Техническое задание проекта «Игровая механика Survival Mode для использования в игровых проектах»

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

**Название:** Отсутствует

**Канал:** Отсутствует

**Таргет маркет:** Отсутствует

**Платформа:** Windows

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Тип проекта:** Тестовая механика для использования в игровых приложниях

**Тип монетизации:** Авто-подписка

**Тип исходников:** Unity

**Ориентация экрана:** Landscape

**Язык интерфейса:** RU

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ОТВЕТСТВЕННЫЕ ЗА РАБОТУ С МЕХАНИКОЙ

**Проект-менеджер:** Чирков Владимир

**Разработчик:** Федоренко Григорий

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Версия 0.0.1

В работе

**Цель**:

Внедрение абстрактной механики режима выживания в множество игровых проектов.

**Разработка**

1. Создать демо сцену, вид сверху (режим камеры ортогональный)
2. Расположить на уровне кубический примитив, который будет освещать несколько метров перед собой. Свет от куба является и ориентиром на прицеливание - куда смотрит свет от куба - туда и целится пользователь.
3. По нажатию на WASD происходит движение куба.
4. По нажатию на левую кнопку мыши происходит выстрел куба снарядом, от которого идет визуальный след. Снаряд летит ровно туда куда целится пользовательский курсор мыши.
5. Создать примитив противника на уровне, он будет отмечен фиолетовым цветом и будет идти с постоянной скоростью до объекта игрока. При этом противник будет стрелять в игрока снарядами с определенным периодом (жесткое время интервала не определено, то есть может быть любым)
6. При попадании снаряда противника в игрока, уровень его жизни уменьшается, если уровень здоровья персонажа меньше или равен 0, отображается экран, останавливающий время в игре и предлагающий пользователю начать уровень заново по кнопке.
7. При попадании снаряда от игрока в противника - у него уменьшается количество жизней. Если количество жизней меньше или равно 0 - то противник погибает и исчезает.
8. На игровой сцене расположить таймер обратного отсчета, если к моменту окончания таймера (равным нулю) игрок еще будет жив - отобразить экран победы.
9. Реализовать понятие волны противников. На игрока надвигается заданное количество соперников, если все они убиты - спаунить следующую волну соперников.
10. Третью волну соперников нужно зациклить. То есть если игрок справился с ними - будет заспаунена заново эта же волна соперников заново.
11. Расположить на уровне множество разных датчиков, показывающий состояние здоровья игрока, количество волн противников, число текущих противников, индикатор суммарного количества волн.
12. Сделать визуально звезды в правом верхнем углу, которые будут отображать количество волн, которые проходит игрок. Максимальное количество волн - 3.
13. Таймер должен отсчитывать на старте 2 минуты 30 секунд.
14. Если урон получает противник или игрок - камера, которая рендерит уровень трясется.