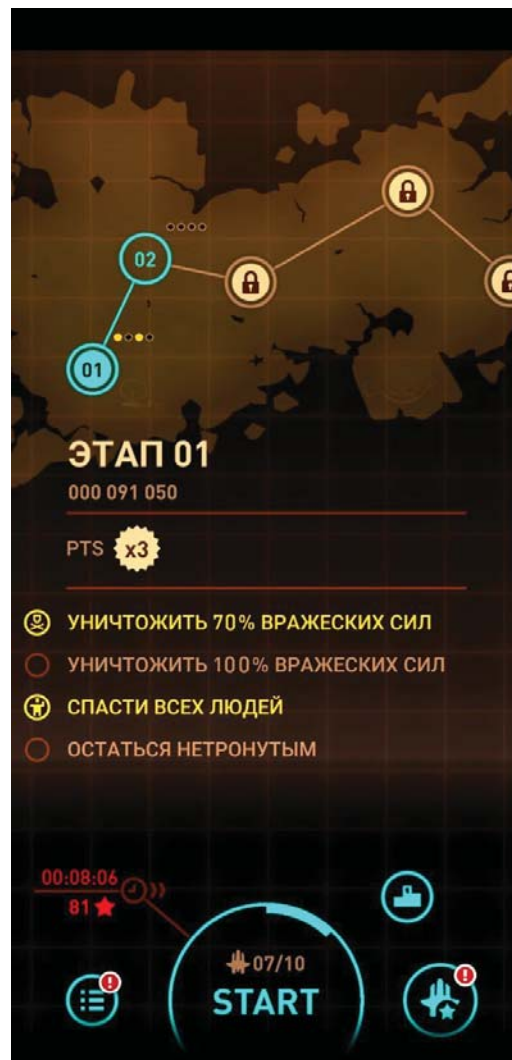


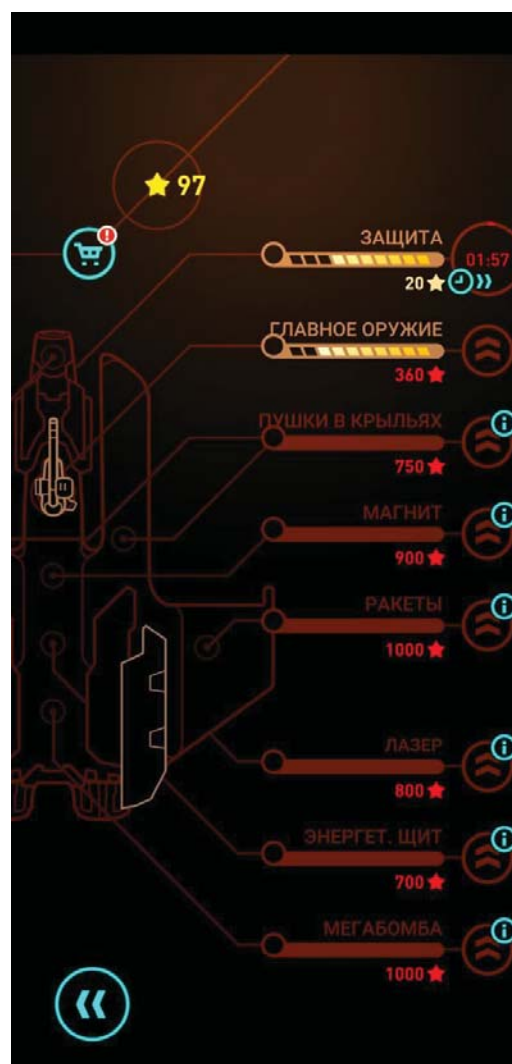
### В Меню старт:

1. Карта прохождения уровней.
2. Задания уровня
3. Кнопка "Прокачка плеера".
4. Кнопка "Таблица рекордов".



### Канвас прокачка плеера:

1. Количество собранных "звездочек".
2. Открытые и закрытые улучшения.
3. Время улучшения "тайм +"
4. Кнопка "Ускорить улучшение".



Канвас **Параметры.**

1. Выбор языка.
2. Уровни музыки и звука.
3. Элементы управления:
  - "плеер позишн = инпут тач".
  - управление "джойстиком".



Подсказки перед/во время загрузки уровня.



Канвас **Пауза:**

1. Элементы управления.
2. Задания уровня



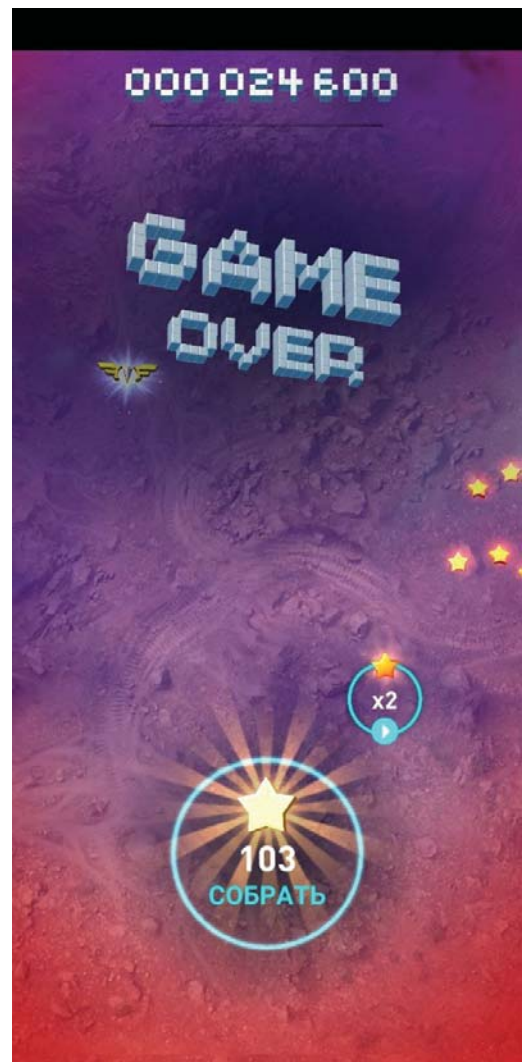
Канвас **уровень пройден:**

Все как здесь, кроме "без повреждений".



Канвас **“Игра окончена”**:

1. Кнопки **“Собрать”** и **“Удвоить”**



**Плеер** постоянно летит вперед,  
двигается управлением по X и Z

иммет **“Энерго щит”**:

- светящаяся оболочка, включается  
во время попадания снарядов противника  
или столкновений.

имеет ярлыки с количеством  
**“жизнь”** и **“заряда щита”**:

- включаются во время попадания

Сначала уменьшается щит потом жизнь.

После убийства любого противникоа ненадолго  
остается **“облако”** которое восстанавливает щит.

После убийства определенного противникоа  
остается **“сердечко”** - восстанавливает жизнь.

Оружие импульсное.

Функция **лазерное наведение на цель**:

**“Тап”** по наземному противнику включает ray от  
плееру к противнику, через рандом тайм в  
противника прилетает ракета (не от плеера).





**Противник воздушный 1:**

- такое же оружие как у плеера

**Противник воздушный 2:**

- самонаводящиеся ракеты

**Противник наземный 1:**

- статичный
- стерляет сериями ракет

**Противник наземный 2:**

- подвижный
- самонаводящиеся ракеты



Персонаж **“Друг”**:

Задержка возле него на время  
“поднимает” его.

Имеет шкалу загрузки.

