

---

## *Требования к итоговому проекту*

---

1.1. Участникам необходимо разработать игру для одного игрока, которая позволяет выполнять несколько видов действий в аркадном режиме.

1.2. У игрового проекта должны присутствовать стартовые и финишные экраны, имеющие бесконечную анимацию с использованием спрайтов персонажей, используемых в основном игровом процессе.

1.3. Игровой проект должен предусматривать универсальность управления, не зависящую от текущей раскладки клавиатуры.

1.4. Проект должен предлагать игроку:

1.4.1. Выбор игрового персонажа, которым затем можно управлять в ходе игрового процесса.

1.4.2. 3 вида действия (взаимодействие с объектом, выстрел, защиту).

1.4.3. Не менее 3 различных бонусных предметов, которые игрок может подбирать в ходе игры (например, лечение, защиту, бонус времени).

1.4.4. Не менее 3 различных вариантов врагов (как тех, которых можно уничтожить, так и тех, которых уничтожить нельзя).

1.4.5. Не менее 4 уровней (легкой сложности, средней сложности, тяжелой сложности, уровень с боссом).

1.5. Сложность игры регулируется по уровням прохождения:

- 1 уровень – банка HP появляется раз в 5 секунд, враги появляются раз в 4 секунды, враг отнимает 5HP за взаимодействие с игроком, враг ближнего боя, убийство такого врага дает 1 балл, для перехода на 2 уровень необходимо набрать 2 балла;
- 2 уровень – банка HP появляется раз в 7 секунд, враги появляются раз в 3 секунды, враг отнимает 7HP за взаимодействие с игроком, враг ближнего боя (у врагов теперь разное количество HP, некоторые враги более живучие), убийство такого врага дает 1 балл, для перехода на 3 уровень необходимо набрать 25 баллов;
- 3 уровень – банка HP появляется раз в 10 секунд, враги появляются раз в 2 секунды, враг отнимает 10HP за взаимодействие с игроком, есть враги ближнего и враги дальнего боя, убийство врага ближнего боя дает 1 балл, дальнего боя – 2 балла, для перехода на последний уровень необходимо набрать 40 балла;
- 4 уровень – босс, банки HP не появляются, босс отнимает 15 HP за удар, для прохождения игры необходимо уничтожить босса.

1.5. Начало игрового должно стартовать с короткого анимационного ролика, созданного на платформе с использованием игровых спрайтов (кат-сцена на движке игры), а также обучение основным действиям в 3 шага.

1.6. Возможность игроку представиться (ник игрока должен отображаться в ходе всего игрового процесса).

1.7. Участник может пользоваться только игровыми ресурсами, находящимися в движке Scratch, а также игровыми ресурсами, предоставленными организаторами.

2. Последовательность проверки:

2.1. Наличие анимированного стартового экрана проекта.

2.2. Наличие функционала "Начать игру".

2.3. Наличие кат-сцены и возможности ввести свой ник.

2.4. Наличие персонального приветствия, отображение ника игрока на экране в течение всей игры, обучение основным игровым возможностям.

2.5. Переход на первый уровень игры и возможность его пройти (наличие выигрышных и проигрышных механик), возможность сбора бонусов, уничтожения противников и наличие перехода на второй уровень после выполнения условий первого уровня.

2.6. Переход на второй уровень игры и возможность его пройти (наличие выигрышных и проигрышных механик), возможность сбора бонусов, уничтожения противников, наличие неуничтожаемых противников и наличие перехода на третий уровень после выполнения условий второго уровня.

2.7. Переход на третий уровень игры и возможность его пройти (наличие выигрышных и проигрышных механик), возможность уничтожения противников, наличие неуничтожаемых противников и наличие перехода на финальный уровень после выполнения условий третьего уровня.

2.8. Переход на финальный уровень игры и возможность его пройти (наличие выигрышных и проигрышных механик), возможность уничтожения босса за отведенное время.

2.9. Отображение результата прохождения - общее затраченное время и общее количество набранных очков.

2.10. Возможность перезапуска игрового процесса без перезапуска проекта.

2.11. Наличие экранов проигрыша.

2.12. Возможность поставить игру на паузу.