1. ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ
   1. Общие сведения
      1. Наименование

“Вирус”

* + 1. Платформа

Персональные компьютеры под управлением ОС Windows 10.

* + 1. Жанр

2D шутер, рогалик.

* + 1. Целевая аудитория

Из-за сцен насилия игра не рекомендована лицам младше 16 лет. Аудитория, на которую нацелена игра: молодые и средних лет мужчины (от 16 до 45 лет), увлекающиеся играми жанра рогалик.

* + 1. Технические требования

Операционная система: Microsoft Windows 10.

Оперативная память: 1GB.

Процессор: Intel i5 или аналогичные.

Клавиатура.

* + 1. Краткое описание

2D шутер с видом сверху. Герой очнулся посреди подземного убежища, заполненного монстрами. Находясь в безвыходной, безоружной ситуации, только и остается отбиваться камнями. Герою предстоит отбиваться от волн врагов, или остаться в этом подземелье навечно.

* 1. Геймплей
     1. Объектная модель

Герой – игровая сущность, умеющая передвигаться по комнате и кидать камни.

Монстр – игровая сущность, которая атакует героя.

* + 1. Игровой процесс

Вирус – одиночная игра. Игрок управляет передвижением персонажа клавиатурой. Персонаж появляется посреди комнаты, его цель убить как можно больше монстров и набрать максимум игровых очков. Монстр может появится в одной из четырех возможных дверей.

* 1. Интерфейс
     1. Вид

Игра представляет 2D вид сверху на комнату, в которой расположен игрок, вверху показано кол-во набранных очков. При успешной атаке игрока из монстра плещется кровь, при смерти он испаряется.

* + 1. Управление

W, S, A, D – перемещение героя вверх/вниз/влево/вправо.

↑, ↓, ←, → (стрелки) – направление атаки и атака соответственно.

Space – выбор пункта меню или продолжить.

* + 1. Меню

Главное меню, здесь игроку предлагается начать новую игру или выйти.

* 1. Контент

В игре присутствует два вида монстров: червь и зомби. У каждого вида монстра свой вид атаки и поведения. Зомби медленно направляется к герою. Червь ведет себя пассивно и блуждает по комнате, пока герой не окажется на одной горизонтальной или вертикальной прямой относительно червя, после чего червь мгновенно и с увеличенной скоростью атакует в направлении героя по прямой, пока не достигнет стены комнаты. Как только червь достигает стены он снова пассивно блуждает.