**Игра – PUSHKA.**

**Цель**

набрать наибольшее количество очков.

**Суть**

Игрок попадает на заколдованное кладбище, где его окружают различные недружелюбные зомби. Игрок может поднимать с пола различные оружия, вместимость инвентаря – 2 слота. Игра заканчивается, если здоровье игрока упало ниже нуля. На данный момент после смерит игрока игра просто перезапускается, однако в планах сделать красивое меню. В игре есть возможность воспользоваться магазином на кнопку “F” (белый светящийся квадрат), однако это будет стоить 10 очков. Из магазина выпадает любое оружие. Если поднять оружие (кнопка “E”), которое уже имеется в инвентаре, то количество патронов у оружия из инвентаря увеличится. В игре существуют аптечки (красные, светящиеся круги) - большая, которая восполняет 25 здоровья и маленькая, восполняющая 10 здоровья. Подобрать аптечку можно на кнопку “E”, причем здоровье игрока не может превысить максимального. Аптечки выпадают с определенным шансом у определенных зомби. Пока что в игре существует 3 вида зомби. Они отличаются по количеству хп, урону, скорости атаки, дальности атаки, скорости передвижения, количеству очков которые дают за их убийство и шансом выпадения с них аптечки. Также имеется несколько видов оружия, которые отличаются скорострельностью, уроном и звуками стрельбы. Со временем, игра становится сложнее, тк уменьшается время появления очередного противника.

**Управление**

WASD – Ходьба

ЛКМ – Стрельба

E – Поднять оружие/аптечку

F – Воспользоваться магазином

Q – Сменить оружие на следующее из инвентаря

**Разработка**

Для начала, хотелось бы отметить, что даже если определенный человек занимался какой-то механикой, то ее реализации могла обсуждаться совместно, так как игра проектировалась обоими разработчиками. Создатели игры на протяжении всей разработки советовались друг с другом, предлагали свои идеи.

Итак, кто за что был ответственен:

Тимур – механика стрельбы, спавна противников, магазина с рандомным оружием, добавление инвентаря, системы подбора оружия, добавление разных видов оружия.

Ильдар – система очков и здоровья, механика атаки противников, аптечек, визуал, звуки, добавление разных видов противников, урегулирование игрового баланса.

P.S.

Все изменения после дедлайна связаны с визуалом, добавлением звука, новых видов пуль, изменением игрового баланса (путем изменения времени перезарядки некоторых видов оружия, урона зомби, повышения стоимости в магазине оружия и тд)