Оглавление

[Краткое описание проекта 2](#_Toc9605547)

[Питч 2](#_Toc9605548)

[Быстрая запись идеи проекта 2](#_Toc9605549)

[Unique selling points (USP) 2](#_Toc9605550)

[Определение целевой аудитории 2](#_Toc9605551)

[Англоговорящая аудитория 2](#_Toc9605552)

[Русскоговорящая аудитория 2](#_Toc9605553)

[Объектные модели всех сущностей 3](#_Toc9605554)

[Сущность типа Character 3](#_Toc9605555)

[Функциональная спецификация 4](#_Toc9605556)

[Контент игры 4](#_Toc9605557)

[Интерфейс 4](#_Toc9605558)

[Монетизация 4](#_Toc9605559)

[Виральность 4](#_Toc9605560)

[Техническая спецификация 4](#_Toc9605561)

[База знаний 4](#_Toc9605562)

# Краткое описание проекта

## Питч

* Олимпийский забег с препятствиями и необычными ловушками;
* Прокачка бегунов и доминирование над игроками;
* Приятная векторная стилистика и плавные анимации.

## Быстрая запись идеи проекта

2D ранер в векторной стилистике. Суть игры участие в забегах, покупка/прокачка персонажей. В одном забеге участвует игрок и 3 бота для имитации мультиплеера.

Окружение: действия начинаются с стартовой линии на спортивном стадионе, затем окружение меняется на лес/пустыню/горы/зиму, все декоративные объекты окружения генерируются процедурно.

Механика: игрок набирает скорость с помощью double tap; после набора максимальной скорости hold tapпозволяет её сохранить; для преодоления препятствий используется swipe вверх или вниз, в зависимости от типа препятствия.

## Unique selling points (USP)

* Клацаешь по экрану и быстро бежишь до финиша, на пути спотыкаясь об препятствия или перепрыгивая их, обгоняешь других участников;
* С каждым забегом дистанция увеличивается и нужно прокачивать выносливость, иначе упадешь по среди дороги, не добежав до финиша;
* Играешь с другом по Bluetooth или через Google+;
* Каждый забег начинается с стартовой линии на олимпийской дорожке и переходит в одну из локаций, локация больше не меняется до самого финиша;
* Изменение внешнего вида персонажа с переходом на новый уровень;

## Определение целевой аудитории

### Англоговорящая аудитория

Мужчины казуальщики 12-17 лет, с минимальным или отсутствующим уровнем заработной платы, без образования или с средним образованием, проживающие в Евросоюзе, доступ в Instagram или Facebook.

Девушки -

### Русскоговорящая аудитория

Мужчины казуальщики 12-17 лет, с минимальным или отсутствующим уровнем заработной платы, без образования или с средним образованием, проживающие в странах СНГ, доступ в ВК.

# Объектные модели всех сущностей

## Сущность типа Character

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Описание** | **Тип** | **Имя** |
| Текущая скорость бега | float | Speed |
| Стартовая скорость бега | float | MinSpeed |
| Максимальная скорость бега | float | MaxSpeed |
| Индекс ускорения при разовом нажатии | float | SpeedUp |
| Индекс потери скорости | float | SpeedLoss |
| Индекс ускорения прыжка | float | JumpBoost |
| Выносливость\* | float | StayingPower |
| Уровень | Int | lvl |

\*Выносливость – время, в течение которого персонаж может бежать максимальную скорость (Hold touch). После истечения этого времени скорость снижается, для её поддержания необходимо клацать на экран.

Функциональность:

* Открывается в магазине;
* Может быть улучшен
* Может быть заменен на любого другого Character’а.

# Функциональная спецификация

# Контент игры

# Интерфейс

# Монетизация

# Виральность

# Техническая спецификация

# База знаний