

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.

Требования	Минимальные	Рекомендуемые
Операционная система	Windows 7 (SP1) или новее	Windows 10 (64-bit)
Процессор	Intel Core 2 Duo или AMD Athlon 64 X2	Intel Core i3 или AMD Ryzen 3
ОЗУ	2 ГБ	2 ГБ
CD-ROM привод	не требуется	не требуется
Свободное место на HDD	700 МБ	1 ГБ
Видеокарта	Встроенная видеокарта с поддержкой DirectX 10 (например, Intel HD Graphics 3000)	NVIDIA GT 710 или AMD Radeon HD 6450
Звуковая карта	Любая совместимая с DirectX	Любая совместимая с DirectX
Управление	Мышь и клавиатура	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