**О проекте:**

**Проект «Plain Defender» задумывался для усвоения знаний об основных возможностях Unity3D.**

**Состоит из 2-х частей, которые располагаются в папках PlainDefender и Unity:**

1. **PlainDefender – библиотека классов, импортируемая в Unity проект.  
   Содержит все скрипты проекта. Автоматически экспортирует сборки после (re)build проекта.**
2. **Unity – собственно сам проект на Unity.  
   Настройки сцены, prefabs, etc.**

**Сам проект Unity не имеет ни одного свободного скрипта. Весь код находится в .net сборках проекта PlainDefender.**

**Примерное время выполнения: 3 дня.**

**Используемые инструменты:**

**IDE: Visual Studio 2012, MonoDevelop.**

**Unity3D v4.2.1 (free)**

**. NET Framework 3.5**

**Полученный опыт:**

1. **Работа с редактором Unity.**
2. **Импорт .net сборок для Unity проекта.**
3. **Разобраны основные возможности компонентов.**
4. **Работа с Assets: prefabs, particle system, audio, textures, materials.**
5. **Работа с камерами(Perspective, Orthographic) и сценами.**
6. **Работа в 3Д пространстве: векторы, RayCasting.**
7. **Работа с GUI.**
8. **Unity API.**

**Игровая логика**

**Игрок управляя турелью синего цвета уничтожает противников и тем самым зарабатывает ~~на жизнь~~ очки опыта. С набором очков опыта увеличивается уровень, который влияет ровным счётом ни на что (пока).**

**Для того, чтобы синей турельке не было так скучно, рядом расположились две дружественные зелёного оттенка, помогающие игроку в его нелёгком деле. Вот только не за бесплатно. Во время работы дружественные турели поглощают Энергию, без которой работать не будут, как не проси.   
К счастью нахлебников можно насильственно изолировать от генератора энергии (Space), а так же насильственно к нему подключить (Space).**

**Для восполнения здоровья и энергии в игре присутствуют соответствующие бонусы. Для того, чтобы бонус активировался нужно позволить ему достичь базы. Как и противник, бонус может быть разрушен как неосторожным, так и осторожным попаданием по нему.**

**К слову, RayCasting ещё не добрался до мозгов турелек, а потому они не щадят бонусы, которые оказываются на пути к злобным кубам-противникам.**

**На данный момент присутствуют 2 вида противников:**

1. **Красный: типичный взрывоопасный куб.**
2. **Чёрный: нетипичный взрывоопасный куб, со склонностями к телепортации.**

**Камера:**

**По умолчанию установлена ортогональная камера, дающая обзор сверху.   
Но на самом деле была установлена ещё одна, позади синей турельки.  
Игрок может переключаться между камерами нажатием на TAB.**