Описание работы:

Цель игры: набрать как можно больше кристаллов, они выпадают с побежденных врагов, и при завершении уровня

Ход игры: игрок выходит из второго вагона бронепоезда (в состав входят три вагона 1. Локомотив, 2. Зона игрока, 3. Сборщик кристаллов), на верхней части экрана располагается таймер и полоска здоровья (хп). Игра окончится, когда хп опустится до нуля, либо выйдет таймер, а какой-нибудь противник жив или игрок не рядом со вторым вагоном. Перед игроком появляются противники, стремящиеся уничтожить игрока (Всего 4 вида противников, 1. Небольшой быстрый, 2. Средний стреляющий, 3. Небольшой летающий, 4. Большой медленный, бронированный), за убийство каждого даются кристаллы. Потом начинается фаза перехода с локации на локацию, во время которой, необходимо управлять поездом так, чтобы он не провалился в обрыв, не столкнулся с препятствием и рельсы не разошлись. Желательно, чтобы рельсы появлялись перед поездом в процессе движения. Возможно, добавим возможность защищаться от врагов во время данного этапа.

Блок схема:

Железнодорожная трасса

Запуск таймера

Появление Врагов

Нет Да

Трасса успешно пройдена?

Появление игрока

Пока не вышел таймер, и игрок не умер

Убийство монстров и сбор кристаллов

Покидание локации и успешный, досрочный выход из цикла

Цикл был успешным?

Нет да

Схема экранов:

Главный экран

Главное меня

Start/restart

Esk

Референсы (они слишком шикарны, и мы вряд ли сможем их воплотить):

 