**От студии**

**D.S.D Games**

****

**ThunderLand**

**Дизайн-документ**

Содержание:

[1. Введение 4](#_Toc75236669)

[2. Концепция 5](#_Toc75236670)

[2.1. Введение 5](#_Toc75236671)

[2.2. Жанр и аудитория 5](#_Toc75236672)

[2.3. Основные особенности игры 5](#_Toc75236673)

[2.4. Описание игры 5](#_Toc75236674)

[2.5. Предпосылки создания 5](#_Toc75236675)

[2.6. Платформа 5](#_Toc75236676)

[3. Функциональная спецификация 7](#_Toc75236677)

[3.1. Принципы игры 7](#_Toc75236678)

[3.1.1. Суть игрового процесса 7](#_Toc75236679)

[3.1.2. Ход игры и сюжет 7](#_Toc75236680)

[3.2. Физическая модель 7](#_Toc75236681)

[3.3. Персонаж игрока 7](#_Toc75236682)

[3.4. Элементы игры 7](#_Toc75236683)

[3.5. «Искусственный интеллект» 8](#_Toc75236684)

[3.6. Многопользовательский режим 8](#_Toc75236685)

[3.7. Интерфейс пользователя 8](#_Toc75236686)

[3.7.1. Блок-схема 8](#_Toc75236687)

[3.7.2. Функциональное описание и управление 8](#_Toc75236688)

[3.7.3. Объекты интерфейса пользователя 8](#_Toc75236689)

[3.8. Графика и видео 8](#_Toc75236690)

[3.8.1. Общее описание 9](#_Toc75236691)

[3.8.2. Двумерная графика и анимация 9](#_Toc75236692)

[3.8.3. Трехмерная графика и анимация 9](#_Toc75236693)

[3.8.4. Анимационные вставки 9](#_Toc75236694)

[3.9. Звуки и музыка 9](#_Toc75236695)

[3.9.1. Общее описание 9](#_Toc75236696)

[3.9.2. Звук и звуковые эффекты 9](#_Toc75236697)

[3.9.3. Музыка 10](#_Toc75236698)

[3.10. Описание уровней 10](#_Toc75236699)

[3.10.1. Общее описание дизайна уровней 10](#_Toc75236700)

[3.10.2. Диаграмма взаимного расположения уровней 10](#_Toc75236701)

[3.10.3. График введения новых объектов 10](#_Toc75236702)

[4. Контакты 11](#_Toc75236703)

# Введение

Приведите в этом разделе информацию, необходимую перед прочтением данного документа:

* Комментарии по организации содержимого документа
* Ссылки на и используемые материалы, копирайты и прочее
* История изменений документа
* Список авторов
* Условные обозначения, сокращения и другие соглашения
* Любые сведения, которые необходимы для прочтения документа

# Концепция

Данный документ должен донести до читателя всю стратегически важную информацию об игре. Возможно, после прочтения этого документа читатель решит обратить внимание на дизайн-документ. Кроме того, не зависимо от желания, концепт-документ может быть единственным, ознакомиться с которым у читателя есть возможность. Общий объем не должен превышать нескольких страниц.

## Введение

Краткая формулировка всей идеи игры в одном или нескольких предложениях. Постройте эти предложения так, чтобы уже отсюда был виден жанр, аудитория, основные особенности и вообще все, что детализируется в следующих разделах.

## Жанр и аудитория

Сведения о жанре и целевой аудитории:

* Жанр: MMO RPG
* Возрастная группа: 12+
* Другие сведения о позиционировании игры

## Основные особенности игры

Ключевые особенности (USP – unique selling points), отличающие игру от других игр в этом жанре и ориентированных на ту же целевую группу.

Укажите также примерный объем игры (в часах прохождения или других единицах).

## Описание игры

Основной раздел концепции игры. Здесь необходимо донести саму суть игры с точки зрения игрока. У читателя должно сложиться представление о том, какого рода эта игра и как будут выглядеть действия игрока.

## Предпосылки создания

Обоснование того, что эта игра имеет «право на жизнь». Укажите кратко:

* общие тенденции рынка в этом направлении
* вопросы, связанные с лицензированием (если используется)

## Платформа

Перечислите платформы, на которых планируется создание игры. Для РС-платформы укажите минимальные и рекомендуемые системные требования. Если игра требует дополнительного оборудования (например, модем), укажите это.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Требования | Минимальные | Рекомендуемые |
| Операционная система |  |  |
| Процессор |  |  |
| ОЗУ |  |  |
| CD-ROM привод |  |  |
| Свободное место на HDD |  |  |
| Видео карта |  |  |
| Звуковая карта |  |  |
| Управление |  |  |

# Функциональная спецификация

Функциональная спецификация – основное описание игры с точки зрения игрока. Именно здесь раскрываются все возможности игры. Избегайте технических деталей или выкладок с точки зрения разработчика. Содержание данного раздела рассматривается как предстоящий объем разработки – по умолчанию принимается, что все возможности, изложенные здесь, будут реализованы, а то, что не упоминается – нет.

Объем может очень существенно отличаться в зависимости от жанра, качества проработки и т.д., но вместить изложение всех игровых вопросов в 20 страниц вряд ли реально.

## Принципы игры

### Суть игрового процесса

Данный и следующий разделы, фактически, раскрывают «Описание игры» из Концепции. Перечислите здесь, в чем заключается игровой процесс – gameplay. Постарайтесь раскрыть то удовольствие (развлечение), которое обещает это игроку.

### Ход игры и сюжет

В этом разделе раскройте, как приведенные в предыдущем разделе игровые действия будут использоваться игроком. Опишите типичный «сеанс» игры.

Или здесь или в отдельном разделе приведите сюжет игры и (или) историю игровой вселенной.

## Физическая модель

Описание физической модели игрового мира, ее законов и их отображения в игру. Наиболее важные моменты, которые должны быть

* Перемещения
* Боевые действия
* Общие, наиболее важные формулы

Если проект пропагандирует «продвинутую» физическую модель, укажите, какие явления будут смоделированы в игре (повреждения, столкновения и т.д.).

## Персонаж игрока

Описание «аватара» игрока (или характерных персонажей) в игровом мире, если это уместно. Этот раздел должен быть наиболее развернут для RPG.

## Элементы игры

Этот раздел составляет описание всех элементов, которые встречаются в игре. Так, например, в этом разделе самое место подробно описать следующие игровые элементы (в зависимости от жанра):

* Юниты и строения – RTS, TBS
* Предметы (items) – RTS, RPG
* Оружие – FPS, RPG
* NPC и персонажи
* Транспортные средства – simulators
* Карты
* другое

При описании этих элементов укажите их назначение (смысл), влияние на игровой мир и игрока, параметры и особенности и вообще все, что существенно для этих элементов.

## «Искусственный интеллект»

Опишите общие принципы, характеризующие AI в игре – какое поведение он затрагивает, каких персонажей.

С одной стороны, данный раздел не должен иметь технических деталей, а с другой – не выродиться в нечто подобное «наш AI – самый умный AI в мире».

## Многопользовательский режим

Описание многопользовательского режима:

* «Жанр» - deathmatch, ctf или другое
* Количество игроков
* Характеристика действий игрока и доступных игровых элементов, в отличие от описанных выше
* Общие сведения об организации многопользовательского режима (способ соединения, организация сеансов)

Если многопользовательский режим является основным для игры – четко объявите об этом в концепции и излагайте весь материал в предыдущих разделах с оглядкой на это. В этом случае данный раздел содержит несколько технический смысл, но с точки зрения игрока.

## Интерфейс пользователя

### Блок-схема

Приведите схему навигации по меню игрового интерфейса и оболочки игры. Здесь же можно привести и эскизы экранных форм.

### Функциональное описание и управление

Здесь, фактически, раскрывается функциональность интерфейса, каждого его экрана, а также воздействия на игру вызываемых действий.

### Объекты интерфейса пользователя

Данный раздел должен классифицировать «кирпичики», из которых строится интерфейс пользователя. Если интерфейсные элементы стандартны (кнопка, check box) их достаточно просто перечислить. Если же элементы нестандартны, их поведение следует подробно описать.

## Графика и видео

Данный раздел должен дать представление о характере и составе визуальной части игры и всех связанных с этим вопросах. Базируясь на предыдущих разделах, здесь описываются все элементы, которые должны быть созданы и которые можно будет увидеть в игре.

Целью данного раздела является не столько детально описать графические элементы, сколько сложить общее представление о характере и объеме графики.

### Общее описание

Здесь приведите общую информацию о графике игры:

* Техническое исполнение (3D, 2D, текстовая ☺)
* Стилистика, атмосфера и палитра
* Другие общие сведения

### Двумерная графика и анимация

В этом разделе приведите всю необходимую базовую информацию о 2D графике, которая должна быть разработана:

* Интерфейс
* Эффекты

Если игра не 3D, то здесь же описывается и основная игровая графика:

* Персонажи, строения и юниты.
* Игровой мир (ландшафты и статические объекты)

### Трехмерная графика и анимация

В данном разделе перечислите и очень кратко охарактеризуйте все элементы игры, которые должны быть созданы, возможно, сгруппировав отдельные составляющие:

* 3D модели
* текстуры
* анимации

### Анимационные вставки

Данный раздел должен дать информацию о составе и характере роликов игры, а именно:

* Перечень и их расположение в игре (начальный ролик, финальный ролик, ролики миссий и т.д.)
* Характер исполнения (на «движке» игры или отдельная анимация)
* Содержание – без детального сценария, только общий смысл, а также примерную продолжительность.

Если планируется использование видеосъемок, обязательно это укажите.

## Звуки и музыка

### Общее описание

В этом разделе разместите общую информацию о звуковом воплощении игры: характер музыкальных тем, создаваемое настроение, насыщенность мира звуками и другое, что важно для понимания роли аудио-составляющей игры.

### Звук и звуковые эффекты

Здесь перечислите те звуковые эффекты, которые буду созданы и использованы в игре, их привязку к объектам игрового мира из предыдущих разделов. Не забудьте рассмотреть состав звуковых данных для:

* Интерфейса
* Спецэффектов
* Игровых объектов
* Диалогов и анимационных вставок

### Музыка

В этом разделе приведите информацию о составе и общем содержании музыкальных треков игры. Не забудьте упомянуть, какие музыкальные фрагменты сопровождают:

* Главный интерфейс новой игры
* Состав музыкального сопровождения роликов
* Состав тем по уровням игры или их связь
* Особенные фрагменты – action, отрицательный финал или другое

## Описание уровней

### Общее описание дизайна уровней

Так как детальная проработка уровней является одним из процессов разработке игры, укажите здесь лишь ключевые особенности или требования по дизайну уровней, а также их состав и связь с сюжетом игры.

### Диаграмма взаимного расположения уровней

В данном разделе имеет смысл описать примерное соотношение локаций игры. Для линейно-последовательной схемы уровней данный раздел превращается в простой их перечень. Если в игре имеются «особые места», важные для сюжета или игрового процесса – здесь их необходимо упомянуть.

### График введения новых объектов

Содержание этого раздела относится к балансу игры и здесь нужно раскрыть общее построение усложнения игры или ее развития и поддержания интереса.

# Контакты

Перечислите имена и фамилии лиц, с которыми можно связаться для ведения переговоров или уточнения отдельных вопросов. Не забудьте указать как телефоны, так и e-mail.

|  |  |
| --- | --- |
| Контактные лица: |  |
|  |  |
| Телефоны: |  |
|  |  |
| E-mail: |  |
|  |  |
| Адрес: |  |
|  |  |
| Сайт: |  |