**ТЗ «Alien Hand»**

***Alien Hand*** – казуальная игра для мобильных платформ, где игрок берёт на себя роль «чужой» руки, которая пытается незаметно убить/травмировать *(чтоб не так жестко было)* своего владельца.

*«Синдром чужой руки — сложное психоневрологическое расстройство, форма апраксии, при которой одна или обе руки действуют сами по себе, вне зависимости от желания хозяина.»*

*Википедия*

**Интерфейс**

Интерфейс меню представляет собой **две кнопки и иконку тележки**, открывающие всплывающие окна.



Кнопка **«Уровни»** открывает всплывающее окно с выбором уровней, которые можно пролистывать вправо и влево. В конце всех уровней есть пометка «В разработке», означающая последующие обновления с новыми уровнями.

Кнопка **«Настройки»** ведёт во всплывающее окно, где есть ползунки громкости музыки и эффектов, а, так же, кнопка, стирающая весь прогресс игрока.

Иконка тележки открывает магазин, где за игровую валюту можно купить различные украшения и скины для Вашей руки.

Интерфейс самого геймплея, представляет собой стик для передвижений руки в левом нижнем углу, кнопка, отвечающая за хватание предметов и две кнопки, для передвижения руки вверх и вниз, в правом нижнем углу. Посередине внизу находится шкала подозрительности **Человека**. Вверху посередине находится кнопка паузы, открывающая всплывающее меню, в котором есть кнопки **«Повтор уровня»**, **«Настройки»** и **«Выход»**.

**Геймплей**

Управление рукой, являющейся вашим главным героем, осуществляется при помощи стика в левом нижнем углу. Этим можно перемещать **Руку** в пространстве (вправо-влево-вперед-назад).

Кнопки в правом нижнем углу позволяют перемещать руку вверх и вниз (2 кнопки со стрелочками), также есть кнопка, позволяющая хватать предметы.

Основная задача игрока – играя за **Руку**, убить/травмировать Человека незаметно, усыпляя его бдительность.

Уровни представляют собой набор повседневных действий (уборка, готовка, написать что-либо и т.д.). Игрок, управляя **Рукой**, выполняет несложные задания, к примеру, резать морковь, протирать пыль и т.п. Задания не отображаются нигде, игрок понимает, что нужно делать интуитивно, смотря на шкалу подозрительности **Человека**. Она разделена на три сектора – зелёный, жёлтый и красный. Игроку необходимо удерживать уровень подозрительности в зелёном секторе – так Человек ничего не заподозрит. Подозрительными движениями считаются любые отступления от нормы заданной ситуации – пример «Готовка»: подозрительность увеличивается, если игрок перестаёт резать овощи, если режет руку **Человека**, если роняет нож, если слишком долго зависает на одном месте.

Через некоторое время, когда отметка остаётся в зелёном секторе, случается момент, длящийся семь секунд *(при тестировке можно продлить интервал)*, когда бдительность человека «засыпает», и за который игрок должен успеть ударить **Человека** предметом, находящимся на данный момент в **Руке** или же быстро подобранным за это время (предмет, конечно же, должен представлять опасность для **Человека**, к примеру, подобранная морковь не нанесёт никакого вреда).

Уровень заканчивается, когда **Рука**, убивает/травмирует **Человека**. За прохождение уровня начисляется некоторое количество игровой валюты, которую игрок может потратить на косметические улучшения **Руки**. Количество валюты зависит от того, попадал ли игрок в жёлтый и красный сектор подозрительности. Пример: за то, что игрок прошёл уровень, не выходя из зелёного сектора – ему даётся 100 монет, если попал в жёлтый сектор – 50 монет, в красный – 20 монет.

**Уровни**

* **Кухня**
  + Задания: порезать морковь, порезать огурец, порезать картошку
  + Триггеры подозрительности: игрок перестаёт резать овощи, игрок режет руку **Человека**, игрок роняет нож, игрок зависает на месте, игрок выкидывает предметы
  + Предметы (юзабельные): морковь, огурец, картошка, нож
  + Опасные предметы: нож
* **Уборка**
  + Задания: протереть пыль со стола, протереть пыль с вазы, наполировать статуэтку тряпкой
  + Триггеры подозрительности: игрок зависает на месте, игрок роняет вазу, игрок роняет статуэтку, игрок выкидывает предметы
  + Предметы (юзабельные): статуэтка, щётка, ваза, тряпка
  + Опасные предметы: статуэтка
* **Письмо**
  + Задания: обмакнуть ручку в чернила, писать на бумаге, переворачивать лист
  + Триггеры подозрительности: игрок зависает на месте, игрок опрокидывает чернильницу, игрок выкидывает предметы, игрок не пишет на каждой строчке, а рисует или прочее
  + Предметы (юзабельные): перьевая ручка, ножницы, чернильница, блокнот
  + Опасные предметы: перьевая ручка, ножницы
* **Огород**
  + Задания: полить грядку, вырвать сорняки, выкопать ямку, посадить семена
  + Триггеры подозрительности: игрок зависает на месте, игрок выкидывает предметы, игрок роняет гнома, игрок поливает гнома, игрок поливает себя, игрок рассыпал семена не в ямку
  + Предметы (юзабельные): лейка, сорняки, садовый гном, лопатка, пакет с семенами
  + Опасные предметы: лопатка, садовый гном
* **Умывание**
  + Задания: почистить зубы, вытереть лицо, помыть руки, побриться
  + Триггеры подозрительности: игрок зависает на месте, игрок выкидывает предметы, игрок делает порезы **Человеку**, игрок мочит полотенце, игрок режет мыло, игрок режет полотенце
  + Предметы (юзабельные): зубная щётка, полотенце, мыло, опасная бритва, кран, зубная паста, фен.
  + Опасные предметы: опасная бритва, фен (намочить под краном и взять в руку)
* **\*Вождение\* (пробный вариант)**
  + Задания: вести машину ровно по полосе, держать руль, сигналить, когда на дороге появляется прохожий
  + Триггеры подозрительности: игрок выезжает за полосу, игрок отпускает руль, игрок не сигналит прохожему
  + Предметы (юзабельные): руль, гудок
  + Опасные предметы: во время того, как **Человек** теряет бдительность, игрок должен свернуть на встречную полосу