**ТЗ проекта ЯЛ**

*Цель проекта:*

*Создать игру по типу батл рояль.*

Описание игры:

Главная цель игры:

Игрок должен остаться единственным выжившим на уровне, «зачистить» его. Для этого он использует заклинания, которые он подбирает по полю. Для их использования нужна мана, которую игрок тоже будет подбирать. У врагов же будет оружие и они смогут стрелять по игроку. Враги – ИИ.

Игрок перемещается по полю, изначально у него только оружие ближнего боя, блуждая по игровому полю, он может найти заклинания и ману. Но также он может встретить и врагов(Все персонажи – модельки динозавриков, но разные). Игрок может стрелять по ним с помощью заклинаний или бить изначальным оружием ближнего боя. Враги же будут стрелять из огнестрельного оружия. Если у игрока закончились жизни, то он проиграл.

У игрового поля есть ограничители – деревья. Игрок не может зайти за них.

В игре будет начальное меню и меню при поражении и выигрыше.

Усложнение будем реализовывать, если успеем, но пока что об этом лучше не говорить и сделать основную рабочую часть.

Рейтинг игроков, вероятно, будет, но это не точно. Но будет система уровней.

У персонажей будет анимация(уже есть у динозавра игрока)

Управление:

WASD – ходьба.

Удары – мышка и курсор для стрельбы. Дальность у заклинаний разная и они потребляют разное кол-во маны.

E – подбор предметов

Всего будет два слота для заклинаний, ману можно подбирать сколько угодно (эта информация может измениться), игрок получает уровни за победу над врагами.

*Обозначения:*

БА – Барышев Алан

ГМ – Гибалин Михаил

ВД – Васильев Дмитрий

*Генерация карты – БА*

*Дизайн – ГМ*

*ИИ – пока не знаем, но вероятнее всего все вместе*

*Анимация главного героя и его передвижения по карте – БА*

*Случайная генерация заклинаний и маны по карте, реализация самих заклинаний – ВД*

*ТЗ, описание проекта – ГМ, БА*

*Презентация – пока не распределено(будет распределено в ближайшем будущем)*

*Все окна помимо игровых – ГМ*

*Все действия врагов – (будет распределено в ближайшем будущем)*

*Система уровней – из-за загруженности всех участников работать будет тот, кто сможет.*

***Если все это будет реализовано, то будут добавляться фишки***

*Скриншот готовой части игры(чтобы запушить код, при помощи которого и запускалась эта игра, нужно разделить его по файлам)* 