

Техническое задание

Техническое задание игры Tenebris

1. Начальное окно

- 1.1 Начать игру - начинает игру. Сохранений нет, это фишка игры. Здесь же выбирается уровень сложности игры (легкий, средний, тяжелый)
- 1.2 Громкость звука - настройка уровня громкости в игре (от 0 до 100%)
- 1.3 Выход - закрывает программу

2. Игрок

- 2.1 Игрок появляется с 100hp. В инвентаре: 1 спичка
- 2.2 Игрок может двигаться вперед, назад, влево, вправо, по диагонали
- 2.3 Игрок может наносить урон мобам. На начальном этапе - без оружия, кулаками.
- 2.4 Игрок может взаимодействовать с предметами на карте (лутбоксы, предметы на земле).
- 2.5 Игрок может получать урон от мобов при взаимодействии с ними.
- 2.6 Игрок получает очки за время выживания и кол-во убитых мобов (во время тьмы множитель очков увеличивается)

3. Мобы

- 3.1 Дух умершего - самый базовый моб. 10хп. Медленный. Наносит игроку 2 ед урона (4 ед., 7 ед. Для среднего и сложного уровня сложности соответственно. Во время тьмы множитель 2х)
- 3.2 Хиллфилч. 18 хп. Крадет у игрока здоровье (вампиризм). Поглощает в два раза меньше здоровье, чем отбирает. Средний радиус атаки. 3 ед урона (5 ед, 7 ед. Во время тьмы 2х).

4. Лутбоксы

Выпадают случайные предметы (от 1 до 2 шт). Может выпасть оружие (палка, нож, меч). Могут выпасть расходники (бинты, спички, топливо для зажигалки, зажигалка, факел)

5. Первый уровень

Первый уровень - подземелье. Условие победы - найти выход. На этом уровне могут появляться все существующую типы мобов (Дух, хиллфилч). На карте есть зоны безопасности (освещенные участки)