Техническое задание к проекту ’ Создание игры на базе модуля Pygame’

Сделали:

Дунаев Глеб

и Шафоростова

Елизавета

**Цель:** создание игры с *захватывающей печальной* историей в жанре **action-adventure.**

**Карта игры: изометрическая, использование Tield map.**

**Геймплей игры:**

* Цель игрока: открыть все двери
* Игрок должен бегать по карте, собирая ключи, выполняя какие-либо мини-квесты, дабы открыть “двери” к флешбекам. (По сути – цепочка квестов по типу: поди туда, возьми это и вернись, но мы попытаемся это как-то поинтереснее сделать)
* Управление: движение = WASD; открыть, закрыть, взять = E; посмотреть карту = M; переключиться на предмет в инвентаре = ‘12345’ (это самое основное, дальше все будет расписано в “обучении”)

(Сюжет игры может быть в итоге скучным, неинтересным, сухим из-за нехватки времени. Мы сначала сделаем упор в механику и общий визуал игры, а уже после пойдут доработки сюжета)

**Графическая часть игры и ее описание:**

* **В игре будет три уровня:**

1. Главный герой живет нормальной жизнью, ничего не случилось, все хорошо.
2. Отречение главного героя от общества, предательство его друзей. Все преобладает более темными, мрачными оттенками. Преобладает депрессивное настроение
3. Осознание или полное отречение главного героя. Концовка.

* Игра будет реализована в нескольких оттенках, но преобладающие – черно-белые, дабы передать всю мрачную атмосферу истории.
* Карта (сама игра) представляет собой воспоминания главного героя. Некто будет водить главного героя по его же воспоминаниям, но чтобы что-то посмотреть, нужно будет открыть дверь к флешбеку.
* Наличие персонажей (нпс), с которыми главный герой истории сможет взаимодействовать.
* Некие спецэффекты, делающие игру более привлекательной и захватывающей, при взаимодействии с некоторыми предметам.
* **Окна**: вход, настройки, обучение, окно игрового процесса и др.
* Будет создана **одна карта,** по которой главный герой будет двигаться и изучать, взаимодействовать с предметами, а также, другими персонажами.

**Музыкальное сопровождение** сыграет важную роль в восприятии игры. Музыка будет меняться в зависимости от того, что чувствует главный герой, в какой локации находится главный герой и прочее.

**Структура кода:**

Будет представлена в виде основной папки проекта, включающей в себя:

1. Различные каталоги, выполняющие связующую, образующую, реструктуризирующую функции.
2. Основной файл программы(main.py).
3. Файл констант (constant.py)
4. Файл для работы с БД (database.py)
5. Exe файл.
6. Отдельно выделяется каталог view, в нем будет лежать вся графика приложения.
7. Также будет папка audio, где соответственно будет храниться файлы с звуком.

**Назначение разработки:**

* Функциональное: Программа предоставляет возможность симуляции игрового процесса посредством активации различных функций, таких обработка действий персонажей и игрового героя, за которого вы играете.
* Эксплуатационное: позволяет пройти сюжетную игру. Также через интерфейс позволяет заполнять БД.

**Стадии и этапы разработки:**

* Планирование
* Дизайн приложения
* Создание и заполнение БД
* Создание программной составляющей и соединение с БД
* Тестирование функций

**Требования к программе:**

* Требование к транспортированию и хранению: https://github.com/Batonchi/TetxNovel.
* Техническо-экономические показатели: денег не принесут))). Использовать будут странные, отбитые люди. Преимущества в разработке нет – она использована не раз в других проектах.
* Развлекательный функционал.
* Требование к надежности: Должны присутствовать исключения ошибок, вследствие вызова которых приложение может перестать работать.