**Техническое задание**

**Escape from the outland**

**Разработчики:**

Ульянов Савелий

Котовщиков Андрей

1. Идея проекта.
   1. Увлекательный 2D платформер на pygame.
2. Игровой процесс.
   1. При открытии игры пользователь попадает на главный экран, в котором есть 2 кнопки. “Старт” и “Статистика”. При нажатии на кнопку “Статистика” открывается окно в котором будут отображаться результаты прошлых похождений. При нажатии на кнопку “Старт” игрок попадает в игровой мир. В игре присутствует несколько уровней который игрок должен пройти чтобы выиграть. После прохождения открывается финальное окно и в таблицу записываются: время прохождения, количество собранных монеток, количество выстрелов, количество убитых врагов. Далее игрок может вернуться в главное меню и попробовать заново.
3. Игровые механики.
   1. В игре присутствуют следующие механики:

* ходьба
* прыжок
* лазанье по лестнице
* стрельба
* лава
* здоровье игрока
* враги со слабым ИИ
* “монетки” для идеального прохождения

1. Графика, визуальный стиль Музыка.
   1. В качестве основного ассета для визуальной составляющей используется следующий ассет:

<https://pixelfrog-assets.itch.io/treasure-hunters>

* 1. В дополнение к красивому визуальному аспекту будет добавлена приятная музыка играющая на фоне
  2. Действия игрока так же будут сопровождаться своими звуками для лучшего погружения в игровой процесс
  3. действия персонажей и врагов будут иметь анимации