

Specyfikacja zewnętrzna.

Po uruchomieniu gry pojawia się proste menu główne z dwoma opcjami: *Play* i *Quit*. Po wybraniu opcji *Quit* gra zostanie zamknięta. Natomiast po wybraniu opcji *Play* gracz zostanie od razu przeniesiony do rozgrywki.

Gra będzie klasycznym przykładem gier pierwszoosobowych (widok kamery jest z oczu postaci). Możliwości postaci będą się ograniczały do poruszania, oraz interakcji z przedmiotami (zaszyfrowane terminale). Postać będzie miała na wyposażeniu tylko latarkę.

Miejszem rozgrywki będzie opuszczona stacja badawcza w kosmosie. Obiekt będzie posiadał labirynt słabo oświetlonych pomieszczeń.

Celem gracza będzie ucieczka do kapsuły ratunkowej uruchamianej z terminala za pomocą karty dostępu, którą będzie musiał uprzednio znaleźć. Dodatkowym utrudnieniem będzie postać potwora zagrażającego życiu postaci. W przypadku konkretnego spotkania z potworem postać gracza zostanie zabita, a rozgrywka zostanie przerwana i nastąpi powrót do menu głównego.

W przeciwnym wypadku, jeśli postać gracza uruchomi kapsułę ratowniczą zostanie wyświetlony komunikat o pomyślnym ukończeniu gry.

Harmonogram

1. Uruchomienie odpowiednich bibliotek w projekcie.
2. Wyświetlenie prostego elementu (np. sześcianu).
3. Załadowanie trójwymiarowego modelu z teksturami.
4. Zaimplementowanie prostego poruszania obiektu za pomocą urządzeń wejściowych.
5. Rozpoczęcie implementacji fizyki (np. kolizje).
6. Stworzenie oświetlenia.
7. Wykonanie modelu i animacji postaci potwora.
8. Załadowanie pełnego modelu stacji badawczej (z teksturami).
9. Kończenie prac związanych z projektem.