

Золин Денис
10 ноября 2025

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

на выполнение работы по созданию проекта игры платформера с
элементами тамагочи.

На 6 листах

Ставрополь, 2025

Содержание

1. Общие сведения.....	3
2. Назначение и цели создания системы.....	3
2.1. Назначение системы.....	3
2.2. Цели создания системы.....	3
3. Требования к системе.....	4
3.1.1. Базовый геймплей.....	4
3.1.2. Механики персонажа.....	4
3.1.3. Система ухода за питомцем.....	4
3.1.4. Сюжетная система.....	5
3.1.5. Управление.....	5
3.2. Технические требования.....	5
4. Состав и содержание работ по созданию системы.....	5
4.1. Предпроизводство.....	5
4.2. Производство.....	5
4.3. Финальная стадия.....	5
5. Критерии приемки.....	6
7.1. Функциональные критерии.....	6
7.2. Качественные критерии	6
7.3. Технические критерии.....	6

1. Общие сведения

Наименование программного продукта: Bleat Buddy

Жанр: Платформер с элементами тамагочи

Целевая аудитория: Дети и подростки 12-18 лет, а также молодые люди 18-30 лет. Подходит аудитория обоих полов

Платформа: Персональные компьютеры (Windows) с поддержкой геймпада

Перспектива: Возможность портирования на мобильные устройства

Наименование организаций Заказчика и Исполнителя:

Заказчик: Московский международный колледж цифровых технологий "АКАДЕМИЯ «ТОР»"

Исполнитель (Разработчик): Золин Денис Львович

Сроки начала и окончания работ:

Начало: 04.09.2025

Окончание: 30.11.2025

2. Назначение и цели системы

2.1. Назначение системы

Создание игрового продукта, сочетающего элементы классического платформера с механиками ухода за виртуальным питомцем, обеспечивающего эмоциональное вовлечение игрока через сюжет и геймплей.

2.2. Цели системы

Реализация увлекательного платформера с уникальной механикой
Создание эмоциональной связи между игроком и персонажем
Обеспечение разнообразного игрового опыта через комбинации механик
Достижение высокого уровня погружения через визуальный стиль и сюжет

3. Требования к игровому продукту

3.1. Функциональные требования

3.1.1. Базовый геймплей

Платформер, ключевой особенностью которого является возможность пользоваться возможностями козлика, такими как блеяние, двойной прыжок и также боданием. По ходу игры, будут появляться всё новые и новые типы задач, а также их комбинации. По ходу игры, козлик будет стареть, а также за ним нужно будет следить: купать, кормить, спать, лечить, а также будет возможность изменить наряд козлика. Кроме того, игра будет поддерживать не только ввод с клавиатуры, но и с геймпада

3.1.2. Механики персонажа

Из стандартных механик, козлик будет иметь возможности ходить, прыгать (также есть возможность двойного прыжка), а также падать вниз, при отсутствии платформы под ногами. Из особенных механик, будут реализованы функции бодания и блеяния.

3.1.3. Система ухода за питомцем

Сон: пока пользователь проходит уровни, у него понемногу отнимается энергия. Как только энергия иссякнет до конца, козлик больше не сможет никуда идти и уснёт вечным сном. Чтобы это избежать, пользователю нужно следить за состоянием полосы энергии и спать, когда это будет необходимо.

Еда: у козлика есть 3 сердечка, которые отнимаются, если пользователь совершил какую-то ошибку (например, если козлик упал в яму, попал в тень и тд.). Если все 3 сердца отнимутся, то игра начнётся с самого начала главы. У себя дома, козлик может поесть и восстановить сразу все утраченные сердца. Но для этого, требуется заплатить 1 осколок кристалла, которые пользователь получает, после того, как берёт кристаллы в конце локации.

Мытьё: При прохождении уровней, козлик начинает загрязняться. Когда он станет совсем грязным, шкала энергии начинает тратиться гораздо быстрее. Чтобы этого избежать, пользователь может помыть козлика у него дома, тем самым вернув расход энергии к нормальному значению.

Лечение: если козлик, во время своего путешествия, наступит на Тьму, то у него появится “Тёмная метка”. В следующий раз, когда он наступит на Тьму, козлик мгновенно умрёт. Для того, чтобы этого избежать, он может подлечиться. Всего с собой можно носить 3 бутылочки лекарства, а когда они закончатся, пользователю нужно будет купить ещё бутылочки за 1 осколок кристалла.

Покупка одежды: простой гардероб, чтобы изменить вид козлика

3.1.4. Сюжетная система

Реализуются 6 основных уровней для сбора осколков кристалла. Также планируется финальный босс, для уничтожения которого требуется применить все полученные ранее навыки

3.1.5. Управление

Поддержка клавиатуры и мыши Поддержка геймпада Настройка управления

3.2. Технические требования

Графика: Пиксельная стилистика

Разрешение: Full HD (На ультра-широких мониторах возможны проблемы с отображением)

Производительность: Стабильные 60 FPS на целевых конфигурациях

Совместимость: Windows 10/11

4. Состав и содержание работ по созданию системы

4.1. Предпроизводство

Создание соответствующей документации, разработка концепт-артов, а также создание прототипов основных механик

4.2. Производство

Создание базового движка на winForms, разработка демо уровней и основных механик. Реализация системы тамагочи и внедрение в основной геймплей. Создание всех игровых локаций.

4.3. Финальная стадия

Балансировка геймплея, тестирование и отладка, оптимизация производительности и подготовка релизной версии.

5. Критерии приёмки

5.1. Функциональные критерии

- Стабильная работа на целевых системах
- Реализация всех заявленных механик
- Отсутствие критических багов
- Соответствие визуальному концепту

5.2. Качественные критерии

- Эмоциональное воздействие сюжета
- Удобство управления
- Сбалансированность геймплея
- Качество визуального исполнения

5.3. Технические критерии

- Хорошая производительность
- Отсутствие вылетов из игры
- Корректное сохранение прогресса