Gameplay

Главный герой перемещается по 2 осям X и Y (по вертикали и по горизонтали)

У героя есть шкала усталости которую он может тратить на свои способности. Изначально эта шкала делится на 3 части.

Когда шкала усталости истощена, скорость передвижения ГГ замедляется на небольшой промежуток времени (пока не заполнится хотя-бы 1/3 шкалы).

Шкала полностью с нуля заполняется примерно за 6 секунд (но это не точно).

Способности главного героя:

* Атака молотком - герой замахивается и наносит удар противнику напротив (тратит 1/3 энергии)
* Бег - Увеличивается скорость передвижения ГГ, каждые полсекунды отнимает по 1/6 шкалы.

Анимации для перечисленных способностей:

* Неподвижный - стоит и немного дышит
* Ходьба - обычная походка
* Атакующий - 2 анимации когда он бьёт молотом влево, затем вправо
* Бегущий - анимация бега

Далее опционально:

* Усталый стоит - когда он пытается отдышаться
* Усталый идёт - еле передвигает ноги
* Тяжелый вздох - когда восстановил силы

Дополнительные анимации:

* Тыкает на экран наруча когда отдаёт приказы роботам
* Подбрасывает молоток в руке когда долго бездействует

Союзные роботы

Перемещаются также по двум осям преследуя гг. Максимальное количество подконтрольных роботов - 4. Стандартное место робота находится недалеко от положения ГГ, каждый из роботов имеет своё место, например R1 - сверху, R2 - справа, R3 - cлева, R4 - сзади.

Игрок выбирает мышью робота и берет его под контроль, правой кнопкой мыши он задаёт точку куда роботу идти и стоять (небольшой промежуток времени), либо указывает на противника которого следует атаковать. Если игрок нажимает правой кнопкой на героя или нажимает кнопку (“R”) на клавиатуре, то поведение робота возвращается к стандартному, и он преследует ГГ.

Способности роботов

-перемещение

-атака

Перемещения зависят от того какая ходовая часть установлена. От ходовой зависит скорость их передвижения.

Атака зависит от того какое вооружение установлено. Существует несколько видов оружий, каждое из которых имеет уникальные свойства.

Анимации союзных роботов будут простыми, так как они модульные. Требуемые анимации:

- Анимации для ног

- Анимации для рук во время выстрела

Пример модульной анимации:

<https://piskel-imgstore-b.appspot.com/img/c42e2a70-1d2f-11e8-bf56-bf401fecceea.gif>

Роботы противники:

нам нужно несколько противников разной сложности

1 - филлер - те, кого легко убить, но их много

2 - обычные мобы - те, кого будет предостаточно, представляют больше проблем чем филлеры, но также не сложны, предоставляют опасность в большом количестве

3 - здоровенные жирные мобы - один или два на всю кучу, на них нужно обращать всегда особое внимание, потому что они сильные, они трудно убиваемые, жирные, танки короче

2 филлера 2 обычных 2 толстых ну или можно 1 филлер 3 обычных 2 толстых

**Филлеры**

1. Робоизоподы – филлер, представляют опасность в большом количестве. Имеются несколько видов изоподов
   1. Обычный изопод – ползает и кусает при соприкосновении
   2. Фиолетовый изопод – сворачивается в клубок, и при контакте взрывается, разбрасывая слизь, которая накладывает эффект коррозии

Коррозия – на N секунд накладывает эффект, который увеличивает получаемый урон

**Обычные**

1. Робопаук – Обычный моб, вооружен турелью на корпусе, стреляет лазерами.