

Snake Siege



Концепт игры

Змейка с оружием отбивается от пауков и ест как можно больше чтобы вырасти и получить новое оружие, это выполнено в казуальной графике в 3д пространстве с видом сверху

Жанр : Arcade shooter roguelite

Похожие игры

1 SNKRX (steam)

Змейка с кучей механик и возможностей прокачки (2д отсутствие полноценной графики)

2 Snaky Survivor (Android)

Змейка без элементов прокачки и тд

Нужно уворачиваться от зомби и выживать на карте (графика 3д, с картун стилем bad)

Вывод : эта ниша не занята и если мы сделаем уникальную игру с интересными механиками и хорошей графикой, то можем захватить какой-то пласт аудитории.

Аудитория

На андроид устройствах игры это в основном время убивалки, завязанные на том чтобы ты зашёл в игру и поиграл в нее пока сидишь в очереди и ждёшь кого-то. В основном это персоны от 12 до 18 люди у которых полно свободного времени. Молодая аудитория

Техническое

- Юнити 6
- Платформа : плей маркет (может яндекс)
- Устройства : андроид,
- 3д графика
- Казуальная графика

Контроль

джостик или как в аркаде (бета)

Геймплей

Змейка появляется на карте маленькой, без оружия, но после поедания первого яблока у нее появляется оружие и она может начинать сражаться с пауками, игрок должен выбирать оптимальный путь для змейки чтобы не попасть в кучу врагов, не врезаться в препятствие, также собрать как можно больше яблок, чтобы улучшить свою змейку.

CORE ELEMENTS:

- Один великий рівень
 - Камера слідує за гравцем (як у Vampire Survivor)
 - на уровне размещены препятствия
- Збивати випадково згенерованих пауков та інших ворогів, що наближаються

CORE MECHANICS:

- механика жизни
 - НА ВСЮ ЗМЕЙКУ ЕСТЬ ШКАЛА ХП при получении определенного количества урона она теряет одну ячейку (последнюю)
 - самое слабое оружие в конце
 - у змейки будут секции, которые отвечают за количество хп
 - на карте будут разбросаны яблоки, которые выступают в роли хилки и лвл ап, яблоко дает много опыта для получения оружия
- механика оружия
 - получение оружия только при заполнении шкалы уровня
 - ячейки змейки будут выступать в роли оружия
 - присутствует 3 типа оружия
 - улучшения
 - оружие можно будет улучшать посредством соединения
 - они должны просто быть на змейке и улучшаются автоматически
 - нужно собрать 3 одинаковых оружия
 - максимальный уровень оружия 3
 - при улучшении оружия у змейки 3 хп преобразовывается в 1 хп
 - при улучшении у оружия повышается дпс
 - количество жизни определяет количество оружия у змейки
- типы оружия

- Дефолтная пушка(средняя скорость, средний урон)

Референс:



- Арбалет (высокая скорость, маленький урон)

Референс:



- Бомбомёт (маленькая скорость, высокий урон + АОЕ)

Референс:



- выбор оружия
 - перед игроком появляется 3 карточки, игрок может выбрать что он получит
- спавн врагов
 - Чем больше змейка = тем больше врагов з'являється.
 - Враги з'являються волнами (на 2 минуте большая куча на 4 тоже и тд)
 - также противники появляются перманентно но не в таких больших количествах
 - Досягнення певних віх розблокує нових ворогів, які можуть з'являтися, вищих рівнів, таких як тарантулы, птицееды

- возможность остановки спавна для файта с боссом (автоматическое убийство всех на карте противников)

Shooting

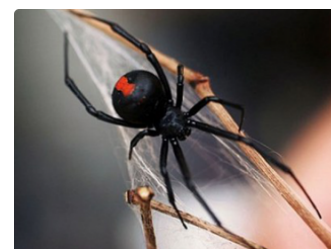
змея стреляет автоматически в противников (бета)

Яблоко pick-up

Объекты рандомно згенеровані на межах дійсної камери гравця, та потребують фізичного контакту головної голови, з объектом.

Enemies

- паук (Goliath birdeater)
 - большой паук выступает в роли танка
- паук 2 (Паук-бразильский странник (Phoneutria))
 - быстрый и проворный
- паук 3 (Чёрная вдова (Latrodectus))
 - мало хп
 - при укусе может накинуть стан
 - маленькие и будут в большом количестве



Босс

после 10 минуты появляется босс

на игрока сверху падает большая паутина и он начинает замедляться и полностью останавливается, камера начинает дрожать будто кто то большой начинает ползти с верху, начинает медленно выползать большой паук и начинает плести паутину в большой снаряд, от которого не может увернуться игрок, все пушки игрока начинают

стрелять по нему и если игрок слишком слаб, он проигрывает, а если достаточно силен то он убивает паука быстрее чем тот сплетет паутину чтобы убить игрока

WEAPON

- первая пушка
- вторая
- трения

GAME LOOP

- змейка появляется с одной ячейкой (голова) и должна съесть первое яблоко чтобы получить оружие
- после проигрыша можно начать игру заново

Game Progression

- прогресс происходит только в рамках текущего забега
- в какой то момент появляется босс
 - большой паук накидывает на тебя паутину и ты проходишь испытание,и если ты достаточно сильный, то ты можешь играть дальше
- В залежності від нашого рахунку, з'являються більше ворогів, та відкриття нових типів ворогів.

Тип ворога	Потрібних балів для відкриття
паук 1	170*
паук 2	350*
паук 3	?????

Опис інтерфейсу користувача (UI):

- игрок видит уровень змейки и врагов, которые будут появляться в этой волне
- карточки с выбором оружия
- джостик
- пауза
 - настройки
 - продолжить
 - завершить забег

- МЕНЮ
 - начать
 - настройки
 - рецензии

Как такового отдельного экрана/сцены с меню не будет. В игре будет одна сцена для уменьшения размера билда. При открытии игры игрока встречает игровое пространство, лого, кнопки настроек и прочий менюшный UI, а так же будет надпись “нажмите чтобы начать игру”, при нажатии менюшный интерфейс плавно меняется на игровой и игра начинается без каких либо загрузок. Кнопку выхода в главном меню делать не будет, так как смысла для игр на мобилки в ней нет

Дополнительные механики

Механика :

- эффект замедления при атаке определенного паука
- эффект замедления при ударе об препятствие

Лор

живые паровые бронепоезда.

ЛОР ОТ ЧАТГОПОТЫ

После катастрофы, известной как **Паутиное вторжение**, мир змей оказался на грани вымирания. Огромные разумные пауки, мутировавшие в глубинах Погребённых ущелий, начали наступление, захватывая всё живое в коконы и выкачивая из них энергию. Магия древних змей оказалась бесполезной — её плели как искусство, а не как оружие.

Они бы исчезли, если бы не одно **археотехнологическое открытие**:

змеям удалось отыскать Зубчатые Святилища — древние храмы, наполненные механизмами, паровыми машинами и книгами на забытых языках.

Именно там змеям впервые открылись знания о **паровых двигателях, энергии шестерён, алхимических реакторах**, и — главное — об **оружии прошлого мира**, которое не требовало магии, но было способно испепелить паука за секунды.

Появилась каста **Механиков-Конструкторов**. Они начали создавать оружие и монтировать его прямо в тела змей-воинов, превращая их в **живые паровые бронепоезда**.

Описание игры

Начало: змейка(состоит из квадратиков) появляется на карте маленькой (1 квадратик), карта статическая, возможно рандомное размещение препятствий. передвижение змейки свободное как в snake. У змейки будет уровень - с каждым повышением уровня +1 квадратик змейки. Уровень повышается за поедание яблок и убийство врагов, которые нападают волнами. квадратики змеи будут играть роль оружия(например, квадрат который кастует какую то способность раз в n-ное количество секунд, или квадрат который раскидывает гранаты в разные стороны). Таким образом повышая уровень игрок выбирает интересные ему составляющие его билда. При попадании в препятствие или получения определенного количества урона одна клетка будет уничтожаться, соответственно и понижаться уровень змеи.

Змея всегда в движении, что будет заставлять игрока выбирать правильно путь (где не много препятствий и мало противников)

Яблоки будут выступать в роли Хилок и поднятия уровня

Оружия разных типов. У каждого оружия три уровня. Для перехода на следующий нужно собрать два оружия прошлого уровня. Пример: оружие “простая пушка” имеет три уровня. змея заспавнилась с одной головой, то есть имеет нулевой уровень. При получении первого уровня выбирает простую пушку(при получении уровня на выбор дается вооружение только первого уровня). При получении второго уровня выбирает вторую пушку первого уровня - вместо появления второй клетки с пушкой первого уровня у прошлой клетки оружие меняется на такую же пушку второго уровня. Чтобы собрать третий уровень - нужно собрать еще один второй уровень этой пушки. В общем чтобы получить оружие третьего уровня нужно апнуть 4 уровня. При потере уровня прокаченное оружие распадается на более слабые уровни, то есть: игрок апнул 4 уровень и собрал пушку третьего уровня. змея получила много дамага и потеряла один уровень - пушка третьего уровня распадается на пушку второго и пушку первого уровня. теряет еще один уровень - уничтожается квадратик с пушкой первого уровня, и так далее.

Уровень змеи будет выступать коэффициентом для расчета силы и количества врагов.

Чем выше уровень - тем больше, сильнее и живучее враги. Таким образом при потере уровня будет возможность камбекнуть со следующих волн, и не придется драться с врагами которые змее могут быть не по силам.

Как вариант еще сделать управление двумя кнопками поворот вправо и поворот влево, а не джойстиком, это чуть усложнит процесс.



Вооружение: пушка

Наводится на врага с наименьшим количеством хп в радиусе действия и выстреливает в него раз в n-ное количество времени.

Лвл 1: одна пушка

Лвл 2: две пушки, больше урона, скорострельности, дальности действия

Лвл 3: три пушки, еще больше показатели характеристик

На втором и третьем уровне пушки работают вне зависимости друг от друга - поворачиваются в нужную сторону и стреляют (то есть несколько пушек из одного квадрата могут стрелять в одну и ту же сторону но разных целей)

Противники : пауки

Спавнеры : норки пауков которые можно уничтожить

Препятствия : какие-то ограждения разных типов если врезаться, то теряется частички

Арт дизайн документ

Основываясь на маленьких мощностях телефонов был разработан оптимальный вариант визуала для игры.

Визуал

Казуальный

Под этим подразумевается :

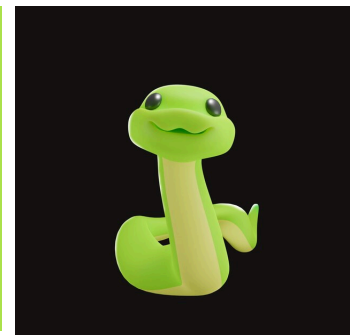
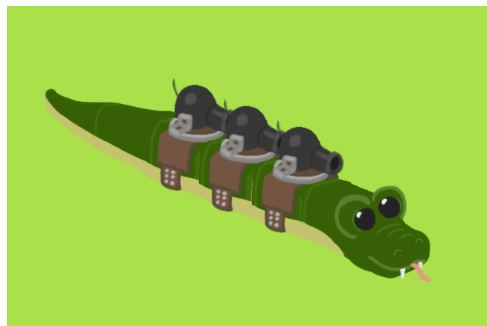
- Упрощённые формы
- Простая цветовая палитра
- Небольшое количество деталей
- Гиперболизация форм (пропорций)
- Простые геометрические фигуры

Мягкие и простые формы, использование простых текстур.

Передача геометрией идеи объекта и упрощение форм

Змейка

зеленая тварь с милым личиком



Карта

[ссылка на ассет](#)

локация в казуальном стиле
в сеттинге средневековья



Противники

противники должны быть мега оптимизированные, чтобы была возможность спавнить их в большом количестве

[паук](#) 1

черная вдова, маленький паук ходящий в больших группах

паук 2

Паук-бразильский

средний паук, основная особенность это скорость и возможность делать стрейфы

паук 3

птице ед

танк, большой папук



Босс

большой паук спускается сверху экрана и нападает на игрока

большой ком паутины крутится и увеличивается одновременно, а паук анимирован будто крутит этот шар и наматывает на него паутину, если игрок не успевает прогнать паука то шар падает на игрока

большая паутина закрывает все пространство под игроком и создается впечатление что игрок застрял в ней

Пушки (отделения змейки)

базовая пушка

пушка приделанная к ремню

арбалет

гранатомет



Сетинг

сеттинг средневековья

Цветовая палитра :

зеленная

<https://colorscheme.ru/#2Pu1Tpphxw0w0>

Описание цветовой палитры
контраст - самая лучшая из цветовых палитр
он создается с помощью яблок и змейки с
окружением

Интерфейс ui

3 карточки : рендер турелей

юай меню

средневековый стиль, с выраженными элементами кирпичей и башен с деревом

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/2d-casual-game-ui-hd-259245>



Пеплайн создания

Блокинг

Лоу Поли

Текстуры (использование атласа)

Экспорт (имплементация в движок)

Техническая

Отсутствие лодов

Использование атласов

Использование инстансов

Кастомные скелеты

Арты

- Промо изображение 1024 × 500 px
- Иконка 512 × 512 пикселей

примеры змеек



Snake Rivals