

Техническое задание (ТЗ) для игры

"Темная сущность(Fantom) "

1. Общая информация

Название игры: Темная сущность (Fantom)

Жанр: 2D платформер

2. Сюжет и концепция

Игрок управляет темной сущностью, которая пытается выбраться из 2D лаборатории. Задача игрока:

1. Избегать охраны, патрулирующей лабораторию.
2. Использовать вентиляционные системы для перемещения по уровням.
3. Собирать кристаллы хаоса, которые влияют на финал игры и увеличивают энергию полета.

Игрок может:

1. Убивать охрану, если она находится в пределах досягаемости.
2. Избегать охраны, чтобы оставаться незамеченным.

Вентиляция может привести как к комнатам с выходом, так и к комнатам без выхода, где нужно отходить обратно.

3. Игровой процесс

3.1. Основные механики

Движение сущности: WASD или стрелки

Скрытность: Прятаться от охраны, чтобы избежать обнаружения.

Атака: Убивать охрану в пределах радиуса досягаемости.

Вентиляция: Взаимодействовать с вентиляционными отверстиями для перемещения между комнатами.

3.2. Охрана

Патрулирует определенные зоны.

Обнаруживает сущность в пределах радиуса видимости.

Стреляет, если заметит сущность.

Состояние: "жив" или "мертв".

4. Графика и интерфейс

4.1. Визуальный стиль

Пиксельная графика с разрешением 32x32 пикселя на спрайт.

Темные тона (серый, черный, синий) для создания атмосферы напряженности и загадочности.

Минимальный интерфейс.

Примерное представление карты:



4.2. Интерфейс пользователя

Главное меню с опциями "Начать игру", "Настройки", "Выход". Размер окна меню - 800x600 пикселей(примерно).

Информационный экран во время игры, показывающий состояние энергии полета сущности (фиолетовая полоска), количество собранных кристаллов хаоса (счетчик). Размерокна игры - 1024x768 пикселей(примерно).

5. Звуковое оформление

Фоновая музыка, создающая атмосферу напряженности и тревоги. Громкость музыки - 50%.

6. Технические требования

Язык программирования: C++

Библиотеки: SFML 2.5.1 для графики и звука

7. Возможные дополнения для игры

Добавление новых уровней и комнат с различными ловушками и препятствиями.

Разработка системы достижений и наград для игроков (например, за прохождение уровня без убийств или за определенное время).

Возможность выбора различных сущностей с уникальными способностями (например, повышенная скорость, невидимость или усиленная атака).

Звуковые эффекты для действий сущности (движение, атака), а также звуки охраны (шаги, выстрелы). Громкость эффектов - 75%.

Заключение

Это техническое задание описывает основные аспекты разработки игры "Темная сущность(Fantom)". Оно служит основой для дальнейшей работы над проектом и может быть дополнено по мере необходимости.