

Технічне завдання

Слешинг-система бою (референс: Devil May Cry 4 / Bayonetta), при потребі надам доступ до представників жанру

1. Двигун і середовище

Godot Engine: 4.x

Мова: GDScript (допускається C# за погодженням)

Тип гри: 3D, third-person

Камера: слідкує за персонажем, з м'яким поворотом у напрямку цілі

2. Керування

Дія Кнопка

Легкий удар LMB / X

Важкий удар RMB / Y

Стрибок Space / A

Ухилення Shift / B

Lock-on Middle mouse / RB

Переміщення WASD / Stick

3. Базова логіка атак

Система комбо з ланцюжків атак

Комбо продовжується, якщо новий інпут введений у вікні таймінгу

Кожна атака має:

Startup

Active frames (hitbox)

Recovery

Переривання комбо:

Ухиленням

Стрибком

Отриманням шкоди

4. Комбо-система

Легке комбо (LMB x N)

Важке комбо (RMB x N)

Змішані комбо (LMB → RMB)

Затримані атаки (Hold кнопки)

Повітряні комбо

Launcher (підкидання ворога)

Вимоги:

Комбо визначаються через State Machine

Можливість легко додавати нові атаки через data-структури

5. Hitbox / Hurtbox

Hitbox активується тільки в active frames

Hitbox прив'язаний до кісток зброї

Hurtbox персонажа постійний

Підтримка:

Knockback

Launch

Juggle

Wall bounce (опціонально)

6. Lock-on система

Вибір найближчого ворога в радіусі

Камера фокусується на цілі

Атаки автоматично коригують напрямок у бік lock-on цілі

Можливість перемикаєть ціль

7. Ухилення

Ухилення з i-frames

Перериває будь-яку атаку

Короткий cooldown

Можливість переходу в контратаку

8. Повітряний бій

Гравець може:

Атакувати в повітрі

Утримувати ворога в повітрі

Гравітація зменшена під час повітряних комбо

Окрема логіка для падіння після комбо

9. Стилевий рейтинг

Стиль зростає за:

Різноманітність атак

Безперервні комбо

Повітряні комбо

Стиль падає при:

Отриманні шкоди

Повторенні одних і тих самих атак

Ранги: D → C → B → A → S → SS → SSS

10. Архітектура (обов'язково)

CharacterController

CombatStateMachine

AttackData (Resource)

HitboxComponent

LockOnComponent

StyleSystem

Або свій більш оптимізований варіант

11. Вимоги до якості коду

Коментарі основним блокам українською

Без жорстко зашитих таймінгів (тільки через дані)

Мінімальна залежність від анімацій

Можливість швидко балансити параметри

—

12 Вимоги до ворогів

На твій розсуд, просто нехай буде піддатливим для всіх атак.

—

13. Що має бути в результаті

Прототип сцени:

1 персонаж

1 вороги + 3 ворога в купі (однакові, тдя тесту так на одному і на купі ворогів)

Демонстрація:

Наземні та повітряні комбо

Lock-on

Ухилення

Стилевий рейтинг