

Дизайн документ

Андрянов Арсений, Александрова Ксения, Левицкая Алиса,
Печалинова Богдана, Соболев Григорий

Ноябрь 2024

Contents

1	Введение	2
2	Концепция	3
2.1	Введение	3
2.2	Жанр и аудитория	4
2.3	Основные особенности игры	5
2.4	Описание игры	6
2.5	Предпосылки создания	7
2.6	Платформа	8
3	Функциональная спецификация	9
3.1	Принципы игры	9
3.1.1	Суть игрового процесса	9
3.1.2	Ход игры и сюжет	9
3.2	Физическая модель	10
3.3	Персонаж игрока	11
3.4	Элементы игры	12
3.5	«Искусственный интеллект»	13
3.6	Многопользовательский режим	14
3.7	Интерфейс пользователя	15
3.7.1	Блок-схема	15
3.7.2	Функциональное описание и управление	15
3.7.3	Объекты интерфейса пользователя	15
3.8	Графика и видео	16
3.8.1	Общее описание	16
3.8.2	Двумерная графика и анимация	16
3.8.3	Трёхмерная графика и анимация	16
3.8.4	Анимационные вставки	16
3.9	Звуки и музыка	17
3.9.1	Общее описание	17
3.9.2	Звук и звуковые эффекты	17
3.9.3	Музыка	17
3.10	Описание уровней	18
3.10.1	Общее описание дизайна уровней	18
3.10.2	Диаграмма взаимного расположения уровней	18
3.10.3	График введения новых объектов	18
4	Контакты	19

1 Введение

Дальнейшее содержание этого документа организовано по разделам, в которых приводится следующая информация:

- Раздел 2. Концепция. Данный раздел содержит основные сведения об игре, включая общее описание, жанр, целевую аудиторию, предпосылки создания и основные особенности игры, а также информацию о платформах, на которых она будет доступна.
- Раздел 3. Функциональная спецификация. Этот раздел детально описывает функциональные аспекты игры, такие как принципы игрового процесса, физическая модель, характеристики персонажа, элементы игры, искусственный интеллект, многопользовательский режим, интерфейс пользователя, графика и видео, звуки и музыка, а также описание уровней.
- Раздел 4. Контакты. Данный раздел содержит контактную информацию для связи с разработчиками или другими заинтересованными лицами.

2 Концепция

2.1 Введение

Игра сочетает элементы *хоррора, приключений, ролевой игры и мистического сюрреализма с головоломками и пиксельной графикой*. Она предназначена для аудитории от **14 лет и старше**. Игроки погружаются в мрачный и серый мир повседневной жизни, где реальность переплетается с мистикой, и каждое решение приводит к новым последствиям. Проект отличается напряженной атмосферой, нелинейным сюжетом, стратегическими элементами и глубоким нарративом, затрагивающим социальные и психологические проблемы, что делает его привлекательным для фанатов инди-разработок и атмосферных хорроров.

2.2 Жанр и аудитория

Жанр игры можно определить как *хоррор-приключенческий* с элементами ролевой игры, мистического сюрреализма и пиксельной графикой с головоломками. Игрокам предстоит погрузиться в мрачный и серый мир повседневной жизни обычного человека рабочего класса, где они столкнутся с различными мистическими загадками и кошмарами, отражающими истинные страхи людей в современном мире.

Игра ориентирована на взрослую аудиторию, в основном от **14 лет и старше**, что обусловлено наличием напряженной атмосферы и хоррор-сцен, а также сложных тем, которые могут не подойти более юной аудитории. Кроме того, игра привлекает людей, интересующихся инди-разработками и атмосферными, завлекательными нарративами, а также теми, кто хочет исследовать социальные и психологические проблемы, волнующие почти каждого человека на ежедневной основе.

2.3 Основные особенности игры

Ключевая особенность игры состоит в том, что игрок вводится в игру не диалогами и записками, а посредством визуальных, звуковых и геймплейных деталей. Основная игровая задача – передать атмосферу и эмоции главного героя через мрачные сочетания тонов, напряженные звуки и относительно высокую сложность игры. Также почувствовать ответственность за исход игры позволяет возможность игрока повлиять на развитие сюжета своими действиями.

Длительность прохождения зависит от игрока: от его адаптированности к подобному жанру и выбора концовки. Прохождение займет у игрока от 2 до 5 часов.

2.4 Описание игры

The Twilight World – это увлекательная приключенческая игра, где игроки погружаются в новый мир, исследуя загадочные земли и решая разнообразные головоломки. Игра предлагает уникальный сюжет, насыщенный интересными персонажами и захватывающими квестами.

Сюжет игры развернётся вокруг обычного человека, внезапно оказавшегося в мрачном, мистическом мире, где реальность искажена, а привычные места превратились в опасные лабиринты. Его главная цель – выбраться живым и понять, *что* привело его сюда. Сначала главный герой начнёт замечать странные события: шепоты из пустых комнат, движущиеся тени и непонятные символы. По мере продвижения он найдет подсказки и артефакты, которые помогут понять природу происходящего, но для этого потребуются внимательность и логическое мышление. Ему также предстоит встречаться с таинственными сущностями, которые могут либо помочь, *либо сбить с пути*.

Сюжет будет нелинейным – игроку придётся принимать решения, от которых зависят финал и разгадывания главной тайны. Игра создаст напряжённую атмосферу, где каждый шаг может привести как к спасению, так и к гибели, а загадки реального мира переплетаются с мистикой.

2.5 Предпосылки создания

Идея игры основывается на растущей популярности проектов, сочетающих психологический хоррор и элементы головоломки. Атмосферные инди-хорроры популярны в наши дни, как и игры с сильным визуальным стилем и глубоким сюжетом. Существование игр, совмещающих подобные жанры (например, "Yuppie Psycho", "Rusty Lake", "Amanda The Adventurer") демонстрирует, что игроки ищут в хорроре не только адреналин, но и глубокую историю с атмосферой, способной погрузить их в мир загадок, тревог и интриг. Данная игра предлагает уникальное сочетание: исследование мрачного, но знакомого мира, где реальность переплетается с мистикой, а каждое решение приводит к новым последствиям.

Тенденции рынка: сейчас растет популярность инди-игр с акцентом на хоррор стиль и атмосферу. Различные платформы (Steam, Epic Games) активно поддерживают проекты, которые выделяются своей эстетикой и идеей. Чёрно-белая палитра, минимализм и мистические элементы уже доказали свою успешность, привлекая как нишевых фанатов, так и широкую аудиторию. Кроме того, наличие нелинейного сюжета и элементов стратегии позволяет привлечь не только поклонников хорроров, но и игроков, ищущих интеллектуальные вызовы и разветвления в сюжете.

Лицензирование и оригинальность: весь игровой контент создаётся с упором на креативность, чтобы предложить уникальный продукт. Сюжет, персонажи и механики полностью авторские.

Игры ужасов ценны своей способностью вызывать глубокий страх, который сложно испытать в реальной жизни, а эффект напряжения и последующего расслабления приносит игроку положительные эмоции. Наша игра построена на постоянном ощущении напряжения и дискомфорта, а не на банальных драках, что делает ее более осмысленной и эмоционально насыщенной. Это не просто аттракцион, а возможность для игрока испытать сложные чувства, исследуя мир, где мистика и реальность переплетаются. Проект имеет право на жизнь благодаря оригинальности концепции, сочетанию захватывающего геймплея с визуальным искусством и востребованности подобных игр на рынке.

2.6 Платформа

Для Windows		
Требования	Минимальные	Рекомендуемые
Операционная система	Windows 7	Windows 10
Процессор	Quad-core Intel или AMD processor	Intel Core i5
ОЗУ	2 GB	4 GB
CD-ROM привод	Нет	Нет
Свободное место на HDD	4 GB	4 GB
Видеокарта	NVIDIA GeForce 9800 GT или AMD Radeon HD 4870	NVIDIA GeForce GTX 750 Ti или AMD Radeon R7 260X
Звуковая карта	Совместимая с DirectX 9.0c	Совместимая с DirectX 12
Управление	Клавиатура и мышь	Клавиатура, мышь, геймпад

Table 1: Системные требования для Windows

Для macOS		
Требования	Минимальные	Рекомендуемые
Операционная система	macOS X 10.8	macOS 13.0 Ventura
Процессор	Intel Core 2 Duo	Apple M1
ОЗУ	2 GB	2 GB
CD-ROM привод	Нет	Нет
Свободное место на HDD	4 GB	4 GB
Видеокарта	Intel(R) HD Graphics 520	Dedicated GPU supporting OpenGL
Звуковая карта	Встроенная	Встроенная
Управление	Клавиатура и мышь	Клавиатура, мышь, геймпад

Table 2: Системные требования для macOS

3 Функциональная спецификация

3.1 Принципы игры

3.1.1 Суть игрового процесса

3.1.2 Ход игры и сюжет

3.2 Физическая модель

3.3 Персонаж игрока

3.4 Элементы игры

3.5 «Искусственный интеллект»

3.6 Многопользовательский режим

3.7 Интерфейс пользователя

3.7.1 Блок-схема

3.7.2 Функциональное описание и управление

3.7.3 Объекты интерфейса пользователя

3.8 Графика и видео

3.8.1 Общее описание

3.8.2 Двумерная графика и анимация

3.8.3 Трёхмерная графика и анимация

3.8.4 Анимационные вставки

3.9 Звуки и музыка

3.9.1 Общее описание

3.9.2 Звук и звуковые эффекты

3.9.3 Музыка

3.10 Описание уровней

3.10.1 Общее описание дизайна уровней

3.10.2 Диаграмма взаимного расположения уровней

3.10.3 График введения новых объектов

4 Контакты