Оглавление

[Краткое описание проекта 2](#_Toc9809079)

[Питч 2](#_Toc9809080)

[Быстрая запись идеи проекта 2](#_Toc9809081)

[Unique selling points (usp) 2](#_Toc9809082)

[Определение целевой аудитории 2](#_Toc9809083)

[Англоговорящая аудитория 2](#_Toc9809084)

[Русскоговорящая аудитория 2](#_Toc9809085)

[Объектные модели всех сущностей 3](#_Toc9809086)

[Сущность типа character 3](#_Toc9809087)

[Сущность типа бот 3](#_Toc9809088)

[Функциональная спецификация 4](#_Toc9809089)

[Вход в игру и авторизация 4](#_Toc9809090)

[Выбор персонажа 4](#_Toc9809091)

[Игровая сессия / забег с ботами 4](#_Toc9809092)

[Таблицы лидеров 4](#_Toc9809093)

[Игровые достижения 4](#_Toc9809094)

[Сохранение игровых достижений 4](#_Toc9809095)

[Контент игры 5](#_Toc9809096)

[Интерфейс 6](#_Toc9809097)

[Монетизация 7](#_Toc9809098)

[Виральность 8](#_Toc9809099)

[Техническая спецификация 9](#_Toc9809100)

[База знаний 10](#_Toc9809101)

# 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

Парни - 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

Парни 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 при этому определенные параметры повышаются
* Может быть заменен на любого другой скин Character’а.

## Сущность типа Бот

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Описание** | **Тип** | **Имя** |
| Текущая скорость бега | float | Speed |
| Стартовая скорость бега | float | MinSpeed |
| Максимальная скорость бега | float | MaxSpeed |
| Частота вызова ускорения (%) | float | FrequencyCallBoost |
| Индекс ускорения | float | SpeedUp |
| Индекс потери скорости | float | SpeedLoss |
| Реакция на предстоящее препятствие | Vector2 | ReactionDistance |
| Индекс ускорения прыжка | float | JumpBoost |
| Выносливость | float | StayingPower |
| Уровень | Int | lvl |
| Диапазон отклонения от уровня Character | Vector2 | DivitaionRange |

Функциональность:

* Случайная генерация из возможных скинов;
* Случайный выбор уровня относительно уровня игрока.

# ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКАЦИЯ

## Вход в игру и авторизация

При первом входе в игру пользователь автоматически авторизуется в Google Play Services. Если он уже авторизован в Google Play Services, то необходима кнопка для выхода из аккаунта Google play. Если пользователь не авторизован в системе Google Services, то обязательно присутствие кнопки для авторизации.

Кнопка входа и выхода из аккаунта Google Play замещают друг друга.

При авторизации проверять сохранение игрового прогресса. Предложить пользователю загрузить имеющиеся сохранение.

Пользователь может играть не авторизовавшись, тогда у него будет ограничен доступ к некоторым функциям:

* Таблицы лидеров;
* Достижения;
* Онлайн игра с друзьями через круги Google+;
* Сохранение игрового прогресса.

## Выбор персонажа

На игровом экране демонстрируется текущий персонаж. Смена персонажа осуществляется в отдельном окне, где присутствуют все существующие в игре персонажи.

Перелистывания персонажей осуществляется свайпами влево/вправо или соответствующими кнопками.

Выбор персонажа осуществляется кнопкой «Выбрать», расположенной под иконкой персонажа, или кнопкой «Купить», если персонаж ещё не куплен.

## Игровая сессия / забег с ботами

Забег начинается у стартовой линии на спортивном стадионе, на страте находится игрок и 3 бота. По истечение стартового таймера начинается игра. Все начинают бежать с изначальной стартовой скоростью, дальше скорость меняется в зависимости от действий игрока – для персонажа игрока, и алгоритма бота – для персонажей ботов.

Во время забега идёт соперничество между 4-мя участниками, каждый из которых преодолевает одинаковые для всех препятствия и стремится занять лидирующую позицию.

Финиширование происходит, как только один из участников пересекает красную линию (финиш, разрывает ленту) и поднимается на пьедестал, после победителя догоняют остальные участники и занимают соответствующие места, тому, как добежали.

## Действия бота

## Таблицы лидеров

## Игровые достижения

## Сохранение игрового прогресса

# КОНТЕНТ ИГРЫ

# ИНТЕРФЕЙС

# МОНЕТИЗАЦИЯ

# ВИРАЛЬНОСТЬ

# ТЕХНИЧЕСКАЯ СПЕЦИФИКАЦИЯ

# БАЗА ЗНАНИЙ