры явно не собираются расставаться с богатствами легко...


Игровой процесс




Ваша цель – набрать как можно больше очков. Для этого Вам нужно подбирать различные сокровища. В настоящий момент в игре их четыре разновидности:


- **Монета**  = 25 очков. Выкапывается из ям в соотношении: 1 яма = 1 монета.
- **Куча монет**  = 75 очков. Время от времени появляется в случайных местах, когда на карте есть враждебные (красные) золотоискатели. Исчезает, если не подобрать в течение 10 секунд.
- **Бриллиант**  = 100 очков. Время от времени появляется в случайных местах. Исчезает, если не подобрать в течение 6 секунд.
- **Кольцо**  = 200 очков. Появляется в качестве добычи после убийства определенных монстров оружием.

В левом верхнем углу экрана расположен Ваш счет **1225**. Эти цифры отражают текущее количество очков.

Основной способ заработать очки – это выкапывать монеты. Ваш персонаж оснащен металлоискателем, который поможет Вам в определении мест, где находятся монеты.







Обнаруживающее устройство находится рядом с моделью Игрока  и выглядит как цветной круг. Принцип его работы основан на игре «Холодно-горячо». Существует четыре состояния устройства:


- **Красный цвет** (*холодно*)  . Персонаж находится далеко от ямы с монетой.
- **Желтый цвет** (*теплее*)  . Персонаж приближается к яме с монетой.
- **Зеленый цвет** (*тепло*)  . Персонаж находится очень близко к яме с монетой.
- **Мерцающий зеленый цвет** (*горячо*). Персонаж находится в нескольких сантиметрах от ямы с монетой.


Таким образом, цвет круга подсказывает приблизительное расстояние от Игрока до ямы с монетой. Чтобы выкопать монету, Вам необходимо сперва обнаружить место для копания, встав на него , а затем нажать кнопку “F”. Прямо над местом появится монета – прикоснитесь к ней, чтобы подобрать (то же самое касается остальных сокровищ и предметов).

В игре присутствует динамическая сложность. Это значит, что чем лучше Вы справляетесь, тем труднее становится игра. Сложность обеспечивается разнообразием врагов, а также их количеством: чем дольше Вы играете, тем с большим числом разных монстров Вам придется справляться одновременно.





Выкапывая монеты, Вы продвигаетесь в игре, повышаете сложность и, тем самым, увеличиваете количество зарабатываемых очков. Количество и многообразие появляющихся врагов зависит от количества выкопанных Игроком монет. В настоящее время в игре есть несколько типов монстров с уникальными шаблонами поведения:

- **Змея**  . Основной, наиболее часто встречающийся монстр. Двигается по прямой до тех пор, пока не достигнет края карты. При соприкосновении с границей карты змея меняет направление своего движения на тот же угол, под которым столкнулась с краем, после чего продолжает двигаться прямо. Наносит урон в 1 НР (НР = *Hit Point* = очко здоровья) при столкновении с Игроком.
- **Паук**  . Быстрый, но редко перемещающийся монстр. Двигается по прямой в случайном направлении несколько секунд, затем останавливается и стоит на месте. После небольшой паузы меняет направление и повторяет перемещение. Наносит урон в 1 НР при столкновении с Игроком.
- **Золотоискатель-враг**  . Двигается точно так же, как и змея, но при нахождении Игрока рядом начинает его преследовать, призывая на помощь других золотоискателей-врагов. Возвращается к шаблону перемещения змеи, как только Игрок покидает его область видимости. Время от времени выкапывает кучи монет в случайных местах. Крадет сокровища при столкновении с ними. Наносит урон в 1 НР при столкновении с Игроком.
- **Колдун**  . Двигается точно так же, как и змея. Время от времени выпускает магические сферы , которые некоторое время летят по направлению к Игроку. Если сфера сталкивается с Игроком, его скорость передвижения временно снижается. Колдун наносит урон в 1 НР при столкновении с Игроком.
- **Флиппер**  . Время от времени появляется за пределами правой границы экрана и быстро летит по прямой в сторону Игрока. Временно переворачивает экран вертикально при столкновении с Игроком.




- **Лаггер**  . Время от времени появляется за пределами левой границы экрана и быстро летит по прямой в сторону Игрока. Временно снижает FPS до 15 при столкновении с Игроком.

В дополнение к увеличивающемуся числу врагов, на карте со временем начинают появляться стены . Стены представляют собой неподвижные квадратные объекты, через которые невозможно пройти как Игроку, так и монстрам. Стены можно уничтожить лишь несколькими видами оружия.

Из-за большого количества врагов и стен игра со временем может стать слишком трудной. Для того, чтобы сбалансировать сложность, в игре доступен магазин, где можно приобрести бонусы и оружие. Доступ к магазину можно получить в любое время из любой точки карты. Чтобы увидеть список предметов, доступных для покупки, нажмите и удерживайте *Правую кнопку мыши*. Все вещи в магазине продаются за очки. Для покупки определенного предмета нажмите клавишу, соответствующую его названию в списке. В настоящее время ассортимент магазина представлен следующим образом:

- **Замедление времени** = 250 очков. Временно снижает скорость передвижения у всех монстров. Используется автоматически после покупки.
- **Сердечко** = 500 очков. Восстанавливает 1 HP игроку. Текущий запас HP отображается в виде красных сердечек , находящихся рядом со счетом. Используется автоматически после покупки.
- **Пистолет** = 1000 очков. Экипирует Игрока пистолетом с 3 однозарядными выстрелами, временно превращая курсор мыши в перекрестие . Позволяет стрелять во врагов и убивать их. Все монстры умирают после одного попадания патроном. Используется автоматически после покупки.
- **Бомба** = 1500 очков. Экипирует Игрока бомбой , которую можно использовать для убийства врагов и разрушения препятствий. Бомбы не используются автоматически после покупки – нажмите клавишу «Пробел», чтобы заложить бомбу на том месте, где сейчас находится Игрок. Бомба взрывается через несколько секунд после установки. Взрыв имеет широкий радиус – все, что попадет в зону его действия, будет уничтожено (кроме Игрока, который получит урон в 1 HP). Вы можете купить и хранить до 3 бомб одновременно.
- **Дробовик** = 2000 очков. Экипирует Игрока дробовиком с 4 многозарядными выстрелами, временно превращая курсор мыши в перекрестие . Позволяет стрелять во врагов и убивать их. Все монстры умирают после одного попадания патроном. Используется автоматически после покупки.

В игре также есть оружие и бонусы, которые невозможно получить в магазине. Такие предметы время от времени появляются в случайных местах на карте. Ниже приведен их список:

- **Рентгеновские очки**  . Временно дают возможность видеть ямы с монетами, не наступая на них. Используется автоматически после получения.
- **Лазер**  . Экипирует Игрока лазером с 2 сквозными выстрелами, временно превращая курсор мыши в перекрестие . Патрон будет лететь через всю карту до тех пор, пока не достигнет стены или края экрана. Все монстры умирают после одного попадания патроном. Используется автоматически после получения.

Игра заканчивается, когда у Игрока не остается НР. В этом случае на экране появится надпись “Игра окончена!”, под которой будет выведено общее количество очков, набранных Вами.

Управление

- **W** = Двигаться вверх
- **A** = Двигаться влево
- **S** = Двигаться вниз
- **D** = Двигаться вправо
- **Esc** = Пауза
- **F** = Копать
- **Q** = Купить бонус “Замедление времени”
- **1** = Купить 1 сердечко (1 НР)
- **2** = Купить пистолет
- **3** = Купить бомбу
- **4** = Купить дробовик
- **Пробел** = Установить бомбу (когда приобретена)
- **Левая кнопка мыши** (при прицеливании) = Выстрел
- **Правая кнопка мыши** (удерживать) = Показать магазин

Что дальше?

1. Отладить поведение врагов
2. Создать режимы для нескольких игроков (игра друг против друга, кооперативный режим)
3. Добавить сюжет и режим «Story»: разные уровни с уникальными наборами монстров
4. Добавить музыку
5. Добавить новые виды монстров
6. Добавить больше предметов в магазин
7. Ввести возможность изменения модели игрока и создать несколько вариантов внешности
8. Ввести таблицу лидеров, в которой будут храниться записи о лучших играх

Стек технологий

1. Clickteam Fusion 2.5
2. Sony Vegas 13.0
3. Adobe Photoshop CC 2018
4. Bfxr 1.4.1