**ВВЕДЕНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Обозначение** | **Определение** |
| Rogue-like | Компьютерная игра, характеризующаяся процедурной генерацией мира, пошаговым прохождением и необратимостью смерти игрового персонажа |
| Геймер | Человек, любящий играть в компьютерные игры |
| Пиксель-арт | Графика выполненная в пикселях |
| Референс | Пример, который дизайнер использует на этапе подготовки |
| Альфа-версия | Версия ПО, которое находится в разработке, функции которого ещё не полностью реализованы |
| Баг | Ошибка в коде или в работе программы |

Цель проекта - разработать оригинальную компьютерную игру с возможностью выхода проекта на рынок, а также обучиться работать со средами разработки, приобрести новые навыки нужные для работы в команде.

Наш проект нацелен на аудиторию, состоящую из геймеров, которым нравятся игры жанра rogue-like, такие как Dead Cells, The Binding Of Isaac и т.п.

**КРАТКИЙ ОБЗОР**

Frogtopia является 2D игрой жанра rogue-like с видом сбоку, выполненной в графике пиксель-арт.

Игрок берёт под управление персонажа жабу, целью которой является нахождение нового дома для своего поселения. Чтобы достичь цели, персонажу придётся пойти в путешествие в опасном мире игры.

**ОСНОВАНИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ**

Игровой движок: Unity

Язык программирования: C#

Хостинг проекта: GitHub

**ТРЕБОВАНИЯ К ПРОЕКТУ**

Реализовать главную фишку игры: главное оружие игрока – язык, который благодаря мутациям, находящимся на игровых локациях, может иметь множество необычных, безумных и противоречивых комбинаций атаки.

Интерфейс: интерфейс обязан быть не враждебен для игрока, иметь минимально возможное число вкладок и кнопок для взаимодействия

Игровой мир: реализовать процедурную генерацию локаций; придумать и реализовать разнообразные локации, которые не будут конфликтовать друг с другом при соединении

Оружие и мутации: придумать, сбалансировать и реализовать оружие и мутации для игрока

Враги и боссы: реализовать по мере надобности уже имеющихся врагов и боссов. При необходимости придумать новых

Визуальный стиль, музыка, графика: найти людей, которые это могут сделать. Найти для них референсы.

**ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ**

До 6.03

* Определиться с моделью игры
* Решить все споры
* Реализовать перемещение персонажа
* Реализовать банальные атаки персонажа
* Реализовать первых врагов

До 20.03

* Реализовать первое оружие
* Реализовать простейшие мутации
* Взаимодействие персонажа с врагами
* Сделать простейший интерфейс

До 3.04

* Доработать до комфортной игры
* Добавить звуки врагам, игроку, окружающему миру
* Добавлять новое оружие, мутации, врагов (по необходимости)

До 17.04

* Сделать первую альфа-версию игры
* Добавлять новое оружие, мутации, врагов (по необходимости)

До 1.05

* Реализовать процедурную генерацию локаций
* Добавлять новое оружие, мутации, врагов (по необходимости)

До 15.05

* Создать меню для игрока
* Добавлять новое оружие, мутации, врагов (по необходимости)

До 29.05

* Тестирование проекта
* Исправление багов