**Дизайн-документ проекта "LeaveMeAlone"**

**1. Общая информация** Название игры: **LeaveMeAlone**  
Жанр: **Top-down shooter**  
Референсы: **Alien Shooter**

**2. Основная идея** LeaveMeAlone – это динамичный шутер с видом сверху, в котором игрок уничтожает орды зомби, зарабатывая очки. Игра ориентирована на быстрый геймплей с механикой стрельбы и перезарядки.

**3. Фичи и механики**

* **Оружие**: единственное доступное оружие – **автомат АК74** (имеется механика стрельбы и перезарядки).
* **Геймплей**: уничтожение зомби, получение очков. Условия завершения уровня пока не определены.
* **Уровень**: в игре пока есть только **одна карта**.
* **Меню**:
  + Главное меню:
    - Start
    - Quit
  + Меню паузы:
    - Continue
    - Restart
    - Main Menu
    - Quit

**4. Потенциальные проблемы и улучшения**

* **Проблемы**:
  + Не реализованы враги и условия победы.
  + Отсутствует система прогрессии или дополнительные механики, которые могли бы увеличить глубину геймплея.
* **Возможные улучшения**:
  + Добавить разнообразие оружия.
  + Реализовать разные типы врагов и их поведение.
  + Ввести систему бонусов и усилений для игрока.
  + Определить цели уровня (например, выживание за определённое время или уничтожение определённого количества врагов).

**5. Визуальный стиль**

* Визуальное исполнение находится **между white box и art**.
* Графический стиль **ориентирован на реализм**.
* Используемые ассеты:
  + **FPS\_Weapon\_Bundle** (модели оружия)
  + **WinterTown, SovietGarage** (окружение)
  + **AnimStarterPack** (анимации персонажа)

Этот документ отражает текущее состояние проекта и направления для дальнейшего развития.