

Игра PAPANIN's QUEST™



Сюжет игры:

Русский путешественник Папанин, наткнулся в Антарктиде на пирамиду, построенную Египтянами. В процессе обследования пирамиды, Папанин провалился в расщелину и оказался в одном из залов пирамиды. Так как выйти обычным способом ему не удалось, то он решил пройти через пирамиду.

Игровая задача:

Управляя Папаниным, игрок должен пройти 20 игровых уровней, избегая столкновения с существами, охраняющими пирамиду.

Снимки игрового пространства:



Уровни сложности:

Всего в игре присутствуют три уровня сложности:

- Easy
- Normal
- Hard

Различие между уровнями заключается в количестве заданных при старте попытках игрока (соответственно 4, 3, 2 попытки), темпом игры.

Условия смены игрового уровня:








Каждая игровая комната содержит некоторое количество «камней», как только игрок соберет все камни, появляется «ключ», после взятия «ключа», появляется «дверь». Соприкосновение с «дверью» переводит игрока в следующую игровую комнату.




Возможность воздействия игрока на «окружающий мир»:

Имеется две возможности для активного влияния игрока на окружающий мир:

- при помощи кирки, игрок имеет возможность проламывать пол (в запланированных местах) и перемещаться на нижние уровни.
- при помощи меча, игрок имеет возможность на время выводить из строя противника. Меч является одноразовым оружием.

Действующие персонажи:

Персонаж	Наименование	Описание
	Папанин	Является объектом, через который игрок взаимодействует с игровым миром. Способен передвигаться, прыгать, носить кирку или меч.
	Волшебный камень	Собирается игроком. Для получения ключа, надо собрать все камни.
	Кирка	Игрок может подобрать данный предмет и использовать его для проламывания пола. Берется, только если в момент соприкосновения, игрок не имеет в руках других носимых предметов.
	Ключ	Данный предмет появляется, когда игрок собрал все камни на уровне и его взятие приводит к появлению объекта «дверь»
	Кувшин	Пополняет жизненную силу игрока, в случае если она не 100%.
	Меч	Берется игроком и используется для временного выведения противников из строя. Берется, только если в момент соприкосновения, игрок не имеет в руках других носимых предметов.
	Дверь	В случае соприкосновения игрока с данным предметом,

		осуществляется переход на следующий игровой уровень.
	Летун	Перемещается по лабиринту по алгоритму «мяч в коробке». При столкновении с игроком, наносит повреждения.
	Стражник	Перемещается по платформе и в случае соприкосновения с игроком наносит ему повреждения.
	Терминатор	Активно перемещается по лабиринту, использует алгоритм «терминатор», т.е. пытается совместить свои координаты с игроком. При соприкосновении с игроком наносит повреждения.

Пример дизайна игровых комнат:

