ТЗ к игре

“Metroid game”

Выполнил:

Демидов Ярослав

Ученик группы

3ИСП9-31

## 1. Введение

### 1.1 Название игры

\*\*Metroidvania Adventure\*\*

### 1.2 Краткое описание

Игра представляет собой платформер в жанре Metroidvania, где игрок управляет персонажем, исследуя мир, сражаясь с противниками и преодолевая различные препятствия.

### 1.3 Цели создания

Целью создания игры является предоставление игрокам увлекательного опыта исследования открытого мира с элементами боевых действий и головоломок. Игра направлена на вызов азарта, любопытства и стремления к достижению целей.

### 1.4 Целевая аудитория

Основная аудитория: подростки и молодежь от 12 до 30 лет, интересующиеся играми в жанре Metroidvania, платформерами и экшен-играми.

---

## 2. Концепция игры

### 2.1 Идея и сюжет

Игрок берет на себя роль исследователя, попавшего в древний заброшенный мир, населенный опасными существами. Главная цель — найти выход из этого мира, исследуя карту, собирая ресурсы, улучшая способности персонажа и сражаясь с врагами.

Если игра без сюжета, основная механика заключается в управлении персонажем, который может двигаться, прыгать, стрелять и взаимодействовать с объектами.

### 2.2 Жанр и стиль

- \*\*Жанр\*\*: Metroidvania / Платформер.

- \*\*Стиль\*\*: Пиксель-арт (2D).

### 2.3 Особенности игры

- Исследование большого открытого мира.

- Система улучшений персонажа через сбор предметов.

- Разнообразные противники с уникальными характеристиками.

- Препятствия и головоломки, требующие логики и внимательности.

---

## 3. Механика игры

### 3.1 Основные механики

- Игрок управляет персонажем, который может:

- Бегать по горизонтали.

- Прыгать на платформы.

- Стрелять по врагам (в будущем можно добавить оружие).

- Взаимодействовать с объектами (например, открывать двери, активировать механизмы).

### 3.2 Правила и условия победы/поражения

- \*\*Победа\*\*: Игрок достигает конечной точки уровня или выполняет главную задачу.

- \*\*Поражение\*\*: Здоровье персонажа достигает нуля после столкновения с врагами или падения в яму.

### 3.3 Система уровней/прогресса

- Игра разделена на несколько уровней (локаций), каждая из которых имеет свои особенности.

- Игрок получает очки за уничтожение врагов и выполнение дополнительных задач.

- Уровни сложности увеличиваются по мере продвижения.

### 3.4 Интерфейс пользователя (UI)

- Миникарта для навигации.

- Индикатор здоровья персонажа.

- Счетчик очков.

- Информация о текущем уровне.

---

## 4. Технические требования

### 4.1 Платформы

- PC (Windows, Linux, macOS).

- Возможность адаптации для мобильных устройств в будущем.

### 4.2 Технологии и инструменты

- Язык программирования: Python.

- Библиотека: Pygame.

- Графические редакторы: GIMP, Photoshop.

- Аудио-редакторы: Audacity.

### 4.3 Графические и звуковые требования

- \*\*Графика\*\*: Спрайты для персонажа, врагов, платформ и фона.

- \*\*Звук\*\*: Фоновая музыка, звуковые эффекты (стрельба, прыжки, удары).

### 4.4 Оптимизация

- Обеспечение стабильной производительности на разных устройствах.

- Ограничение размера файла для удобства распространения.

---

## 5. План разработки

### 5.1 Этапы работы

1. \*\*Концепт и прототипирование\*\*:

- Создание базовых механик движения персонажа.

- Разработка системы коллизий.

2. \*\*Разработка основных механик\*\*:

- Добавление прыжков, стрельбы, взаимодействия с объектами.

3. \*\*Дизайн и арт\*\*:

- Создание спрайтов для персонажа, врагов и окружения.

4. \*\*Звуковое оформление\*\*:

- Добавление фоновой музыки и звуковых эффектов.

5. \*\*Тестирование и отладка\*\*:

- Поиск и исправление багов.

- Оптимизация производительности.

### 5.2 Распределение задач

- \*\*Программист\*\*: Реализация игровых механик, коллизий, управления.

- \*\*Дизайнер\*\*: Создание спрайтов, пользовательского интерфейса.

- \*\*Звукорежиссер\*\*: Композиция музыки, создание звуковых эффектов.

### 5.3 Временные рамки

- Концепт и прототипирование: 2 недели.

- Разработка механик: 3 недели.

- Дизайн и арт: 2 недели.

- Звуковое оформление: 1 неделя.

- Тестирование и отладка: 2 недели.

---

## 6. Анализ конкурентов

### 6.1 Аналогичные игры

- \*\*Hollow Knight\*\*: Игра в жанре Metroidvania с глубоким сюжетом и сложными боями.

- \*\*Axiom Verge\*\*: Платформер с элементами Metroidvania и необычным визуальным стилем.

### 6.2 Преимущества вашей игры

- Упрощенная система управления для новичков.

- Открытый мир с множеством скрытых областей.

- Возможность кастомизации персонажа.

---

## 7. Монетизация и распространение

### 7.1 Модель монетизации

- Бесплатная версия с внутриигровыми покупками (например, косметические предметы).

- Премиум-версия с расширенным контентом.

### 7.2 План продвижения

- Реклама через социальные сети (Twitter, Instagram).

- Размещение видео на YouTube и Twitch.

- Участие в игровых выставках и конкурсах.

---

## 8. Приложения

### 8.1 Прототипы и скриншоты

- Прилагаются ранние версии игры и скриншоты.

### 8.2 Документация

- Дизайн-документы.

- Планы тестирования.

---

## 9. Заключение

### 9.1 Итоги

\*\*Metroidvania Adventure\*\* — это увлекательная игра, сочетающая в себе элементы исследования, боевых действий и головоломок. Её уникальность заключается в простоте управления и возможности кастомизации персонажа, что делает её доступной как для новичков, так и для опытных игроков. Мы стремимся создать продукт, который будет радовать игроков своей атмосферой и глубиной геймплея.