

1. "Игровое поле по площади должно превосходить экран в 4 раза, то есть 2х2 экрана."

При разработке игры было выбрано самое популярное разрешение для телефонов в качестве стандарта. 1366x768px (<http://hotlog.ru/global/screen>). Соответственно, игра хорошо масштабируется, если выбранный телефон имеет соотношение сторон 16:9.

Если же, соотношение сторон отличается, то было принято решение оставлять ширину той же, а изменять обзор по высоте, чтобы не образовывались черные полосы. Да, это увеличивает обзор на некоторых устройствах, но это необходимость, чтобы все пропорции в виде 5% ширины экрана и прочего всегда сохранялись. Также стоит отметить, так как игра начинается всегда в центре поля, то принятое решение никоим образом не затронет остальные действия с камерой.

2. "При столкновении с другим противником отскакивают от него."

При столкновении, было принято решение, чтоб противники не только отскакивали, но и меняли направление, во избежание повторения коллизии.

Ес-но, если враг видит персонажа после столкновения, то он будет продолжать следовать за ним.

3. Снаряды/враги реализованы через пул.

4. Если персонаж проиграет ("игра заканчивается и появляется надпись "Game Over" на три секунды"), и в этот момент вызовет меню настроек, то по истечению 3х секунд на показ надписи "Game Over" , он будет перекинут в главное меню.

5. Все обновления HUD связанные со здоровьем/очками реализованы через события.

6. Позиция врага при спавне определяется через рандом по краям сцены.

7. Все передвижения реализованы через компонент Rigidbody.