Закорюкина Анна 3169

**Задание 2**

Игра будет шутером от первого лица.

Краткое описание игры: при наступлении нового дня персонаж игрока обнаруживает, что все насекомые внезапно увеличились в размерах и теперь ему предстоит вступить в битву против букашек. Однако перед спасением мира стоит избавить от жуков собственный домашний участок.

**Задание 3 + комментарии к схеме**

В стартовой зоне игрок сталкивается с первым (безобидным) противником и проходит небольшое обучение, в ходе которого подбирает временное оружие (обозначение - круг с цифрой 1). В следующей - переходной - зоне игрок побеждает чуть более серьезных, но малоподвижных врагов и после их зачистки подбирает основное оружие (круг с цифрой 2), с которым будет ходить бóльшую часть последующей игры.

На схеме представлены все объекты из списка ниже, кроме ловушек. На первом уровне игры их присутствие не предполагается.

Список объектов для задания 3:

a) точка старта;  
b) ловушки;  
c) чек-пойнты (точки сохранения);  
d) загадки (кнопки, рычаги, двери для которых нужен ключ);  
e) объекты (ключи, подбираемые объекты(жизни, патроны));  
f) противники;  
g) босс;  
h) точка выхода (можно с загадкой).

**Задание 4**

a) изменить маршруты призраков, можно увеличить количество точек*;*

Маршрут некоторых призраков изменен посредством добавления/удаления waypoint'ов во вкладке Waypoint Patrol (Script).

b) изменить скорость некоторых призраков до 3, а некоторым до 0.5;

Были изменены показатели скорости во вкладке Nav Mesh Agent.

c) можно изменить изначальный игровой уровень;

Внесла небольшие изменения, изменив текстуры у некоторых объектов и добавив пару новых моделей.

d) заменить картинки при победе и проигрыше на свои:

Не поработала над этим пунктом.

e) найти способ заставить Джона Лемона двигаться быстрее.

Нашла способ увеличить скорость поворота персонажа, но не разобралась, как ускорить его самого.