**Типа ТЗ**

**Управление**

Нажимая кнопки движения игрок движется по плоскости по комнате, он сталкивается с предметами мебели и стенами и не может проходить сквозь них или оказываться за границами комнаты. Положение игрок по оси Z должно быть равно 0, т.е. игрок никак не может подниматься выше необходимого.  
  
Нажимая кнопку действия игрок может взаимодействовать с дверьми. Если дверь открыта, игрока переносит в другую комнату. Если нет, проигрывается звук, игра ставится на паузу и ждет действий от игрока. Если у игрока есть необходимый предмет, проигрывается звук, игра ставится на паузу и ждет действий от игрока.  
  
Игрок может взаимодействовать с предметами, нажимая рядом с ними кнопку действия. Нажав эту кнопку рядом с предметом, игра ставится на паузу, предмет приближается к камере и игроку дается выбор взять или нет данный предмет. Слева есть две опции “ДА” НЕт”, переключаясь между ними проигрывается звук, выбрав одну из них также проигрывается звук. Если нет, то предмет остается на своем месте, если да, то предмет исчезает из сцены и попадает в инвентарь игрока.

**Базовый функционал**

-игрок передвигается по полу, сталкиваясь с предметами и стенами  
-игрок всегда находится в зоне видимости камеры, если игрока не видно или камера за пределами комнаты, она меняет своё положение и ставится на противоположную сторону относительно игрока.

**Инвентарь**  
-переключение между предметами  
-использование предметов  
-экипировка оружия  
-переход в меню настроек  
-переход в другие вкладки

**Боевка**  
-при постоянных ударах проигрываются 2 анимации одна за другой  
-при получении урона у врага прерывается анимация, проигрывается анимация получения урона и звук  
-при получении фатального урона у врага прерывается анимация и проигрывается анимация смерти с соответствующим звуком  
-если визуально оружие попадает по врагу, то враг получает урон и он отталкивается назад  
-если игрок получает урон, анимация прерывается, проигрывается анимация получения урона и соответствующий звук. Игрок немного отталкивается назад.