* Общее описание проекта

Краткая суть проекта: Приключенческая песочница для ПК

Ближайшие аналоги: Terraria

Название проекта: Terraria

Жанр: Приключенческая песочница

Локализация: Русский

Формат: 2D

Стиль: Сайд-скроллер

Режим игры: Однопользовательский

Ближайшие графические референсы: Terraria

* Основной игровой процесс



Рис. 1.1 Основной цикл игры Terraria

* Цель проекта

Разработать приключенческую песочницу с открытым миром, в котором игрок может исследовать мир, сражаться со слизнями и строить, ориентированный на 2D графику.

* Целевая аудитория

Игра рассчитана на широкую аудиторию от 12 лет до 35 лет, увлеченных песочницами, выживанием и пиксельной графикой.

* Терминология

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

* Игровые механики

Раздел "Игровые механики" отображает подробное описание каждой внедряемой в игру механики.

* Запуск игры

При запуске игры пользователь ждет загрузочный экран, прежде чем приступить к геймплею. Он представляет собой экран загрузки игры. На нем располагаются:

* Логотип игры / приложения;
* Промо изображения;
* Экран загрузки между сценами

Представляет собой экран загрузки между переходами внутри игры / приложения. На нем располагаются:

● Логотип игры / приложения;

● Промо изображения;

* Главное меню

На главном экране пользователь выполняет все основные действия игры, кроме приключенческой песочницы. На главном экране расположены элементы меню, отвечающие за начало игры или сопровождающие действия, связанные с началом игры, а также фоновое 2D изображение в виде игрового мира.

Интерфейс главного экрана включает в себя кнопки переключения между экранами, при нажатии 1 раз происходит открытие окна:

* Новая игра - открывает экран новой игры, генерируется новый уникальный мир;
* Продолжить - открывает экран игры, загружается ранее сгенерированный мир;
* Настройки - открывает окно настройки;
* Выход из игры - показывает всплывающее окно о выходе из игры.
* Список предметов в игре
* Кирка – Предмет, при помощи которого можно разбивать блоки и наносить урон по врагам;
* Трава – Декоративный предмет;
* Цветок – Декоративный предмет;
* Земля – Строительный материал;
* Камень – Строительный материал;
* Дерево – Строительный материал;
* Факел – Источник освещения.
* Выход из игры

При нажатии на кнопку "Выход из игры" открывается:

● Pop-up окно

○ Текст "Выйти из игры?"

○ Кнопка "Да"

■ При нажатии

● Приложение закрывается

○ Кнопка "Нет"

■ При нажатии

● Pop-up окно закрывается, приложение продолжает

Работать

* Игровое поле
* Перемещение по игровому полю
* Атака
* Строительство
* UI\UX

Список всех окон с описанием элементов взаимодействия.

* Экран Загрузка Представляет собой стартовый экран загрузки игры и экран перехода в Игровой режим. ● Логотип игры ● Промо изображения ● Шкала прогресса загрузки
* Экран Главное меню

Представляет собой главный экран игры, на котором игроку доступна информация о его прогрессе и возможности перехода в другие разделы игры. ● Кнопка "Профиль" ○ Аватар игрока ○ При клике ■ Переходит на страницу "Профиль игрока" ● Валюта ○ Иконка монеты ○ Текст "0000" (Количество валюты) ● Кнопка "Новая игра" ○ Текст "Новая игра" ○ Приклике ■ Переходи на экран "Новая игра" ● Кнопка "Статистика" ○ Текст "Статистика" ○ При клике ■ Переход на экран "Статистика" ● Кнопка "Турнир" ○ Иконка "Турнир"

* Экран Новая игра
* Экран Продолжить
* Экран Игровое поле
* Экран Настройки игры
* Графическая часть
* Технические требования
* Сроки и бюджет разработки

Общий срок разработки: 3 недели.

Этапы разработки:

Концепция и прототип: 2 дня.

Разработка основных механик: 2 недели.

Тестирование и отладка: 3 дня.

Бюджет проекта:

Нервы Паши в основном;

3 бутера с хрустящим хлебом и колбасой;

2 бокала чая.