***Grave Horde - Unity 3D Survival Game***

Team:

* Simionescu Codrut-Andrei - Zombie AI + Animations, Zombie Spawn System, Combat, Shooting System, Bullet Objects Pool System, Map & Game Design, Team Coordination
* Patrascoiu Radu - Movement + aiming, Consumables, Weapons, Inventory, Pickup Items, Character animations, Equipping weapons
* Frinculeasa Alexandru - Map Design, Level Design, Score System
* Nastase Alexandru -Health Bar, Menu Screen, Timer, Audio & Sounds

# Overview

## *Scopul jocului:* **Grave Horde** este un joc cu un concept simplu: supravietuiesti cat de mult poti! Cu cat rezisti mai mult, cu atat vei da de mai multi inamici, iar daca nu esti atent si pregatit, vei ajunge sa fii depasit de situatie.

# Story

Lumea a fost complesita de zombii. Cat vei reusi sa faci fata?

# Gameplay

* *Movement*

**Jucatorul se poate misca pe harta cu “WASD” si isi poate tinti arma catre directia cursorului apasand ‘right click’. In timp ce tinteste, acesta poate trage cu arma apasand ‘left click’.**

* *Item pickups / Inventory*
* **Pe mapa se pot gasi diferite item pickups care ii dau efecte speciale jucatorului cand sunt folosite.**
* **Acesta le poate culege de pe jos apasand tasta ‘E’ cand se afla in contact cu ele. Itemul cules va fi adaugat intr-un hotbar unde jucatorul**
* **le poate folosi apasand pe el sau pe tasta corsepunzatoare slotului unde se afla.**
* **Itemele se impart in consumables si weapons. Fiecare consumable poate avea mai multe efecte simultan.**

**Exista 3 tipuri de efecte:**

**Healing - creste viata jucatorului**

**Speed - mareste viteza jucatorului pentru un timp**

**Regen - creste treptat viata jucatorului pentru un timp**

**Armele pot fi pistoale sau pusti automate. Pistoalele au un damage mai ridicat, dar jucatorul trebuia sa apese de fiecare data pe left click cand vrea sa traga, in timp ce pustile au un damage mai scazut dar jucatorul poate trage automat tinand apasat pe left click.**

## *Zombies*

**Inamicii (Zombie) folosesc un Nav Mesh Agent integrat in Unity pentru a se deplasa pe harta si pentru a evita obstacolele. Acestia au o raza de cautare, in care, daca jucatorul intra, zombie-ul va incepe sa il urmareasca. Totodata, exista anumite puncte pe harta, in care zombie pot aparea singuri si incep sa caute jucatorul, imediat ce apar. Jucatorul poate fi atacat de zombie daca acestia ajung prea aproape si apuca sa isi finalizeze atacul cat timp jucatorul se afla in raza lor de atac.**

## 

## *Shooting*

**Jucatorul poate trage cu arma prin click stanga in timp ce tinteste folosind click dreapta. Gloantele folosesc un pooling system, deci se va refolosi memoria alocata. Acestea dispar odata ce lovesc un obiect. Daca obiectul este un zombie, acesta va pierde o cantitate de viata.**

# Game elements

## - Characters

* **Survivor**
* **Zombies**

## - Locations

* **Graveyard**

## - Levels / missions

* **Endless Survival**

## - Objects

* **Equipment (Guns, Heals, SpeedBoost, Regen)**
* **Environment (Buildings, Statues, Trees, Graves)**