ТЗ к проекту по Pygame

Команда: горные козлики

Половинкин Платон

Сорокина Аня

Рудакова Женни

Роли в команде:

Женни – Game-дизайнер

отвечает за создание концепции игры и игрового механизма

Аня – Тестировщик

помогает выявить и исправить все технические проблемы в программе

Платон – Проектный менеджер

отвечает за планирование всех этапов

вся команда – создание и реализация трех уровней и разработка основного игрового функционала.

Описание и идея:

"Котопёс" -- это приключенческая игра-лабиринт в пиксельном стиле с головоломками для двух игроков с одного устройства. Уровни делятся на 3 уровня сложности, в зависимости от сложности головоломок. Чтобы игрокам перейти на новый уровень, нужно набрать 3000 очков опыта за прохождение разных лабиринтов, когда за один уровень максимально даётся 300. Всех лабиринты генерируются рандомно. После разблокировки всех уровней, пользователи получают завершающий приз в виде картинки кубка, но всё равно могут продолжать играть.

Функциональные требования:

1. Три окна:

-меню(окно входа для пользователя, настройки игры (звук, тема))

-игровое окно(высвечивается лабиринт с двумя персонажами в двух нижних углах, головоломки и выходы расположены рандомно)

-карта уровней(выбор уровня сложности, показывает набранное количество очков опыта)

-настройки (возможность приостанавливать, начать заново или завершать игру, звук)

2. Три уровня сложности:

- Головоломка с проводками. (соединить одинаковые цвета проводками)

- Головоломка с разгадыванием шифра. (разгадать шифр и ввести полученное слово в поле)

- Головоломка с составлением слова из карточек с буквами. (по типу wordl)

3. Герои:

-Два игровых персонажа с внешним видом (скинами), выбираемыми игроком (изначально выбраны кот и пёс)

4. Головоломки:

- Разработка головоломок для каждой локации а также взаимодействия с локациями(передвижение предметов, нажатие рычагов)

5. Пиксельный стиль:

- Визуальное оформление игры в пиксельном стиле

Системные требования:

1. База данных(таблицы sql):

- количество набранных очков опыта для каждого уровня сложности

- пройденные головоломки в самих

- настройки игрока

- уже пройденные карты, для предотвращения повторений