

Дизайн-документ

Скачков Юрий

Январь 2025

Содержание

1	Введение	2
2	Концепция	3
2.1	Введение	3
2.2	Жанр и аудитория	3
2.3	Основные особенности игры	3
2.4	Описание игры	3
2.5	Предпосылки создания	3
2.6	Платформа	3
3	Функциональная спецификация	5
3.1	Принципы игры	5
3.1.1	Суть игрового процесса	5
3.1.2	Ход игры и сюжет	5
3.2	Физическая модель	5
3.3	Персонаж игрока	5
3.4	Элементы игры	5
3.5	Искусственный интеллект	5
3.6	Интерфейс пользователя	5
3.6.1	Блок-схема	5
3.6.2	Функциональное описание и управление игровым процессом	6
3.6.3	Объекты интерфейса пользователя	6
4	4. Контакты	7

1 Введение

Данный документ представляет собой концепцию игры **“Run Boy Run”**, описывающую ее основную идею, механику, жанр, целевую аудиторию и ключевые особенности. Документ структурирован по разделам, позволяющим получить полное представление о проекте.

- **Ссылки на используемые материалы:** [Ссылки на материалы, если есть]
- **История изменений документа:** [История изменений, если есть]
- **Список авторов:** Скачков Юрий
- **Условные обозначения и сокращения:** В документе используются стандартные термины и сокращения, принятые в игровой индустрии. Названия игры, персонажей, мест выделены кавычками.

2 Концепция

2.1 Введение

“Run Boy Run” — это динамичный платформер с элементами стелса и экшена, где игрок управляет подростком, обладающим важной информацией против преступного синдиката. Цель игры — выбраться из города живым, избегая преследователей и преодолевая различные препятствия. Игра предлагает напряженный геймплей, где каждый шаг может стать последним, а каждый уровень — новым вызовом.

2.2 Жанр и аудитория

- **Жанр:** 2D-платформер с элементами стелса и экшена.
- **Целевая аудитория:** Игроки от 12 лет и старше, которые любят динамичные игры с напряженной атмосферой и интересным сюжетом.
- **Позиционирование:** Игра подходит как для любителей платформеров, так и для тех, кто ищет захватывающий сюжет и вызов.

2.3 Основные особенности игры

- Динамичный геймплей с элементами стелса и погонями.
- Разнообразные уровни с уникальными препятствиями и врагами.
- Возможность использовать окружение для побега (укрытия, ловушки).
- Эмоциональный сюжет, который держит игрока в напряжении.
- Примерный объем игры: 5-10 минут прохождения.

2.4 Описание игры

Игрок управляет подростком, который случайно стал обладателем важной информации против преступного синдиката. Теперь за ним охотятся бандиты, и ему нужно выбраться из города, чтобы выжить и передать информацию. На каждом уровне игрок сталкивается с различными препятствиями, такими как патрули бандитов, ловушки и разрушаемые объекты.

2.5 Предпосылки создания

- **Рыночные тенденции:** Популярность платформеров с элементами стелса и экшена растет, особенно среди молодежи.
- **Лицензирование:** Игра не использует лицензионные материалы.

2.6 Платформа

- **Платформы:** PC.
- **Системные требования:**

Требования	Минимальные	Рекомендуемые
Операционная система	Windows 10	Windows 10/11
Процессор	Intel i5-4460	Intel i7-7700K
ОЗУ	2 ГБ	4 ГБ
Видеокарта	NVIDIA GTX 960	NVIDIA GTX 1070
Свободное место на HDD	10 ГБ	15 ГБ

3 Функциональная спецификация

3.1 Принципы игры

3.1.1 Суть игрового процесса

Игрок управляет подростком, который должен пройти через серию уровней, избегая врагов и преодолевая препятствия. Основная цель — добраться до конца уровня, не будучи пойманным. Игрок может использовать укрытия, ловушки и отвлекающие маневры, чтобы избежать преследователей.

3.1.2 Ход игры и сюжет

Игра начинается с вступительного экрана, где игрок узнает о ситуации, в которой оказался главный герой. Каждый уровень представляет собой часть города, где игрок должен избегать патрулей бандитов и находить путь к спасению. По мере прохождения уровней игрок узнает больше о преступном синдикате и его планах.

3.2 Физическая модель

- **Перемещения:** Игрок может бегать, прыгать, приседать и использовать укрытия.
- **Боевые действия:** Игрок не может напрямую сражаться с врагами, но может использовать окружение для создания ловушек и отвлекающих маневров.
- **Общие формулы:**
 - Скорость движения: $v = a \cdot t$
 - Высота прыжка: $h = v_0 \cdot t - 0.5 \cdot g \cdot t^2$

3.3 Персонаж игрока

Главный герой — подросток 16 лет, который случайно стал свидетелем преступления. Он не обладает боевыми навыками, но умеет быстро бегать и прятаться.

3.4 Элементы игры

- **Укрытия:** Игрок может прятаться в укрытиях, чтобы избежать обнаружения.
- **Препятствия:** Разрушаемые объекты, платформы и другие препятствия.

3.5 Искусственный интеллект

- **Поведение врагов:** Враги патрулируют уровни и стреляют в сторону игрока.

3.6 Интерфейс пользователя

3.6.1 Блок-схема

[Блок-схема интерфейса]

3.6.2 Функциональное описание и управление игровым процессом

- Главное меню:
 - Кнопка "Start": запускает новую игру.
 - Кнопка "Continue": загружает сохраненный прогресс.
 - Кнопка "Exit": закрывает игру.
- Экран игры:
 - Управление: стрелки влево/вправо, прыжок (пробел).

3.6.3 Объекты интерфейса пользователя

- Главное меню: Начальный экран с опциями "Играть" "Продолжить" "Выход".

4 4. Контакты

- Контактное лицо: Скачков Юрий
- Телефон: 8962*****
- E-mail: skachkov-yuriy@mail.ru