1. Титульний лист
   1. Kenney Redux
   2. Гра на збірці дизайна Platformer Pack Redux.
   3. Ліцензія : https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/
   4. Автор збірки Kenney cloob
      1. Олександр
      2. Олександр
2. Історія дизайну
   1. Версия 1.0
   2. Дизайн на збірці Pack Redux.
   3. Kenney, онлайн-ресурс, який почав свою роботу приблизно в 2010 році, відіграв вирішальну роль у тому, щоб зробити ігровий дизайн ще доступнішим. Kenney Club був заснований Кенні Влейгелсом, який відомий тим, що пропонує високоякісні безкоштовні 2D і 3D ігрові ресурси безкоштовно або за низькою ціною. Цей рух сприяв ідеї, що розробка ігор повинна бути відкритою для всіх, незалежно від фінансових ресурсів.
   4. Місія Kenney Club щодо інклюзивності в розробці ігор резонувала зі зростаючим рухом інді-ігор. Активи Кенні з відкритим кодом стали життєво важливим ресурсом для нових розробників, яким бракувало навичок для створення власного мистецтва, але мали ідеї щодо ігрової механіки чи оповідань. Доступність цих активів означала, що люди могли зосередитися на розробці ігрового процесу, а не загрузнути у створенні ресурсів.
3. Обзор гри
   1. Концепція гри
      1. Висока концепція

Огляд концепції:

Echoes of Altara — це двовимірна головоломка-платформер, дія якої відбувається в таємничому плаваючому світі, поділеному на різні сфери стихій. Гравець керує Ехо , допитливим і спритним дослідником, у подорожі, щоб відновити баланс у світі Альтари , збираючи стародавні руни, які живлять кожну елементальну сферу. Використовуючи поєднання механіки платформи, розв’язування головоломок і взаємодії з навколишнім середовищем, гравці повинні пройти складні рівні, наповнені пастками, ворогами та секретами.

* + 1. Основные характеристики

Механіка ігрового процесу:

1. Основна платформа:

Echo має набір плавних платформних здібностей, зокрема:

Стрибки та подвійні стрибки

~~Стрибки та лазіння по стіні~~

Ковзання та спринтерський біг

Рівні розроблені з вузькими ділянками для платформ, що вимагають точного часу та контролю.

* + 1. Дизайн
  1. Рівні в Echoes of Altara є відкритими, що заохочує досліджувати та повертатися назад, коли нові здібності розблоковані. Кожне царство поділено на кілька взаємопов’язаних областей із прихованими шляхами, секретними предметами колекціонування та кімнатами для випробувань для досвідчених гравців.
  2. Гравцям пропонується експериментувати зі своїми стихійними здібностями, щоб розкрити приховані скарби та знання, розкидані по всьому світу. Дизайн рівнів підкреслює вертикальність, з великою кількістю можливостей для лазіння, стрибків і ковзання.
  3. Досвід гри
     1. Хід гри

Платформерні сегменти перемежовуються головоломками, багато з яких засновані на фізиці. Гравці повинні стратегічно використовувати стихійні сили Ехо, щоб маніпулювати оточенням:

Переміщення об'єктів, перемикання важелів і уникнення пасток

Перенаправлення води або вогню для активації механізмів

Використання вітру для перенесення плавучих платформ або блокування снарядів

Комбінування елементів для вирішення багаторівневих головоломок (наприклад, заморозити воду, а потім розбити її вогнем)

1. Геймплей
   1. Геймплей
   2. a. Прогрес гри
   3. Розвиток гри в Echoes of Altara є нелінійним, поєднуючи класичний платформер із вирішенням головоломок і дослідженням. Гра поділена на чотири різні царства, кожне з яких пов’язане з одним із елементів: Земля, Вода, Повітря та Вогонь. Коли гравець переміщується цими сферами, він відкриває елементарні руни, які надають нові здібності, дозволяючи отримати доступ до раніше недоступних областей. Прогрес обмежується колекцією цих рун, які потрібні для розв’язання дедалі складніших головоломок і перемоги над могутніми стихійними босами.
   4. b. Цілі
   5. Основна мета Echoes of Altara — відновити рівновагу у світі, збираючи стародавні руни стихій і повертаючи їх на належні місця в кожному царстві стихій. Ці руни надають Ехо нові сили, дозволяючи їм розв’язувати складні головоломки, перемагати ворогів і долати більш небезпечну місцевість. Окрім основної мети, гравцям пропонується досліджувати кожне царство, щоб відкрити приховані секрети, предмети колекціонування та знання про історію Альтари.
   6. в. Структура місії
   7. Структура місії в Echoes of Altara побудована навколо дослідження чотирьох стихійних сфер, причому кожне царство функціонує як місія або розділ у загальній грі. У кожному царстві є своя унікальна естетика, вороги, головоломки та випробування на платформі. Структура місії розроблена для навчання та тестування гравців певній елементарній механіці, яка поступово ускладнюється.
2. Механика
   1. i. Фізика і рух
   2. Основний рух: фізика та рух у Echoes of Altara побудовані на жорсткій, чутливій платформі, що гарантує гравцям відчуття контролю під час навігації по різноманітній місцевості гри. Фізика розроблена, щоб дати гравцеві відчуття ваги та імпульсу, коли стрибки, ковзання та стрибки через стіну здаються плавними та плавними. Кожне царство може вносити невеликі зміни у фізику, особливо коли в гру вступають сили стихій.
   3. Основна механіка:
   4. Ходьба/біг
   5. Базова механіка руху з чутливим прискоренням і уповільненням для точного контролю.
   6. Стрибки : Механіка стрибка реагує швидко, висота регулюється залежно від того, як довго гравець утримує кнопку стрибка. Ехо також може виконувати подвійний стрибок для додаткової вертикальності.
   7. ii. Бій
   8. Ехо може здійснити, стрибок на ворога щоб його знищити.Але якщо наступить на вразливу ділянку противника.
3. Исторія, обстановка и персонажі
   1. Исторія и повість
   2. i. Огляд історії та розповідь
   3. Echoes of Altara — це сюжетна головоломка-платформер, дія якої відбувається у фантастичному світі, що складається з чотирьох стихійних сфер: Землі, Води, Повітря та Вогню. Головний герой, Ехо , вирушає на пошуки, щоб відновити рівновагу в цих сферах, отримавши могутні руни, які були вкрадені зловмисною силою. Коли Ехо подорожує кожною сферою, історія розгортається, розкриваючи глибокий зв’язок між стихійними силами, стародавніми знаннями про Альтару та мотивацією антагоніста.
   4. Прогрес гри
      1. Розповідь розгортається поступово, коли Ехо подорожує чотирма царствами, причому кожне царство представляє окрему главу в історії. Прогресування кожного царства пов’язане з тим, як Ехо повертає відповідну елементарну руну, що відкриває нові сили та розкриває більше про історію Вартових, Астраеля та світу Альтари.Районы.

Земне царство – Падіння Терри :

Це царство знайомить Ехо з елементарною силою Землі. Тут вона дізнається, що атака Астраеля призвела до того, що колись стабільна земля зруйнувалася й розсипалася. По всьому цьому королівству Ехо відкриває стародавні написи та спілкується з тими, хто вижив, які дають їй підказки про походження зради Астраеля.

Охоронець Землі, Терран , дає таємничі вказівки Ехо, кажучи їй, що лише опанувавши силу землі, вона зможе подолати майбутні випробування.

* 1. iі. Персонажі та противники
  2. 1. Актори
  3. Ехо (протагоніст): Ехо — мовчазний, але експресивний персонаж, який покладається на мову тіла та взаємодію з навколишнім середовищем, щоб передати свої емоції. Її рішучість виявляється в її діях і її прогресі від початківця дослідника до досвідченого героя.
  4. 2. Наземні вороги
  5. Ці вороги в основному населяють Землю і включають скельних створінь, які стійкі до стандартних атак, але вразливі до небезпеки навколишнього середовища або руни вогню.
  6. iіі. Зброя та предмети
  7. Синій кристал – дає невразливість на 5 секунд. Зелений – збільшує швидкість у два рази.

1. Інтерфейс
   1. i. GUI (графічний інтерфейс користувача)
   2. Графічний інтерфейс у Echoes of Altara мінімалістичний, але функціональний, створений для покращення занурення, не захаращуючи екран. Загальний дизайн узгоджується з елементарною темою гри, використовуючи м’яку пастельну палітру з чіткими візуальними індикаторами для кожного елемента.
   3. Головним чином відображається панель здоров’я Echo.
   4. Смуга здоров’я : представлена ​​символами сердець які змінюють колір, коли Ехо отримує пошкодження.
   5. Меню інвентарю та паузи. Меню паузи містить такі параметри, як перегляд рівня,та вийти зі гри.
   6. ii. Система контролю
   7. Система керування в Echoes of Altara розроблена таким чином, щоб бути швидкою та інтуїтивно зрозумілою, що підходить як для звичайних, так і для досвідчених гравців. Елементи керування є однаковими для всіх платформ (консолі та ПК), але з невеликими варіаціями для різних пристроїв введення, таких як геймпади та клавіатури.
   8. Елементи керування рухом Ехо керують, типові дії для платформера (ліворуч/праворуч, стрибок, присідання). На геймпадах рух прив'язано до аналогового джойстика, а на клавіатурі використовуються клавіші зі стрілками або WASD. Точність є ключовою, оскільки секції платформи вимагають плавного руху та точних стрибків.
   9. iіі. Аудіо
   10. Аудіо в Echoes of Altara відіграє вирішальну роль у створенні настрою для стихійних сфер і веде гравця через випробування та розвиток історії. Аудіодизайн захоплює: кожна сфера містить унікальні звукові пейзажі, які відповідають елементарній темі.
2. Штучний інтелект
   1. i. Підтримка AI
   2. Підтримка штучного інтелекту в Echoes of Altara відноситься до різних неворожих сутностей і елементів навколишнього середовища, які допомагають Ехо або взаємодіють з ним протягом її подорожі. Ці системи штучного інтелекту створені для покращення досвіду гравця, надаючи вказівки, розв’язуючи дрібні головоломки та додаючи глибини світу Altara.
   3. Типи та поведінка ШІ ворога
   4. Наземні вороги, такі як дощові черв’яки, демонструють прості шаблони ШІ, як-от патрулювання певних шляхів або охорона важливих територій. Вони використовують просте виявлення прямої видимості, щоб ініціювати атаки, часто покладаючись на повільні, сильні удари.Також бджоли вистрілюють жалом,та жуки що вилізають з під землі, більш середні шаблони ШІ.
3. Технічні характеристики
   1. Цільове обладнання
   2. Розробка апаратного та програмного забезпечення
   3. Ігровий движок Unity 2022
      1. Ключевое программное обеспечение Visual Studio 2019 C#/ Unity 2022.3.4
      2. Требования к сети

Однорангове з’єднання або з’єднання на основі сервера

Гра потребуватиме стабільного підключення до Інтернету для проведення матчів або приєднання до них через однорангові з’єднання або виділені сервери.

Затримка та пінг

Забезпечення з’єднань із низькою затримкою має вирішальне значення для безперебійного ігрового процесу, особливо якщо йдеться про бої в реальному часі чи завдання на платформі.

1. Игровое искусство
   1. i. Ключові активи
   2. Ігрове мистецтво в Echoes of Altara обертається навколо елементарних тем, причому кожне царство має свою особливу візуальну ідентичність. Ось ключові ресурси, необхідні для створення світу Echoes of Altara
   3. Моделі персонажів
   4. Ехо (головний герой) - детальна тривимірна або стилізована двовимірна модель персонажа з чотирма окремими образами, кожен з яких відображає її стихійні сили (Земля, Вода, Повітря, Вогонь). Її зовнішній вигляд має розвиватися, коли вона отримує більше контролю над кожним елементом, додаючи тонкі візуальні ефекти, як-от руни, що світяться, або частки стихій. Предполагаемый стиль.
   5. Вороги
   6. Що стосуються певного царства, у кожному царстві є свої типи ворогів. Наприклад, бджоли та дощові черв’яки у Царстві Землі, підземні жуки у Царстві Землі, літаючі елементалі у Царстві Повітря. Дизайни мають інтегрувати елементарні мотиви, як-от тріщини, що світяться розплавленою лавою або водою, що мерехтить на шкірі істоти.
   7. ii. Пропонований стиль
   8. Запропонований художній стиль для Echoes of Altara має врівноважувати стилізований підхід із натуралістичними елементами, зосереджуючись на створенні візуально вражаючого захоплюючого світу з різними сферами. Ось два потенційних напрямки стилю:
   9. Стилізований 3D (або 2.5D)
   10. Натхнення
   11. Такі ігри, як Hollow Knight або Ori and the Blind Forest , із перебільшеним дизайном персонажів і химерним, але драматичним середовищем.
   12. Дизайн персонажів
   13. Персонажі можуть бути стилізовані з невеликими перебільшеннями пропорцій і рис. У дизайні Ехо можуть бути великі виразні очі, детальні рунічні татуювання та розпущене волосся, яке динамічно реагує на її сили. Опікуни елементарів і вороги мали б перебільшені форми, які відображали б їхні відповідні елементи, такі як громіздкість земних створінь або плинність водних ворогів.
   14. Навколишнє середовище : в середовищі використовуватимуться сміливі, яскраві кольори, щоб підкреслити елементарні теми кожного царства. Стилізація поширювалася б на пейзажі з плаваючими островами, сюрреалістичними скелями, драматичним освітленням і ефектами частинок.
   15. Текстури та освітлення
   16. Хоча текстури будуть спрощеними, вони повинні мати достатньо деталей, щоб підкреслити елементарні відмінності (наприклад, нерівна, потріскана скеля в Земному царстві або блискуча вода, що відбиває світло у Водному царстві). Освітлення має бути динамічним, із яскравими сяючими ефектами для стихійних сил і взаємодії навколишнього середовища.