

- Название проекта:

“Step invaders”

- Краткое описание сути проекта (2-3 предложения):

Компьютерная игра в жанре shoot 'em up. Особенностью игры будет являться переход между битностями текстур всех объектов на экране.

- Цель (одна):

Занять значительную долю рынка компьютерных игр в жанре shoot 'em up.

- Аналитический обзор:

- не менее 4-ех конкурентов или альтернатив:

Cuphead.

На данный момент это самый популярный shoot'em up на площадке steam. Он обладает высоким качеством реализации, но ориентирован на более опытных игроков.

Evoland.

На данный момент, это самая популярная игра с похожей механикой с изменением графики по ходу её прохождения. Но в ней делается акцент на изменение геймплея помимо графической составляющей. Таким образом, игра воспринимается аудиторией нецелостно.

Ikaruga.

Является одним из самых популярных из классических shoot'em up. Игра качественно реализована, но не имеет интересных механик и особенностей, значительно отличающих её от более новых конкурентов.

SineMora EX.

Игра является ближайшим конкурентом cuphead, но, в отличие от неё, не обладает интересным графическим стилем, поэтому менее популярна

- сводная таблица сравнения функциональных возможностей:

	Cuphead	Evoland	Ikaruga	SineMora EX	Step invaders
Мультиплеер	+	-	-	-	-
Изменение графики	-	+	-	-	+
Интересный авторский стиль	+	+	-	-	+
Бесконечный геймплей	-	-	-	-	+
Низкий порог входа	-	+	-	-	+

- Результаты проекта:

- в каком виде реализовано (сайт, мобильное приложение, десктопное приложение, может быть несколько):

Десктопное приложение, с возможностью будущего порта на мобильные устройства.

- ~10-15 ключевых характеристик/свойств продукта. Должны быть достижимыми и проверяемыми:

- 1) Смена битности графики:

При изменении количества жизней игрока будет изменяться битность текстур в игре, то есть, например, при одной жизни текстуры будут однобитные, то есть состоящие из двух цветов, при двух жизнях — двухбитные, то есть из четырех цветов и так далее.

- 2) Возможность запуска приложения на ПК (Windows)

- 3) Наличие главного меню игры, состоящего из главной заставки игры, кнопок: «Старт» и «Выход».

- 4) Возможность закончить игру в любой момент

- 5) Возможность проиграть

- 6) Наличие геймплея:

Персонаж главного игрока должен выстрелами уничтожать появляющихся врагов, а также подбирать различные бонусы. Главная цель геймплея — набрать как можно больше очков, получаемых за уничтожение врагов.

- 7) Процедурное появление врагов

Враги — некоторые персонажи игры, которые будут появляться по заранее программно заданному алгоритму и атаковать игрока.

- 8) Процедурное появление бонусов

Таких как: увеличение жизней игрока или множитель очков за уничтожение врагов. Бонусы появляются аналогично врагам, но цель игрока не уничтожить, а подобрать их.

- 9) Бесконечный геймплей

- 10) Подсчет очков игрока

- 11) Отображение конечного результата игрока

- Задачи проекта (~3-4):
 1. Проработать геймплей игры
 2. Разработать дизайн игры
 3. Программно реализовать игру
 4. Выйти на рынок компьютерных игр
 5. Провести маркетинговые работы

- Допущения и ограничения:
 1. Условия лицензирования не поменяются в ходе реализации компьютерной игры.
 2. Компьютерная игра не будет обладать низкой производительностью.
 3. Компьютерная игра будет стабильно работать.
 4. Компьютерная игра не должна быть высоко требовательной к ресурсам компьютера.