Техническое задание для инкрементальной игры

**1. Введение**

Инкрементальная игра - это жанр компьютерных игр, в которых игрок должен выполнить определенные действия для увеличения своих возможностей или ресурсов. Основная идея этой игры заключается в стимулировании игрока на постоянное продвижение и развитие.

**2. Общие характеристики игры**

- *Жанр:* Инкрементальная игра

- *Основная цель игры:* Развиваться и увеличивать свои ресурсы

- *Особенность игры:*

Мини-игра, за победу в которой можно получить валюту или бонусы (например, ускорение в течение какого-то времени или скидка на прокачку)

- *Примеры инкрементальных игр:* leaf blower revolution, Idle Miner, ExoMiner

**3. Игровой процесс**

*- Описание игры:*

В течение всего геймплея игрок автоматически получает монетки. Их можно потратить на прокачку источников этого заработка, преумножив таким образом свои доходы. Есть несколько уровней. За монетки можно перейти на более высокий уровень, где расширится список источников заработка. Также есть простая мини-игра, победив в которой, игрок получает либо валюту, либо бонусы в виде ускорения «времени» или скидок на дальнейшую прокачку.

*- Валюты и ресурсы игры:*

Монетки – главная и единственная валюта

*- Прогресс развития игрока:*

В целом – уровни. Можно также отследить степень развитости источников заработка валюты

*- Магазин и апгрейды:*

За разные суммы игрок покупает разные источники заработка, приносящие соответствующие объемы валюты

**4. Графика и звук**

*- Дизайн игры:*

Пиксельная графика, яркие цвета, небольшая детализация, футуристичный стиль, космическая тематика. Некоторые объекты имеют свою анимацию.

*- Интерфейс игры:*

Кнопки настроек, инструкции, запуска мини-игры и открытия магазина с улучшениями. Открывающиеся меню магазина и настроек. В настройках можно отрегулировать весь звук и отдельно музыку, выйти из игры.

*- Звуковое сопровождение:*

* Тихая музыка во время «стандартного» геймплея (нахождения в лобби)
* Своя музыка для режима ускорения и для мини-игры
* Звуки нажатия на кнопки
* Звук для момента покупки улучшения
* Звуки, проигрывающиеся про проигрыше и выигрыше

5. **База данных** обновляется каждые 30 сек, в углу игры появляется надпись «Сохранение игры». В БД загружается весь процесс игрока к этому моменту.

**6. Сюжетная часть**

Игрок (астронавт) перемещается по планетам и зарабатывает «ресурсы», которые нужны ученым для изучения очередной звездной системы, состоящей из 3-5 планет. При сборе нужного количества ресурсов, можно переместиться на следующую планету, и когда все планеты уже пройдены, астронавт может отправляться домой, то есть игра пройдена. На планетах необходимо установить нужное оборудование, покупаемое за эти же «ресурсы». Чем больше оборудования, тем быстрее «добываются ресурсы», т.е. копится валюта.