GDD

Опис:

Жанр:

Механіки

1. Механіка переміщення

Використовуємо клавіатура + переміщення фізикою + камера Cinemachine + Анімація

1. Система підбору ресурсів

Камінь, деревина, ягоди, гриби, монетки (OnTriggerEnter)

1. Інвентар
2. Крафт

ScriptableObjects з типом та кількістю

1. Рубати дерева

Анімація, +OnTriggerEnter, +ScriptableObjects (скільки ресурсів випаде з дерева)

1. Викопати предмет

Анімація, +OnTriggerEnter, + радар коли беремо лопату

1. Розбити каміння

Анімація, +OnTriggerEnter, +ScriptableObjects (скільки ресурсів випаде з дерева)

1. Розблокування нової зони за допомогою ресурсів

(Міст, прибрати каміння, яма) - додати ефект появи з облачками

1. Механіка голоду та енергії

UI (sliders - зменшення від часу), Data з налаштуваннями у ScriptableObjects

1. \* Додати дерево прокачки (характеристики)

Залежно від з’їдених продуктів

Система збереження прогрессу (PlayerPrefs)

Налаштування оточення

1. Terrain
2. розставити об'єкти та зони взаємодії
3. Налаштувати та запекти світло
4. Налаштувати матеріали
5. Оптимізація

UI - базове меню з налаштуваннями (звук, якість картинки)