Техническое задание (ТЗ) для игры на Pygame

1. Общая информация  
Игра, написанная с использование библиотеки pygame

Название игры: GRAYLAND

Жанр: Платформер, приключенческая игра

Платформа: ПК

2. Игровая концепция

Сюжет: Действие игры разворачивается в далеком будущем на планете Хромосфера, где все объекты и существа состоят из жидких красок. Главный герой, Пиксель — маленькая капелька краски, обладающая способностью изменять свой цвет и свойства в зависимости от окружающей среды. Злой художник Палитра похищает Радужный Кристалл, источник всех цветов на планете, и прячет его в своей крепости на вершине Хромогоры. Игрокам предстоит помочь Пикселю вернуть цвета в мир, сражаясь с врагами и преодолевая препятствия.

Основные механики:

Базовая: У главного персонажа есть оружие – шарики краски

Особая: При убийстве босса персонаж получает уникальное умение

Движение персонажа (вперед, назад)

Взаимодействие: с NPC

Система врагов(от определенного количества ударов монстра можно умереть, задача игрока его победить)

3. Графика – реализована с помощью Aseprite

Стиль графики: 2D пиксельная

Использование: Основной персонажи и NPC, Фоны и уровни, Анимации

4. Технические требования

Язык программирования: Python

Библиотеки: Pygame

5. Описание функционала

Меню: из меню можно начать или выйти из игры(функция main\_menu)

Игра: возможность двигаться вперед/назад, атаковать(клавиша F) (функция run\_game)