

Shadow Raiders

Краткое описание

2D extraction shooter, где игроки сражаются с другими игроками и AI-мобами, собирают как можно больше лута и пытаются выбраться живыми. Твист: нет наказания потерей экипировки — если игрок умирает, он теряет только то, что нашел в текущем раунде. Это сохраняет напряжение extraction-жанра, но делает игру доступнее для более широкой мобильной аудитории.

Референсы

- Hunter Assassin: управление
- Arc Raiders / Zero Sievert: геймплей и правила

Геймплей

- Карта может быть закрыта туманом войны (как в Bullet Echo) или открыта (как в Распан). При закрытой карте действует сфера обзора (игрок видит только то, что находится в N расстоянии от него и куда может проникать свет, то есть за укрытиями может прятаться игрок).
- На карте находятся другие игроки (боты) разного уровня (мощности), mobs, боссы, ценные ресурсы и зоны эвакуации.
- Раунд длится ограниченное время, после окончания которого все игроки, которые не эвакуировались, погибают.
- У игрока может быть несколько стратегий:
 - Собрать ценный лут и покинуть карту, избегая стычек с противниками.
 - Атаковать мобов, собирая с них лут.
 - Атаковать других игроков, собирая с них лут.
 - Рейд в особые зоны с дорогим лутом, но высоким риском.
 - Комбинированная стратегия.
- Основная тактика игры это hide-and-kill. Игра поощряет осторожный стиль игры - нападение со спины даёт кратные преимущества, а прямое столкновение всегда подвержено риску и проверкой персонажей на Power.
- Фокус на тактический stealth, позиционирование, обман и тайминг.
- Важно: игрок не теряет экипировку персонажа, он теряет только лут, собранный во время раунда.

Управление

- Tap to Move (Hunter Assassin).
- Игрок тапает по точке на карте, и ассасин сам бежит туда по прямому/короткому пути.
- Важно декомпозировать управление в Hunter Assassin и добиться такого же фила.
- Отдельной кнопки атаки обычно нет: когда персонаж подбегает к врагу сзади или сбоку, он автоматически атакует оружием ближнего боя (нож, меч, дубина и т.д.)
- Если персонаж игрока оказался в зоне видимости противника (моба или другого игрока), то он автоматически открывает огонь оружием дальнего боя.
- Важно: персонаж или моб может атаковать цель, если она находится в зоне его видимости.
- Атака оружием ближнего боя является скрытой атакой с повышенным коэффициентом урона (критический урон).
- Основной геймплей не в ловкости управления, а в выборе маршрута: прятаться в тени, обходить области зрения врагов и нападать, когда безопасно.
- Взаимодействие с объектами: при тапе на объект на карте персонаж игрока перемещается к нему и автоматически взаимодействует. Например, открывает сундук, дверь или активирует кнопку/рычаг.
- Активация некоторых объектов требует присутствие персонажа игрока рядом в течение некоторого промежутка времени. Например, открытие сундука занимает 5 секунд и персонаж должен находиться в близости от этого объекта все это время, иначе таймер сбрасывается и нужно начинать открытие заново.

Прогрессия/Мета

- Основная мета это инвентарь игрока. Игрок собирает различные шмотки и апгрейдит их, собирая ресурс - чертежи. Пример инвентаря - Survivor.io.
- Инвентарь: броня, оружие ближнего боя, оружие дальнего боя, пояс, перчатки, ботинки, аксессуары.
- Предметы инвентаря повышают характеристики персонажа. В первую очередь его показатель Power, который определяет общую силу персонажа. Более редкие предметы дают особые пассивные способности. Игрок может собрать билд под свой стиль игры - агрессивный, скрытный, быстрый или просто создать танка, который может выдержать большой урон. Также можно собирать сет экипировки только против мобов или только игроков, а также мобов определенного типа.
- Основные характеристики персонажа: ATK, HP, Crit Damage, Speed. Основной прирост мощности обеспечивается за счет экипировки.

Объекты

- Сундуки. Одна из главных целей рейда. В нём игрок может получить ценные ресурсы для экипировки и роста мощности.

- Мобы. При их убийстве выпадают также ценные ресурсы.
- Точки эвакуации. Доступны определенное время. Некоторые закрываются раньше, чем другие. Эвакуация занимает некоторое время, поэтому необходимо сначала убедиться, что рядом нет врагов.
- Особые зоны. Закрытые зоны с самым редким лутом. Попасть в них можно только, получив ключ. Также можно дожидаться, когда его откроет другой игрок и попытаться на него напасть, украв лут.

Визуал

- 2D графика, камера - top down (Hunter Assassin).
- Сеттинг по умолчанию - милитари. Стил по умолчанию - семи-реализм.
- Сеттинг и стиль, который хочется попробовать - cute fantasy. Вместо автомата - файерболы из посоха или стрелы из арбалета. Кажется, что экстракшен шутер в стиле фэнтези может выглядеть свежо.