

Дизайн-документ

Farmer simulator|Симулятор фермера

Проект для “ВР”

Разработчик:

Начало:

Конец:

Содержание

Описание проекта:

1. Общая информация
2. Сюжет
3. Геймплей
4. Механики
5. Награды
6. Схема взаимодействия с игрой

Основной план разработки:

1. Основная логика (1-2 неделя)
2. Графический дизайн (1-3 недели)
3. Дополнительные функции (если нужно, то 1-2 недели)
4. Аналитика и оптимизация (1 неделя)
5. Тестирование и анализ (1 неделя)
6. Общая длительность для 6 человек в группе (3-4 недели)

Описание проекта

Общая информация

Платформа: **Unity X-art**

Язык: **Русский**

Аудитория: **дети в возрасте от 6 до 10 лет и взрослые**

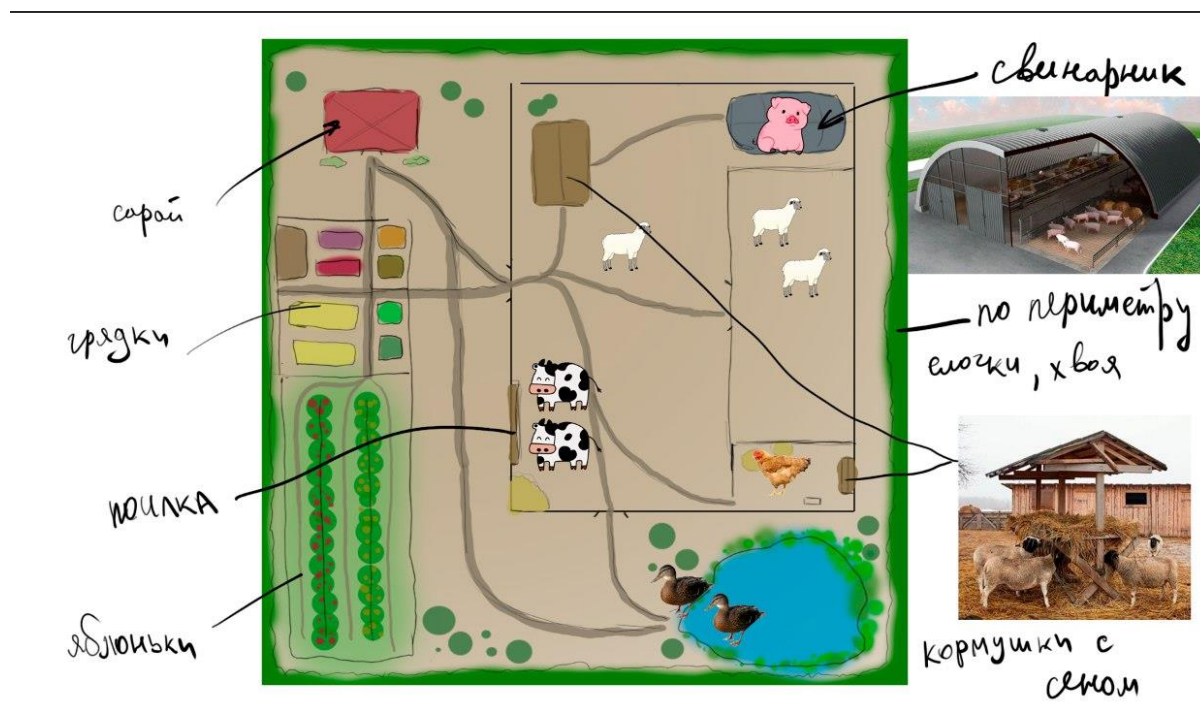
Жанр: cozy-game

Сеттинг: конец XX века, фермы в США

Стиль 3д-моделирования: Borderlands

Сюжет

Главный герой - фермер. Как такового сюжета в игре не предусмотрено. Игра основана на визуальной составляющей и приятном взаимодействии с окружающей средой, например: посев растений, кормление животных и т.д.



- колодец рядом с яблоньками

Геймплей и механики

Этап 0: Заставка и введение

- **Сцена:** Игрок появляется в центре фермы. Камера плавно показывает ключевые объекты: дом, грядки, колодец, сарай с животными.
- **Звук:** Тихое пение птиц, ветер. Появляется текст: «Добро пожаловать на твою новую ферму!».

Этап 1: Первое растение (Базовый цикл «Посев -> Урожай»)

1. **Задача:** «Вырасти свою первую морковку!»
2. **Действие:** Подсвечивается Сарай. Появляется подсказка: «Возьмите граблю и взрыхлите грядку».
 - а. **Реализация:** Игрок берет инструмент. Он появляется в руках или инвентаре. Подходит к грядке и высвечивается: «Нажмите и вскопайте грядку». Грядка преобразуется в более ухоженную.

- b. **Действие:** Рядом с игроком выделяется Сарай. Появляется подсказка: *«Подойдите и возьмите пакет с семенами»*.
 - c. **Реализация:** Игрок берет семена. Семена появляются в его инвентаре или в руках.
 - 3. **Действие:** Подсвечивается **первая грядка** с рыхлой землей. Подсказка: *«Подойдите к грядке и нажмите, чтобы посадить семя»*.
 - a. **Реализация:** Игрок сажает семя. На грядке появляется маленький зеленый росток (1-я стадия).
 - 4. **Действие:** Подсвечивается Лейка и подсказка: *«Нажмите, чтобы взять лейку»*. Подсвечивается **Колодец**. Подсказка: *«Подойдите к колодцу и наполните лейку»*.
 - a. **Реализация:** Запускается звук зачерпывания воды. Лейка в руках игрока визуальнo становится полной.
 - 5. **Действие:** Возвращаемся к грядке. Подсказка: *«Подойдите к ростку и нажмите, чтобы полить его»*.
 - a. **Реализация:** Игрок поливает росток. Срабатывает приятный звуковой эффект и частицы воды. Росток сразу переходит на 2-ю стадию (небольшой кустик).
 - 6. **Ожидание и результат:** Появляется таймер: «Ваша морковка подрастет через 30 секунд. Пока можете осмотреться!». Через 30 секунд раздается легкий «ding!», и растение переходит в 3-ю стадию (зрелый овощ с яркой ботвой).
 - a. **Действие:** Подсказка: *«Нажмите, чтобы собрать урожай!»*
 - b. **Награда:** В инвентаре появляется морковка. Срабатывает сочный звук сбора и анимация «+1 Морковка». Достижение: «Первый урожай!».

Этап 2: Знакомство с животными (Эмоциональная связь)

- 1. **Задача:** «Познакомься с обитателями фермы!»
 - a. **Сцена:** Игрок подходит к загону, где находится одна **курица**.
- 2. **Действие (Погладить):** Подсказка: *«Подойдите к курице и нажмите, чтобы погладить»*.

- а. **Реализация:** Запускается короткая анимация поглаживания. **Контроллер вибрирует** короткими мягкими импульсами. Курица издает довольный звук (кудахтанье) и над ней появляется сердечко. Новое достижение: *«Неизменная любовь»*.
- 3. **Действие (Покормить):** Подсвечивается **Ведро с зерном**. Подсказка: *«Возьмите горсть зерна»*.
 - а. **Реализация:** Игрок берет зерно. Подсказка меняется: *«Поднесите зерно к курице»*.
 - б. **Реализация:** Игрок подносит еду ко рту/клюву курицы. Запускается анимация поедания. Еще одно сердечко и довольное кудахтанье. Новое достижение: *«Ай ай ай, первая прикормка»*.

Этап 3: Первое испытание (Введение механики ухода)

- 1. **Задача:** *«Подготовьте новую грядку к посадке!»*
 - а. **Сцена:** После сбора первой морковки или параллельно, на соседней грядке визуально появляются **сорняки** и комки земли. Она выглядит «испорченной».
- 2. **Действие:** Подсказка: *«Грядка заросла! Возьмите грабли из Сарая»*.
 - а. **Реализация:** Игрок берет грабли.
- 3. **Действие:** Подсказка у грядки: *«Используйте грабли, чтобы разровнять землю»*.
 - а. **Реализация:** После 2-3 анимаций «взмаха» граблями, грядка становится ровной.
- 4. **Действие:** Подсказка: *«Теперь возьмите тяпку, чтобы удалить сорняки»*.
 - а. **Реализация:** Игрок берет тяпку и совершает похожие действия. Сорняки исчезают.
- 5. **Результат:** Грядка становится чистой и готовой к посадке. Достижение: *«Садовый мастер!»*.

Этап 4: Закрепление и свобода

- **Финальная задача:** *«Теперь вы настоящий фермер! Посадите еще 2 морковки и не забудьте про курицу!»*

- **Что происходит:** Игроку дается свобода. Он знает весь цикл: взять семена -> посадить -> полить (помня про колодец) -> собрать. Он знает, что грядки со временем потребуют ухода. Он знает, что животным нужно внимание.
- **На этом этапе все подсказки отключаются.** Игрок действует самостоятельно.

Награды

Достижения связанные с урожаем:

- Первый урожай!
- Садовый мастер!
- Первая пшеница!
- Первая картошка!
- Первая морковка (после обучения)!

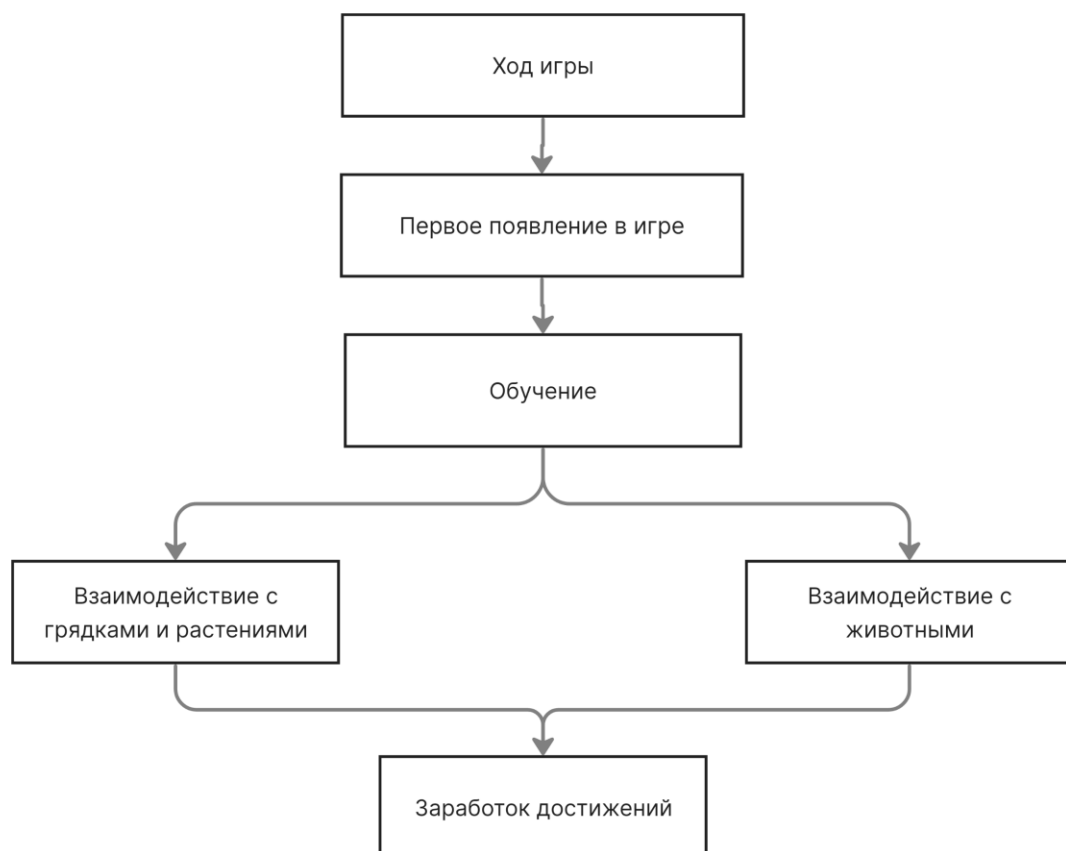
Достижения связанные с животными:

- Неизменная любовь!
- Ай ай ай, первая прикормка!
- Любвеобильный фермер! (погладить всех животных на ферме)
- Животные довольны! (покормить всех животных)
- Мастер животноводства! (покормить и погладить всех животных на ферме)

Дополнительные идеи

- Собирать с животных Молоко, мясо, разводить животных.
- Готовить еду в печи из того, что мы собрали на ферме.
- Продавать свои ресурсы.
- На валюту с продажи докупать улучшения или новые здания.
- Плавная анимация роста растений.

Схема взаимодействия с игрой



Сравнительный анализ

	Симулятор фермера	Crop Craze	VR Tractor Farming
Механики	Не сильно разнообразные, но при этом нельзя сказать, что их мало или они очень простые.	Вероятно, более простая: продажа урожая, покупка новых семян, декораций для фермы.	Сложная: покупка новой техники, модернизация, управление финансами, возможно, найм рабочих
Среда, где реализовано	VR	VR	VR
Основной геймплей	Получить визуальное удовольствие. Также расслабление	На процессе и заботе . Получить удовольствие от тактильных ощущений и наблюдения за ростом.	На результате и эффективности . Засеять больше, собрать быстрее, оптимизировать логистику.
Визуал	Локализованное, камерное. Небольшая ферма, которую можно обойти пешком. Детализация низкая	Локализованное, камерное. Небольшая ферма, которую можно обойти пешком. Детализация объектов высокая.	Масштабное, открытое. Огромные поля, между которыми нужно перемещаться на технике.
Социальный аспект	Взаимодействие с виртуальными животными и растениями. Возможность уединения.	Возможны взаимодействия с виртуальными животными и, возможно, NPC. Фокус на уединении и созидании.	Часто включает кооперативный режим, где несколько игроков управляют разной техникой на одном хозяйстве.

Плюсы	<ul style="list-style-type: none"> • Проста в реализации, не имеет сильной нагрузки на комп. • Расслабляющий геймплей. • Хороший визуал и приятные звуки. • Проста в обучении игрока. 	<ul style="list-style-type: none"> • Высокий уровень погружения и тактильности. • Расслабляющий, медитативный геймплей. • Быстрое ощущение прогресса и награды. • Идеально для коротких игровых сессий. • Более доступен для новичков в VR. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ощущение мощи и масштаба. • Глубина и сложность игрового процесса. • Высокая реиграбельность и цели на долгий срок. • Отлично подходит для кооперативной игры.
Минусы	<ul style="list-style-type: none"> • На данном этапе разработки - мало механик, которые разбавят однообразный геймплей. • Не сильная детализация 	<ul style="list-style-type: none"> • Геймплей может показаться монотонным и медленным. • Ограниченный масштаб деятельности. • Меньшая долгосрочная мотивация для любителей сложных систем. 	<ul style="list-style-type: none"> • Высокий порог входа. • Риск укачивания. • Меньше прямого физического взаимодействия с миром. • Может требоваться мощное железо для рендеринга больших открытых пространств.

Референсы

