# 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 – Персонаж при помощи него разбивает блоки и наносит урон по слизи;
* 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-upокно

○ Текст “Выйти из игры?”

○ Кнопка“Да”

■ Принажатии

● Приложение закрывается

○ Кнопка“Нет”

■ Принажатии

● Pop-up окно закрывается, приложение продолжает

Работать

## Игровое поле

### Перемещение по игровому полю

### Атака

### Строительство

1. UI\UX

Список всех окон с описанием элементов взаимодействия.

* 1. Экран Загрузка Представляет собой стартовый экран загрузки игры и экран перехода в Игровой режим. ● Логотип игры ● Промоизображения ● Шкалапрогресса загрузк

## 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” ○ Аватаригрока ○ Приклике ■ Переходит на страницу Профиль игрока ● Валюта ○ Иконкамонеты ○ Текст “0000” (Количество валюты) ● Кнопка“Новая игра” ○ Текст “Новая игра” ○ Приклике ■ Переходи на экран Новая игра ● Кнопка“Статистика” ○ Текст ”Статистика” ○ Приклике ■ Переходнаэкран 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.