Описание некоторых механик.

1. **Управление кораблем** осуществляется при помощи кнопок W, S, E, Q. Нажатием клавиш W и S происходит манипуляция тягой переднего и заднего двигателей соответственно. При помощи клавиш E и Q можно вращать корабль вокруг своей оси.

По нажатию на **пробел** происходит выстрел огненными снарядами из двух пушек.

При выходе за пределы игрового поля объект возвращается в него автоматически (как в змейке).

1. **Астероиды**. На сцене имеется 4 источника астероидов. Логика описана таким образом что астероиды появляются через рандомный промежуток времени в каждом источнике, причем вектор силы задается таким образом, что астероид обязательно проходит через игровое поле.
2. **Уничтожение объектов**. Игровое поле представляет из себя триггер. Снаряды и астероиды уничтожаются при помощи метода, отвечающего за выход из триггера.
3. На скромном пользовательском интерфейсе отображаются очки, которые увеличиваются на 100 за каждый сбитый астероид.

Не реализовал возможность проигрыша, так как очень быстро взрывался, а пострелять по астероидам хотелось))

В данном прототипе представлена минимальная механика. Если этого недостаточно, буду рад услышать Ваши пожелания по доработке.

Спасибо за внимание)