

# Bug Dash

Концепт-документ

## **1. Краткое описание игры**

Игра представляет собой 3D аркаду, в которой игроку придется управлять насекомым, бегущим по стенам дома, попутно уклоняясь от препятствий, ударов человека и собирая всяческие подбираемые предметы.

Жанр: аркады.

Платформа: Android, iOS.

Игра ориентирована на широкую аудиторию и не содержит ограничивающего контента.

## **2. Цель**

Игроку необходимо добежать до конца уровня для перехода на следующий уровень. Уровни сгруппированы в этапы, каждый из которых представляет из себя новую локацию в доме.

## **3. Основной фокус**

Наиболее приятным аспектом игры должно стать управление жуком. Оно должно быть отзывчивым, а анимация ножек насекомого идеально подчеркивать совершаемое движение, будь то поворот, разгон или остановка.

## **4. Описание игровых механик**

### Движение жука

Игрок может менять позицию насекомого по высоте, при этом насекомое обладает инерцией, т.е. следует за положением пальца с некоторой задержкой, скоростью.

Если игрок не касается экрана жук постепенно останавливается, т.е. остановка происходит не моментально, а также с некоторой задержкой.

Если игрок вновь касается экрана жук начинает разгон пока не достигнет некоторой определенной скорости.

### Столкновение с препятствием

На уровне присутствуют препятствия. Столкновение с ними приводит к поражению игрока.

### Удары

Время от времени по игровому уровню происходят «удары», что представляют из себя опасные для игрока зоны. Попадание игрока в такую зону в момент «удара» приводит к поражению.

#### Переход между уровнями

При достижении конечной точки уровня, что может быть представлена, например отверстием в стене дома, игрок переходит на следующий уровень. Если игрок прошел все уровни этапа, то ему будет открыт новый этап игры и игрок попадет на уровни следующей игровой локации.

#### Счетчик дистанции

При продвижении игрока по уровням счетчик фиксирует пройденную игроком дистанцию.

#### Подбираемые предметы

При столкновении с подбираемым предметом, предмет исчезает, а игрок получает эффект, заложенный в этот предмет.

#### Поражение

При поражении игрок получит награду игровой валютой, его результат будет зафиксирован в таблице лидеров, после чего игрок будет перемещен в меню игры.

### **5. Описание работы игровых элементов и управления**

#### Управление

Смещение жука осуществляется за счет свайпов вверх и вниз.

Остановка – отсутствие касания экрана.

Разгон – прикосновение к экрану.

#### Препятствия

Препятствия могут быть:

- Статическими. Их параметры остаются неизменными с ходом времени.
- Динамическими, т.е. их позиция может меняться как по вертикали, так и по горизонтали с ходом времени.

- **Скриптованные.** Они могут выполнять определенное заскриптованное действие. Например, дверная ручка, что кажется обычным препятствием, может совершить поворот, сменив свою ротацию. Такие действия должны заранее предупреждать игрока о своем совершении.

При столкновении с препятствием происходит анимация столкновения, зависящая от того препятствия, с которым столкнулся игрок. Например, жук может быть немного сплюснен вдоль или при столкновении с розеткой жука ударит током.

#### Удары

Возникновение опасной зоны «удара» предупреждается появлением тени, что расширяется и затемняется по мере приближения удара.

При попадании игрока под удар происходит анимация, которая в мягкой форме расплющит жука по стенке.

#### Переход между уровнями

Во время перехода игра загружает следующий уровень. Переход может сопровождаться анимацией, в которой жук будет проползать через некоторое подобие тоннеля. При этом возможен поворот камеры игрока «за спину» жука для создания эффекта ускорения.

#### Счетчик дистанции

Счетчик дистанции определяет размер награды, получаемой игроком при поражении. Размер награды умножается на этап игры.

#### Этап игры

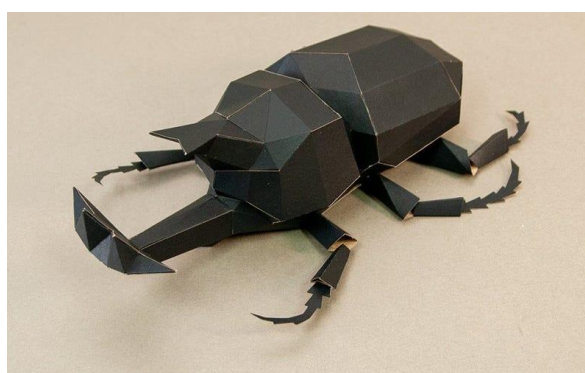
Этап игры содержит в себе информацию о локации, т.е. о дизайне локации, разнообразии препятствий, сложности. Этап также выступает как множитель получаемой награды.

#### Подбираемые предметы

Подбираемые предметы выполняют роль усилителей, усиливая игрока, либо активируя какой-то бонус, например временное ускорение с неуязвимостью.

### **6. Визуальные референсы**

Модель жука должна лишь отдаленно напоминать насекомое. Главное – чтобы модель выглядела забавно и имела возможность анимации ножек. Предпочтительно использование лоу поли, ярких цветов для моделей и их стилей.



Дизайн самих локаций представляет из себя различные комнаты квартиры. Внешний вид локаций должен также быть лоу поли и использовать яркие цвета при оформлении. Жук должен хорошо выделяться на фоне других объектов. Ниже приведены примеры визуального дизайна локаций:





Меню может содержать сцену уровня, жука и необходимые элементы интерфейса. В своем оформлении оно должно приближаться к минимализму, но создавать ощущение нахождения в некотором помещении, доме. Пример похожего меню на картинке снизу.



## 7. Референсы по механикам

Управление жуком во много схоже с управлением автомобилем. Жук также может разгоняться, тормозить, поворачивать, обладает инерцией. Например, в игре “Blocky Highway” есть схожие механики управления. Отличия лишь в том, какими средствами реализовано управление. Если в “Blocky Highway” это клавиши и наклон смартфона, то в данной игре это свайпы вверх и вниз, наличие или отсутствие касания экрана.



Столкновение реализуется как анимация. В этом «Bug Dash» схожа с «Horizon». При столкновении с препятствием происходит анимация взрыва корабля и разлета обломков, а в «Bug Dash» - анимация расплющивания жука.



Различие заключается в том, что анимация в «Bug Dash» зависит от препятствия, с которым столкнулся игрок, при этом препятствия бывают разных типов.

Счетчик дистанции и подбираемые предметы встречаются во многих аркадных играх жанра «гонки». Пример из «Sonic Dash». На картинке в левом верхнем углу можно увидеть счетчик дистанции, а на уровне присутствуют подбираемые предметы. Но в «Bug Dash» из подбираемых предметов присутствуют только различные усилители, нет необходимости собирать «кольца».





Поражение выглядит как меню, которое предлагает игроку единожды возродиться для продолжения игры. Различие в том, что «Bug Dash» не подразумевает наличия премиум-валюты.





## **8. Система прогрессии**

По мере продвижения игрока по уровням растет сложность игры. Увеличивается максимальная скорость жука, а при переходе на новый этап появляются все более сложные препятствия. Увеличивается частота ударов.

### Характеристики жука

Результативность игрока зависит не только от его личных навыков, но и от характеристик его жука. Существуют следующие характеристики:

- Скорость поворота – влияет на скорость смещения по высоте
- Скорость торможения – снижает время на полную остановку
- Ускорение – влияет на разгон жука при потере скорости или остановке
- Инерция – влияет на «занос» жука при повороте.

Характеристики не зависят от 3D-модельки жука. Приобретение улучшений осуществляется за внутриигровую валюту.

### Визуальная кастомизация

По мере выполнения определенных условий игрок будет разблокировать визуальный контент. При достижении нового этапа игры игрок сможет открыть новую 3D-модельку жука. Для каждой модельки существует несколько разблокируемых стилей. Помимо моделей и их стилей существует след, оставляемый жуком при беге. Данный след тоже имеет несколько разблокируемых стилей.

Визуальный контент разблокируется путем выполнения достижений/просмотра рекламы/оставления отзыва/покупки в зависимости от конкретного приобретаемого элемента.

### Таблица лидеров

Результаты прохождения конкретного этапа игры фиксируются в общей таблице игроков и формируют топ. Оценочным критерием прохождения этапа выступает время, затраченное на прохождение.

## **9. Монетизация игры**

### Реклама

Пропускаемая реклама воспроизводится при:

- Поражении игрока

Непропускаемая реклама воспроизводится при:

- Один раз в день для получения бонусной внутриигровой валюты
- Разблокировании некоторых элементов визуального контента
- При поражении игрок может единожды воскреснуть

### Внутриигровые покупки

За счет средств учетной записи игрока в игровом магазине может быть приобретена:

- Внутриигровая валюта
- Уникальные элементы визуального контента
- Постоянные усиления

## **10. Зарисовка 1 уровня**

В качестве примере простого уровня ниже на рисунке 1 приведена зарисовка:

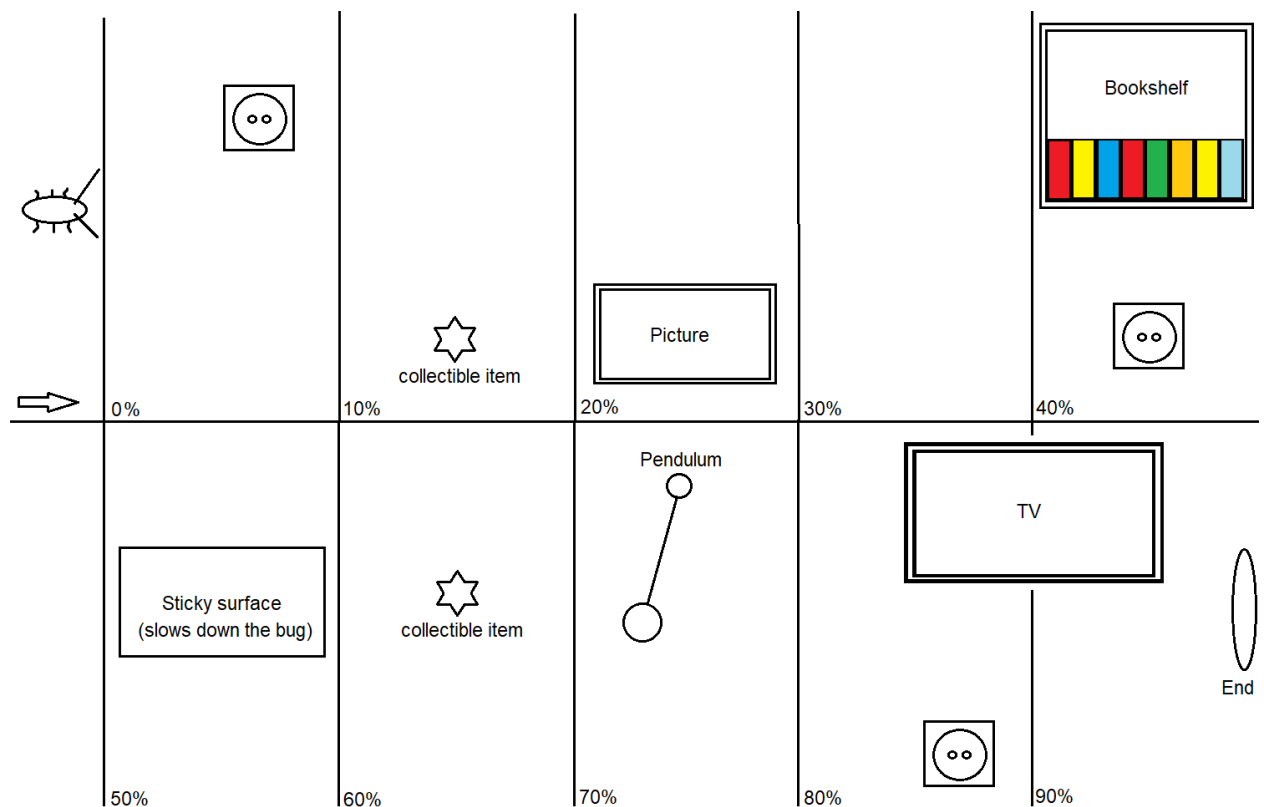


Рисунок 1 – зарисовка уровня игры

Зарисовка данного уровня для лучшего представления разделена на 10 равных частей и на две половины: верхняя и нижняя. Сначала игрок пробежит верхнюю, затем нижнюю. Цель игрока добраться до объекта «END». На уровне располагаются следующие препятствия:

- Розетка. Статическое препятствие.
- Картина. Статическое препятствие.
- Книжная полка. Заскриптованное препятствие. При приближении к полке с нее падает книга. Необходимо немного притормозить, чтобы не столкнуться с книгой. Сама полка является статическим препятствием.
- Липкая поверхность. Заскриптованное препятствие. При попадании на поверхность снижает скорость движения жука, делая его уязвимым для ударов.
- Маятник. Динамическое препятствие. Двигается по некоторой траектории с ходом времени.
- Телевизор. Статическое препятствие.

Помимо препятствий на уровне присутствуют подбираемые предметы.

Также во время прохождения периодически на пути игрока будут происходить «удары».

## **11. Время на прохождение уровня**

От 45 до 80 сек, в зависимости от сложности уровня и стиля игры, так как игрок может произвольно останавливать жука.

## **12. Потенциальное развитие игры**

Контент игры может пополняться новыми игровыми элементами:

- Увеличение разнообразия препятствий
- Добавление различных спецэффектов при ударах
- Разнообразие анимаций переходов между уровнями
- Добавление новых этапов игры
- Увеличение разнообразия подбираемых предметов

Также новый визуальный контент:

- Модельки жуков

- Стили моделек жуков
- Следы жуков

### **13. Предложения по улучшению концепта**

В целом концепт соответствует жанру гиперказульных игр.

Есть следующее предложение: логическое разделения уровня на несколько «путей». Таким образом игроку будет несколько раз за уровень предоставляться выбор: более безопасный путь с меньшими наградами, умеренный путь с небольшим риском и средним вознаграждением, рискованный путь, требующий повышенных навыков для прохождения, с высоким вознаграждением.

Еще одним предложением будет: наличие уровней, которые представляют собой поверхность, которая обладает другой структурой уровня в отличие от стен (наличие перепадов высот, провалов в поверхности) и некоторыми уникальными для каждого этапа игровыми элементами. Например, поверхность на кухне.