Техническое задание

“StolenPresents”

Предмет разработки:

Игра “StolenPresents”

Цель разработки:

Поднятие новогоднего настроения, отработка использования pygame

Требования к графическому дизайну продукта:

Игра выполняется в “пиксельном” стиле. Игрок видит поле сверху.

Функциональные требования:

Игра начинается с предыстории - Гринч похитил Деда Мороза, Дед Мороз пытается сбежать, чтобы успеть на празднование Нового Года. Для этого ему нужно найти подарки.

Дед Мороз покидает комнату, в которой его запер Гринч, и оказывается в лабиринте. В лабиринте игрок, управляя Дедом Морозом, должен дойти до точек входа в мини-игры (дверей) и пройти их, чтобы найти подарки для жителей. После прохождения мини-игры Дед Мороз попадает в комнату, в которой находятся подарки и, возможно, ключ от тайной комнаты. Найдя ключ, игрок получает доступ к бонусному уровню. Наградой за прохождение бонусного уровня является подарок для Гринча.

После прохождения лабиринта Дед Мороз должен разнести найденные подарки жителям - “зайти” к ним в дома. После этого игрок видит сообщение о результатах игры, поздравление со спасенным (или нет) Новым Годом и предложение сыграть еще раз или покинуть игру.

Игра должна хранить все предыдущие результаты прохождения. Пользователь должен иметь возможность ознакомиться с таблицей рекордов.