**ТЗ к проекту: “The Legend of Zelda: A link to the past”**

**Основной замысел(сюжет):**

Мужчине необходимо спуститься в подземное царство хельхейм за своей женой и остаться незамеченным. Для этого ему придётся решать головоломки, научиться обходить врагов, а может даже убивать их. Но после пройденного пути возлюленная не будет рада прибытию главного героя. Лишь досконально изучив игровой мир, игроки смогут понять в чем дело.

Нужно реализовать:

* **Меню игры и сохранения.**

Стоит задача создать простое и функционально стартовое меню, в котором будут присутствовать функции выхода из игры, настроек и запуска с последнего места сохранения. Так же требуется создать систему автосохранений и меню паузы, где можно будет сделать это вручную

* **Механики ходьбы, атаки, передвижения предметов, рюкзака, чтения записок.**

Эти механники отвечают за основной геймплейный луп, и требуют к себе особой заботы. Они должны будут быть максимально удобными и интуитивными. Главный же интерес у игрока будет вызывать левел-дизайн.

* **Несколько открытых локаций с головоломками и битвами с врагами.**

Тот самый левел-дизайн. Он от нас потребует большое количество креатива и осознанности, чтобы сделать его интересным. Сеттинг скандинавской мифологии нам в этом поможет.

* **Небольшие катсцены.**

Небольшие проигрываемые видеоролики, позволяющие игроку быстрее влиться в повествование

* **Аудиоэффекты + Саундтрек**

Звук ходьбы, атаки и фоновая музыка для каждого из уровней. Музыкальная составляющая должна быть вдохновлена музыкой "севера", и не будет зацикливаться на "восьмибитной" эстетике игры.

Игра представляет собой открытую пиксельную "песочницу" от третьего лица, с несколькими подуровнями. Ключевой частью игрового цикла является исследование локаций (поиск скрытых записок повествующих о настоящем сюжете) и решение головоломок\битв, открывающих дальнейшее продвижение.

Игра будет реализована с помощью библиотеки PyGame и встроенных библиотек языка Python. Основная карта и локации подуровней будут реализованы с помощью Tiled Map Editor. Музыка создана с помощью специализированной daw FL Studio. Графика же, основанная на спрайтах, реализована с помощью различных визуальных редакторов.