**Техническое задание для мобильной игры-новеллы**

Оглавление

[**1.** **Общая информация** 2](#_Toc180026770)

[**1.1 Название игры** 2](#_Toc180026771)

[**1.2 Жанр игры** 2](#_Toc180026772)

[**1.3 Жанр истории** 2](#_Toc180026773)

[**1.4 Целевая аудитория** 2](#_Toc180026774)

[**1.5 Платформа** 2](#_Toc180026775)

[**1.6 Язык интерфейса** 3](#_Toc180026776)

[**2. Сюжет и геймплей** 3](#_Toc180026777)

[**2.1 Краткое описание сюжета** 3](#_Toc180026778)

[**2.2 Основные механики геймплея** 3](#_Toc180026779)

[**2.3 Особенности геймплея** 4](#_Toc180026780)

[**3. Визуальная составляющая** 4](#_Toc180026781)

[**3.1 Изображения** 4](#_Toc180026782)

[**3.2 Музыка** 4](#_Toc180026783)

[**3.3 Текст** 4](#_Toc180026784)

[**4. Технические требования** 5](#_Toc180026785)

[**4.1 Движок** 5](#_Toc180026786)

[**4.2 Язык программирования** 5](#_Toc180026787)

[**4.3 Требования к платформе** 5](#_Toc180026788)

[**4.4 Ограничения по размеру игры** 5](#_Toc180026789)

[**5. Этапы разработки** 6](#_Toc180026790)

[**5.1 Прототип** 6](#_Toc180026791)

[**5.2 Разработка** 6](#_Toc180026792)

[**5.3 Дизайн** 7](#_Toc180026793)

[**5.4 Программирование** 7](#_Toc180026794)

[**5.5 Тестирование** 7](#_Toc180026795)

# **Общая информация**

## **1.1 Название игры**

«Дневник студента».

## **1.2 Жанр игры**

Визуальная новелла.

## **1.3 Жанр истории**

Романтика, приключение, фантастика.

## **1.4 Целевая аудитория**

Парни и девушки от 16 до 30 лет; студенты; увлекаются романтическими историями.

## **1.5 Платформа**

Android.

## **1.6 Язык интерфейса**

Русский.

# **2. Сюжет и геймплей**

## **2.1 Краткое описание сюжета**

Жизнь Авроры пошла наперекосяк после поступления в колледж. Она связалась с плохой компанией, и 20 лет её жизни прошли, словно их и не было. И вот она к 40 годам осталась одна, у нее незаконченное образование, нет семьи и детей, множество долгов… Но тут происходит чудо: главной героине дается шанс вернуться в прошлое, чтобы всё изменить. Вернется ли она к старой жизни или ей удастся стать новой версией себя, зависит только от вас.

## **2.2 Основные механики геймплея**

* **Выбор диалога –** В игре будет несколько ветвей развития сюжета, поэтому от выбора игрока будет зависеть, как будет развиваться история.
* **Развитие персонажей** – У главной героини будет репутация, которая повлияет на исход игры.
* **Мини-игры** – В новелле будет одна мини-игра, которая в процессе будет влиять на развитие персонажа и сюжет игры.
* **Разветвленные сюжетные линии** – Будет две основные сюжетные линии, при которых героиня либо возвращается к старой жизни, либо строит новую. Также несколько сюжетных линий будут связаны с развитием романтических отношений с персонажами.

## **2.3 Особенности геймплея**

* Наличие романтических отношений, влияние выбора на репутацию.

# **3. Визуальная составляющая**

## **3.1 Изображения**

Спрайты персонажей и фон имеют высокое разрешение картинки. Стилистика по договоренности. Интерфейс в минималистичном, нежном стиле.

## **3.2 Музыка**

Музыка в данной игре будет передавать эмоции персонажей. При загрузке интерфейса музыка спокойна и мелодична.

## **3.3 Текст**

В начале будет пролог, который будет прост и понятен в написании. Важно подобрать удобно читаемый шрифт. Не перегружать диалог большим количеством текста.

# **4. Технические требования**

## **4.1 Движок**

На усмотрение разработчика.

## **4.2 Язык программирования**

С#.

## **4.3 Требования к платформе**

Android 6.0 и более поздние версии.

## **4.4 Ограничения по размеру игры**

500 мб (максимальный размер файла).

# **5. Этапы разработки**

## **5.1 Прототип**

Создание прототипа интерфейса, который будет содержать кнопки: новая игра, продолжить, настройки. Нажав на кнопку «Новая игра» начнется пролог истории. В верхнем левом углу, будут настройки. Настройки будут включать себя управление звуком и эффектами. Нажать на кнопку «Продолжить» можно будет в том случае, если игрок уже начинал проходить эту игру. Иначе она будет недоступна. Итог – создание простого прототипа игры для демонстрации основных механик и элементов интерфейса.

## **5.2 Разработка**

Подробное прописывание сюжета, диалогов с учетом разветвлений, ключевых событий и концовок. Создание карточек персонажей, описание их внешности, характера и мотивации. Разработка мира игры, законов и правил, которые в нем действуют.

## **5.3 Дизайн**

Создание спрайтов персонажей, фонов, элементов интерфейса. Разработка звукового дизайна.

## **5.4 Программирование**

Выбор подходящего движка. Реализация игровой механики, системы выбора диалога, мини-игры.

## **5.5 Тестирование**

Проверка работоспособности всех механик, элементов управления, графики, звука. Исправление ошибок и багов.