

# Концепты игр

---

## Падающий человек

**Жанр:** аркада

**Описание:** игроку предстоит переправлять рэгдолл (Рисунок 1, п. 1) через уровень с помощью взрывов, создаваемых нажатием на экран (Рисунок 1, п. 2). Исходящая от него волна (Рисунок 1, п. 3) позволяет перемещать куклу по направлению от взрыва (Рисунок 1, п. 4), чтобы преодолевать препятствия (Рисунок 1, п. 5), а так же разрушать мешающие объекты. Сам уровень можно делать как бесконечным, так и до конкретной цели, в зависимости от идеи игрового мира.

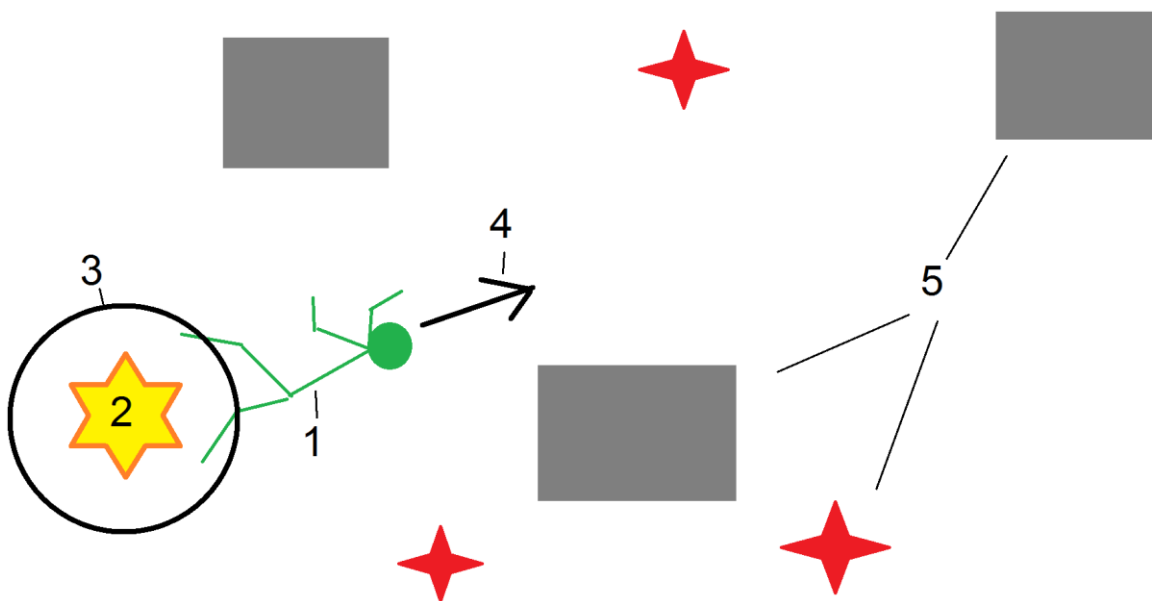


Рисунок 1

## Липучка

**Жанр:** платформер

**Описание:** игрок должен проходить уровни, управляя существом (Рисунок 2, п. 1), которое умеет преодолевать препятствия (Рисунок 2, п. 3), используя веревку (Рисунок 2, п. 2). Возможно, стоит добавить и врагов, но без возможности победы над ними, только побег.

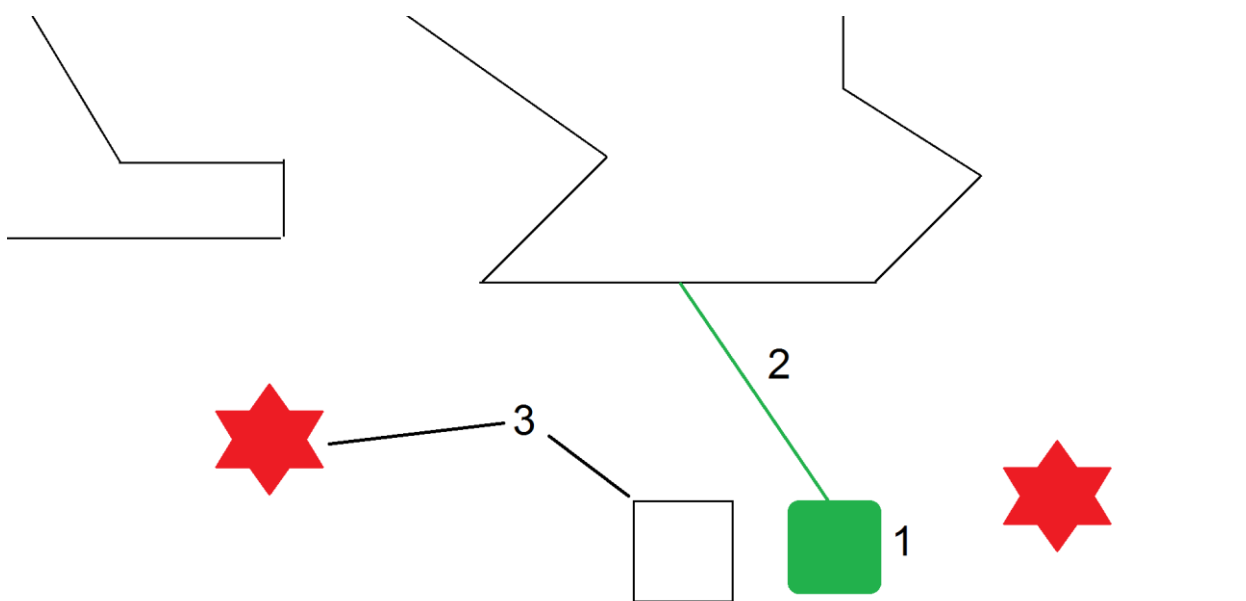


Рисунок 2

## Остановить вора

**Жанр:** головоломка

**Описание:** грабители украли ценный груз, и перевозят его на машине (Рисунок 3, п. 1), которую необходимо поймать, не повредив груз. Игрок может сбрасывать бомбы на уровень (Рисунок 3, п. 2), разрушая или сдвигая объекты (Рисунок 3, п. 3), с целью создания тупика, из которого грабители не смогут выбраться. На рисунке 3 изображены объекты, которые крутятся вокруг своей оси (черной жирной точки) и с помощью которых можно образовывать стены тупика (под пунктом 4 показано как будет располагаться стена после взрыва). Также на каждом уровне будет максимальное количество бомб, которые можно использовать (Рисунок 3, п. 5). Сама же машина едет через весь уровень, меняя маршрут и подстраиваясь после каждого взрыва. Для упрощения можно запретить ей ездить назад, только вперед и поворачивая в бок.

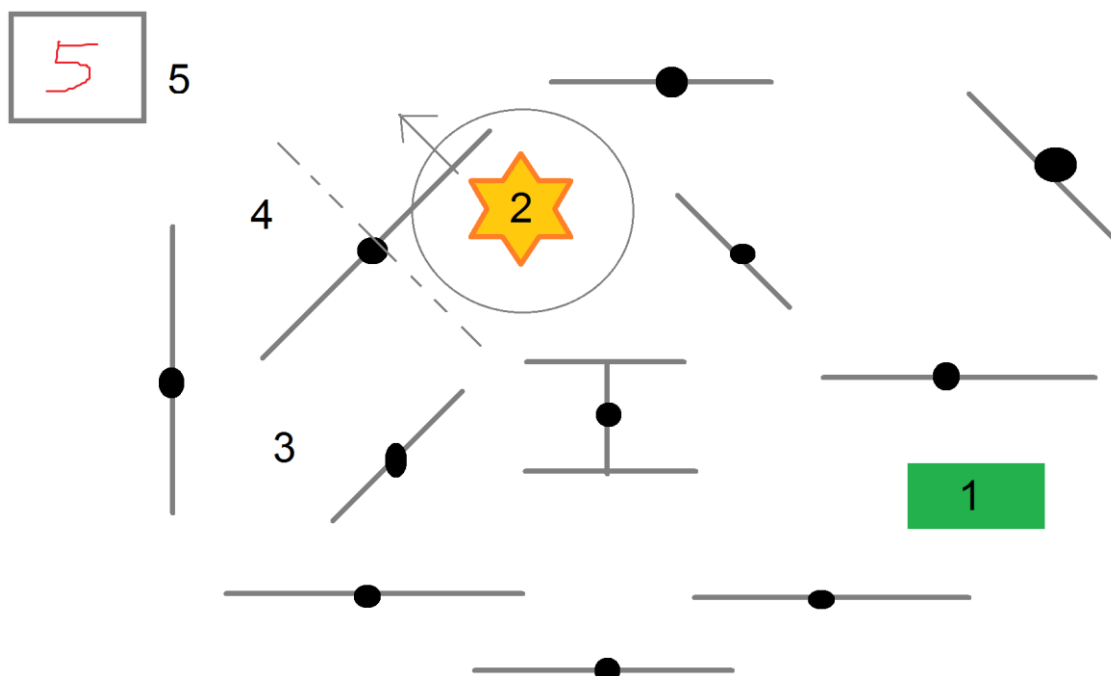


Рисунок 3