

Дизайн документ

Бузина Виктория, Манаков Илья, Новикова Софья,

Сесекина Елена, Шкуматова Мария

Ноябрь 2024

Contents

1	Введение	2
2	Концепция	2
2.1	Введение	2
2.2	Жанр и аудитория	2
2.3	Основные особенности игры	3
2.4	Описание игры	4
2.5	Предпосылки создания	4
2.6	Платформа	5
3	Функциональная спецификация	6
3.1	Принципы игры	6
3.1.1	Суть игрового процесса	6
3.1.2	Ход игры и сюжет	6
3.2	Физическая модель	6
3.3	Персонаж игрока	6
3.4	Элементы игры	6
3.5	«Искусственный интеллект»	6
3.6	Многопользовательский режим	6
3.7	Интерфейс пользователя	6
3.7.1	Блок-схема	6
3.7.2	Функциональное описание и управление	6
3.7.3	Объекты интерфейса пользователя	6
3.8	Графика и видео	6
3.8.1	Общее описание	6
3.8.2	Двумерная графика и анимация	6
3.8.3	Трёхмерная графика и анимация	6
3.8.4	Анимационные вставки	6
3.9	Звуки и музыка	6

3.9.1	Общее описание	6
3.9.2	Звук и звуковые эффекты	6
3.9.3	Музыка	6
3.10	Описание уровней	6
3.10.1	Общее описание дизайна уровней	6
3.10.2	Диаграмма взаимного расположения уровней	6
3.10.3	График введения новых объектов	6
4	Контакты	6

1 Введение

- Комментарии по организации содержимого документа:
В данном документе предоставлена информация о жанре, возрастном ограничении игры, а также основная информация об общей идее, особенности игры, её концепция, предпосылки к созданию, минимальные рекомендуемые системные требования к устройству, на котором будет запущена игра.
- Ссылки на и используемые материалы, копирайты и прочее:
3D модели персонажей - референсы персонажей:
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/mammals/3d-stylized-animated-dogs-kit-284699>
- Список авторов:
Бузина Виктория, Манаков Илья, Новикова Софья, Сесекина Елена, Шкуматова Мария.

2 Концепция

2.1 Введение

В данной игре пользователю предоставляется возможность выбрать питомца (щенка) и ухаживать за ним. Игровой процесс построен на активном взаимодействии с собакой посредством выполнения различных действий, удовлетворяющих её потребности в питании, заботе, дрессировке и игре. Общаясь со своим виртуальным питомцем, пользователь получает от него любовь, а также приобретает навыки заботы о четвероногом друге.

2.2 Жанр и аудитория

Сведения о жанре и целевой аудитории:

- Жанр: симулятор
- Возрастная группа: 3+

- Другие сведения о позиционировании игры: игра создана для предоставления возможности каждому человеку ухаживать за домашним питомцем

2.3 Основные особенности игры

- Глубокая система взаимодействия с питомцем:
 - Подробные механики ухода, кормления, дрессировки и игры с питомцем.
 - Эмоциональные реакции питомца на действия игрока, создающие уникальный опыт взаимодействия.
- Эмоциональная связь с питомцем:
 - Система привязанности, позволяющая игрокам зарабатывать «любовь» питомца.
 - Отслеживание и развитие отношений, формирующих индивидуальный опыт для каждого игрока.
- Реалистичный уход и развитие:
 - Преодоление повседневных задач по уходу за щенком, аналогичных реальным обязанностям.
 - Обучающий элемент, развивающий навыки заботы о питомцах.
- Прогрессия и кастомизация:
 - Возможность прокачки навыков питомца (дрессировка, навыки охраны и др.).
 - Кастомизация внешнего вида питомца и его окружения.
- Мини-игры и события:
 - Множество мини-игр для развития качеств питомца и получения наград.
 - Квесты, поддерживающие интерес и мотивацию игроков.

Объем игры:

- Бесконечный временной объем за счет циклического характера ухода за питомцем, квестов, мини-игр и возможности постоянного развития питомца и его окружения.

2.4 Описание игры

Действие игры разворачивается в реальном мире и реальном времени.

Основной функционал и возможности игры:

- В начале игры пользователю предлагается выбрать питомца из нескольких возможных вариантов.
- Впоследствии игрок должен ухаживать за своим питомцем, что включает кормление, прогулки, игры и дрессировку (питомец будет подсказывать, что именно в данный момент он хочет).
- Выполнение квестов, мини-игр, связанных с питомцем.
- Также есть возможность гладить и ласкать собаку, что влияет на уровень счастья питомца.
- Различные локации: квартира, парк для прогулок, зоомагазин, ветеринарная клиника.
- Кастомизация внешнего вида собаки (костюмы для прогулок, ошейники, поводки и т.д.).
- Интерактивные элементы для взаимодействия с питомцем (мяч, косточка и т.д.).
- За любое взаимодействие с питомцем пользователь получает игровую валюту.
- Есть возможность расширять список интерактивных элементов и аксессуаров за игровую валюту.

2.5 Предпосылки создания

- **Общие тенденции рынка:**

В последние годы наблюдается большой рост популярности симуляторов, обучающих игр и игр с элементами заботы о животных. Родители часто выбирают безопасные и образовательные игры для детей младшего и дошкольного возраста. Такие игры, как «Мой питомец», привлекают внимание благодаря их способности развивать у детей ответственность, эмпатию и навыки взаимодействия.

- **Вопросы лицензирования:**

Поскольку игра основана на оригинальной концепции и не использует лицензированный контент (например, узнаваемые персонажи или музыку), сложностей с лицензированием не ожидается. Однако для публикации на платформах (например, «Steam») необходимо соблюдение их лицензионных условий.

2.6 Платформа

Игра разрабатывается для ПК на операционной системе Windows.

Минимальные системные требования:

- Операционная система: Windows 7 (SP1) или новее
- Процессор: Intel Core 2 Duo или AMD Athlon 64 X2
- ОЗУ: 2 ГБ
- CD-ROM привод: не требуется
- Свободное место на HDD: 700 МБ
- Видеокарта: Встроенная видеокарта с поддержкой DirectX 10 (например, Intel HD Graphics 3000)
- Звуковая карта: Любая совместимая с DirectX
- Управление: Мышь и клавиатура

Рекомендуемые системные требования:

- Операционная система: Windows 10 (64-bit)
- Процессор: Intel Core i3 или AMD Ryzen 3
- ОЗУ: 2 ГБ
- CD-ROM привод: не требуется
- Свободное место на HDD: 1 ГБ
- Видеокарта: NVIDIA GT 710 или AMD Radeon HD 6450
- Звуковая карта: Любая совместимая с DirectX
- Управление: Мышь и клавиатура, поддержка геймпадов

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