

SKI INVADERS

06.12.2004 , 02.10.2006

www.raist.cz

Napad :

Klasické invaders na snežném svahu. Kdy jako člen horské služby stojí hráč za snežným delem, a shazuje protivné lyžníky z lyží.

Různé typy invaderu = různé typy lyžníku (snowboard, sjezdár, bezkar,...).

Sjíždějí ve formaci stále níž ke spodu obrazovky, k hráčovi. Občas se mohou samostatně rozjet proti hráči - zautocit. Dále pak hází sněhové koule a odpadky po hráčovi.

Hráč je schován za třemi bunkry = iglu, a strlí sněhové koule, popr. proud sněhu.

Hráčovi padají z rožby a vrtulníku, které se občas pohybují v horní části obrazu, bonusy. Vždy po třech levelech se objeví zpestření/mezihra ve formě bossa.

Rozmanitost nepřatel :

- Různé typy lyžníku
- Různé typy/cesty útočného sjezdu
- Různá rychlost útočného sjezdu
- Různá četnost palby

Typy nepřatel :

- Bezkar
- Obyčejný lyžár
- Lyžár sportovec
- Snowboardista
- Sankar
- Skutr

Strelivo nepřatel :

- Sněhová koule
- Plechovka (kokakoly asi)
- Kamen?

Nepřítel pohyb/sprites/animace :

- pohyb vpravo/vlevo
- otočka
- Sus (útok) (občas různé verze : napr.: lyžár občas pojede pluzením, snowboardak přida trik...)
- Pad/zasah
- Hod

Boss :

- Sportovní vrtulník : Vypustející množství agresivních snowboardaku
- Silnější Yetti : Pobiha po svahu, schovává se/objevuje se ze sněhu, hází koule
- ...

Ovládnutí/pohyb hráče :

Pohybují se jen vpravo a vlevo, po spodním okraji obrazu, pod třemi iglu.

A strlí aktuální zbraň.

Zbrane hrace :

- Snehove koule (vetsi nez hracovi, preci jen jde o snehove delo)
- Snehovy proud (ve vyssich levelech)
- Plamenomet (dostane jen po sebrani bonusu ve forme kanystru z vrtulniku)

Levely :

- Ruzna formace/slozeni formace nepratel v levelu (pole tak maximalne 8x4)
- Mirne jiné prostredi levelu (generated stromecky, muldy, vlajecky, a tak?)
- Vyber levelu bude vypadat jako mapa sjezdovek na horach - obtiznost bude vyznacena i barvou sjezdovky/levelu
- Global.level.speed+0.01
- Level konci vystrilenim všech lyzniku
- Levelu pokud možno mraky (prostredi se tedy vygeneruje, nastavi se jen formace, rychlost), aby se mohlo hrat o co nejvyssi score
- Po trech levelech se objevi boss

Bonusy :

- Bude je shazovat rolba nebo vrtulnik
- Zivot navíc
- Opraveni 1 iglu
- Plamenomet zbran (lyznici budu horet :), ale hrac si tim znici i iglu)
- Za sebrani bonusu je score
- Z lyzniku padaji susenky, doplnujici energii

Menu :

- Uvodni setup okno : Fullscreen/window , Web, Language
- Main : Play, One/two players, Help, Info, Exit

HUD :

- Počet zivotu, aktualni level, score

Hudba :

- Menu - chp & modern
- InGame - mozna něco rychlyho/zrychlujiciho se, jako ska, nebo tak něco, ci rolnicky, rolnicky? (ale nechci to vanocni)

Zvuky :

- Menu (mouseover, klik)
- Pohyb hrace
- Vystreleni hrace (3 zbrane)
- Vystreleni lyznika (hod)
- Utok lyznika (sjezd, rvani,...)
- Pohyb vrtulniku, rolby
- Pohyb bossu
- Strelba bossu
- Zasad hrace
- Zasad/pad lyznika
- Zasad iglu
- Zniceni hrace (pad do snehu?)
- Dokonceni levelu (uspech, neuspech)
- Zasad bosse
- Zniceni bosse

Grafika :

- Bud rucne kreslena a obarvena v compu (vylozene 2D)
- Nebo renderovana (trochu isometricka)
- Nebo Fob pixeled

Vychytavecky :

- Do dalsiho levelu prijede pro hrace rolba, a sveze ho.
- Destrukcní mod (destructable terrain) iglu (postupne borení)
- cz/en texty a gfx
- Particles za lyzema, za koulema, při zasahu
- Fullscreen snezení
- Obrazovka s venovanim CS horske sluzbe
- Nocni lyzovani?
- Po zasahu lyznika tento spadne do sileneho karambolu/zaboren ve snehu. A postupne zmizi (alfou)
- Jak sjizdeji lyzari niz a niz zvetsuji se... resp. dole jsou v orig velikosti, nahore na kopci jsou zmenseni.
- Hra dvou hracu? Proste budou dole jezdit dva a pomahat si :)
- Posilani score na net (nick, heslo, score,level a ip) > PHP scriptu který to zpracuje (ulozi do DB)
- Moznost vyvolani specialne zbrane - laviny : která vsechny smete?