# Техническое задание

Почти всё из этого не выполнено. Амбиции были велики, но мои навыки…

1. **Основные характеристики игры**

Жанр: платформер.

Название: «Руины Бога Битвы».

Референсы: Ninja Gaiden, The Messenger, Shovel Knight, Super Mario World, Indiana Jones NES/SNES.

1. **Возможности в игре (заставки, меню и т.д.)**
2. Основное меню с настройками громкости звука и возможности переключить игру в полноэкранный/оконный режим;
3. В основном меню есть возможность пройти Туториал (маленький уровень с подсказками для управления, враги есть, но урона не наносят);
4. Подсчёт очков за убийство (+100) и разбивание статуэток Бога Битвы (+1500);
5. В игре с начала уровня идёт счёт времени, тоже идёт в результат (общий и для каждого из уровней.
6. **Геймлей в игре**
7. Управление за одного героя;
8. Герой имеет возможности:
   1. прыгать [SPACE]
   2. у игрока есть двойной прыжок;
   3. бегать (опции медленно идти нет) [LEFT or RIGHT];
   4. делать кувырок [LSHIFT or L];
   5. проводить обычную одиночную атаку [J];
   6. во время проведения одиночной атаки есть возможность вызвать атаку ещё раз и провести вторую атаку (другая анимация);
   7. если кнопка атаки зажата, то проводить также проводить сдвоенную атаку;
   8. При получении урона происходит снижение здоровья и получение неуязвимости на 1,3 секунды;
   9. Находясь на платформе можно спрыгнуть вниз (отдельный класс тайлов – платформы) [DOWN];
   10. Герой может приседать и проводить нижнюю атаку;
9. Враги:
   1. наносят урон герою своим хитбоксом;
   2. могут иметь ближние атаки и дальние снаряды;
   3. поведение: враги ближнего боя идут в сторону с игроком по своей платформе, враги дальнего боя же бросают снаряды стоя на одном каком-то месте;
10. На уровнях будут шипы и пилы (хитбокс у них должен прямоугольным быть, но чуть-чуть меньше картинки);
11. **Планируемые технологии в игре**
    * + 1. спрайты;
        2. анимации для персонажей;
        3. collide, соответсвенно;
        4. загрузка карт из txt-файла или Tiled Editor (тут немного ещё не разобрался)
        5. сохранение прогресса;
        6. сохранение результата в csv таблицу (id#player\_name#all\_time#all\_score#level\_1\_time#level\_1\_score#level\_2\_time#level\_2\_score);
        7. Пауза на клавише [Esc];
12. **Сцены в игре (меню и т.д.)**
    * + 1. Заставка игры (в качестве фона пока стоит заглушка) с названием игры (большими буквами по центру) и просьбой нажать на любую клавишу (у надписи анимация – затухание). Возможно добавлю музыку;
        2. Основное меню. Возможности:
           1. Кнопки: «Начать игру», «Туториал», «Настройки», «Выход».
           2. Если файл с сохранением есть, то добавляется кнопка
        3. При нажатии на кнопку «Начать игру» мы завершаем работу окна «Основное меню» и переходим в окно «Выбора сохранения». В этом окне 5 слотов для сохранения и кнопка в правом нижнем углу «Назад», при нажатии на кнопку данное меню закрывается и мы возвращаемся в «Основное».
13. **Ассеты**
14. Иконка приложения (<https://www.iconfinder.com/icons/4527372/army_avatar_character_game_golden_soldier_thrones_icon> );
15. Интерфейс (<https://elvgames.itch.io/free-inventory-asset-pack>);
16. Тайлы (