# Скачать игру

<https://disk.yandex.ru/d/XguQOcvVlTzD4A>

# Тех задание

## Стартовая катсцена

### Кнопка пропустить

При зажатии **E**, в правой нижней части вокруг значка **E** начинает заполняться зелёная окружность, если она полностью заполняется происходит пропуск катсцены.

## Элементы игры и их функционал

### Кнопка старта

При нажатии на неё начинается игра. Свет вырубается и игрок начинает видеть только силуэт руки и небольшую сильно затемненную область вокруг неё.

### Рука

Её передвижения привязаны к мышке игрока, она плавно перемещается к положению мыши используя эффект резинки.

### Переключатели

При наведении Руки на переключатель появляется белый силуэт переключателя с направлением активации переключателя, и силуэт проводов подключенных к нему.

При зажатии ЛКМ на переключателе пока рука наведена на него, активируется анимация руки схватить.

Если начать движение мыши в сторону направления активации, то Рука начнёт дрожать.

Если продолжить движение мыши на расстояние {**diastansToActivate**}, то переключатель переводится в активное состояние, а рука отлетает в сторону положения мыши.

В включённом состоянии по проводам подсоединённым к переключателю начинает течь ток.

### Провода

Если рука касается провода пока по ним течёт ток, то игрок проигрывает и сцена перезапускается.

### Вольтметры

Пока по проводам подсоединенным к вольтметру течёт ток, экран вольтметра светиться.

## Титры

### Кнопка пропустить

При зажатии **E**, в правой нижней части вокруг значка **E** начинает заполняться зелёная окружность, если она полностью заполняется происходит пропуск катсцены.

# Описание сути продукта и обоснование его разработки

Игрок управляет рукой, при помощи которой он должен включить 4 рубильника и восстановить питание в помещении. Щиток старый и поэтому провода в нём часто оголены, при включении рубильника включаются вольтметры отражающие прогресс и провода принадлежащие рубильнику. Если игрок касается рукой включенных проводов, то умерает и игра начинается с начала.

Разработка обоснована спросом на простые, но захватывающие игры с минималистичным дизайном и напряженным геймплеем. Концепция идеально подходит для PC-платформы, где точное управление мышью создает необходимое ощущение контроля и напряжения.