|  |
| --- |
|  |
|  |
| **Frost World** |
| **Дизайн-документ** |

Содержание:

[1. Введение 4](#_Toc26790530)

[2. Концепция 5](#_Toc26790531)

[2.1. Введение 5](#_Toc26790532)

[2.2. Платформа, жанр и аудитория 5](#_Toc26790533)

[2.3. Основные особенности игры 5](#_Toc26790534)

[2.4. Описание игры 5](#_Toc26790535)

[2.5. Сравнение и предпосылки создания 6](#_Toc26790536)

[2.6. Системные требования 6](#_Toc26790537)

[3. Функциональная спецификация 7](#_Toc26790538)

[3.1. Ход игры и сюжет 7](#_Toc26790539)

[3.2. Физическая модель 7](#_Toc26790540)

[3.2.1. Игровой мир и время. 7](#_Toc26790541)

[3.2.2. Жизненная и боевая модель 7](#_Toc26790542)

[3.2.3. Движение 8](#_Toc26790543)

[3.2.4. Формулы 8](#_Toc26790544)

[3.3. Персонаж игрока 8](#_Toc26790545)

[3.4. Элементы игры 8](#_Toc26790546)

[3.4.1. Белый медведь 8](#_Toc26790547)

[3.4.2. Волк 9](#_Toc26790548)

[3.4.3. Злой робот 9](#_Toc26790549)

[3.5. Специальные объекты 9](#_Toc26790550)

[3.5.1. Аккумулятор 9](#_Toc26790551)

[3.5.2. Молоток 10](#_Toc26790552)

[3.5.3. Солнечная панель 10](#_Toc26790553)

[3.5.4. Железо 10](#_Toc26790554)

[3.5.5. Кристаллы 10](#_Toc26790555)

[3.5.6. Дерево 10](#_Toc26790556)

[3.5.7. Мост 10](#_Toc26790557)

[3.5.8. Дом Робота 10](#_Toc26790558)

[3.5.9. Пещера 10](#_Toc26790559)

[3.6. «Искусственный интеллект» 11](#_Toc26790560)

[3.7. Многопользовательский режим 11](#_Toc26790561)

[3.8. Интерфейс пользователя 11](#_Toc26790562)

[3.8.1. Блок-схема 11](#_Toc26790563)

[3.8.2. Игровое пространство 13](#_Toc26790564)

[3.8.3. Функциональное описание и управление 13](#_Toc26790565)

[3.8.4. Объекты интерфейса пользователя 14](#_Toc26790566)

[3.9. Графика и видео 14](#_Toc26790567)

[3.9.1. Общее описание 14](#_Toc26790568)

[3.9.2. Двумерная графика и анимация 14](#_Toc26790569)

[3.10. Звуки и музыка 16](#_Toc26790570)

[3.10.1. Общее описание 16](#_Toc26790571)

[3.10.2. Звук и звуковые эффекты 16](#_Toc26790572)

[3.10.3. Музыка 16](#_Toc26790573)

[3.11. Описание уровней 17](#_Toc26790574)

[3.11.1. Общее описание дизайна уровней 17](#_Toc26790575)

[3.11.2. Диаграмма взаимного расположения уровней 17](#_Toc26790576)

[3.11.3. График введения новых объектов 18](#_Toc26790577)

[4. Контакты 19](#_Toc26790578)

# Введение

Дальнейшее содержание этого документа организовано по разделам, в которых приводится следующая информация:

* Раздел 2. Концепция. Данный раздел содержит основные сведение об игре – общее описание, жанр, предпосылки создания игры и ее особенности, целевая аудитория и платформа. Раздел предназначен для всех заинтересованных лиц.
* Раздел 3. Функциональная спецификация. Описание игры с точки зрения пользователя и предлагаемых ею возможностей. Содержит данные про сюжет и принципы игры; интерфейс; графику и звуковое наполнение; состав игровых уровней. Этот раздел предназначен для всех заинтересованных лиц.
* Раздел 4. Техническое описание. Техническое описание реализации функциональной спецификации. Содержит сведения про программную структуру игры; структур хранения данных; организация работы с графическими и звуковыми ресурсами игры. Раздел предназначен для технических специалистов.
* Раздел 5. План игры. План организации разработки проекта. Содержит информацию о существующих и требуемых ресурсах; финансовые вопросы и календарный план разработки. Раздел предназначен для лиц, принимающих решения.
* Раздел 6. Контакты. Содержит контактную информацию.

# Концепция

## Введение

В мире начинается паника в связи с тем, что солнце гаснет, цивилизация роботов поспешно пытается найти спасение от холода, но во всей этой суете, теряется наш главный герой, которому придётся приспособиться к новому жестокому миру, чтобы выжить и найти спасение от жуткого мороза.

## Платформа, жанр и аудитория

Предназначен для ПК. Игра «Frost World» относится к жанру выживания. Игра ориентирована на аудиторию 12+. Игра не использует торговые марки или другую собственность, подлежащую лицензированию.

## Основные особенности игры

Ключевые особенности игры:

* Специальный сеттинг.
* Множество квестов.
* Невысокие требования.

Сюжет рассчитан на…… часов прохождения.

## Описание игры

Эта 3D игра в сурвайвл сеттинге про путешествие одинокого робота в холодном мире, где гаснет солнце. Игра от первого лица. Цель игры - найти спасение от жуткого холода в каком-нибудь убежище. Вашими главными врагами будут: Окружающая среда и хрупкость вашего аккумулятора

Препятствиями на пути игрока выступают:

* Карта, как неисследованный лабиринт.
* Многочисленные вражеские юниты (Медведи, волки, вражеский робот)
* Специальные квесты (Построение моста).
* Потребности персонажа(Здоровье,энергия)

В игре присутствует крафт. В крафте из подобранных ресурсов нужно создавать специальные ресурсы, которые будут поддерживать состояние персонажа или постройки сооружений, ( Костер, снежные укрепления) помогающие в выживании.

У персонажа есть шкала здоровья и целости аккумулятора и деталей робота, которая будет зависеть от холода.

У персонажа есть шкала электроэнергии, которую которую нужно будет пополнять найденными аккумуляторами и постройками, которые генерируют тепло и электроэнергию (Солнечные панели).

Врагами будут выступать дикие животные (Белые медведи, волки, злой робот), которых нужно будет избегать

Суть игры лучше всего выражается, если определить жанр как «квест, проходимый в режиме выживания». Такое определение обосновано по следующим причинам:

* Дизайн уровней очень сильно поддерживает сюжетную часть игры, вводит определенные загадки и «специальные» места.
* Основными действиями игрока направлены на выживания и решения текущих ситуаций, головоломок.
* «Ключами» этого квеста являются определенные предметы, получив которые его можно пройти.
* В игре присутствует только одна играбельная сторона.

При достижении игроком конечной цели – нахождение поселения роботов – игра заканчивается. Продолжать играть можно с начала или с любого сохраненного места.

## Сравнение и предпосылки создания

Игра «Frost World» имеет, с одной стороны, некоторые оригинальные решения в жанре, но в то же время концепция игры использует следующие лучшие свойства выбранных образцов:

* «Rust»- компьютерная игра в жанре симулятора выживания. Один из основных элементов геймплея – игроки должны строить себе убежище. Бороться с голодом и жаждой.
* «Stranded Deep» - использование сурвайвл сеттинга.
* «The Long Dark» - атмосфера (Холод, дикие животые).
* «WALL-E»- действующим лицом выступает очаровательный робот, в задачи которого входит решение головоломок, прыжки.

## Системные требования

Как уже было сказано, игра принципиально ориентирована на конфигурацию 3х-летней давности:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Требования | Минимальные | Рекомендуемые |
| Операционная система | Windows 98/ME (поддерживается 2000/XP) | |
| Процессор | Celeron 266 MHz | Pentium 3 400MHz |
| ОЗУ | 128MB | 256MB |
| CD-ROM привод | 8X cкоростной | 24X cкоростной |
| Свободное место на HDD | 50MB (музыка на CD) | 650 MB (музыка на HDD) |
| Видео карта | DirectX 5 совместимая, класса ATI RAGE | |
| Звуковая карта | Любая DirectX 5 совместимая звуковая карта | |
| Управление | Мышь, клавиатура | |

# Функциональная спецификация

## Ход игры и сюжет

События игры разворачиваются на четырех основных локациях:

* Пещера- в этой локации находятся важные ресурсы, чтобы закончить квест ( Молоток)
* Дремучий лес
* Дом мертвого робота-

**Начало** - вступительный ролик (см. раскадровку в Анимационные вставки и видеосъемки).

В мире начинается паника в связи с тем, что солнце гаснет, цивилизация роботов поспешно пытается найти спасение от холода, но во всей этой суете, теряется наш главный герой, которому придётся приспособиться к новому жесткому миру, чтобы выжить и найти спасение от жуткого мороза.

Главный герой первым делом должен найти ресурсы для поддерживания здоровья и энергии. Роботу нужно построить мост, через который он перейдёт на следующую локацию. Но вот незадача, для этого ему нужно найти 5 ресурсов деревьев. Робот в поисках решения этой проблемы. Робот заходит в мастерскую и берет молоток, который весит на стене. Он заходит в пещеру, в которой он находит необходимые ресурсы. После добычи определенного количества ресурса, Робот может наконец построить мост с помощью молотка и идти дальше, ища поселение.

**Конец** - финальный ролик (см. раскадровку в Анимационные вставки и видеосъемки)

Фактически, сюжет игры состоит из следующих квестов:

* Квест 1 – «Построить мост»

В игре возможны следующие финалы:

* Успешный – Робот находит поселение роботов.
* Неуспешный (проигрыши) – Робот убит.

## Физическая модель

### Игровой мир и время.

Действие происходит в параллельной реальности, где роботы свергли человечество. Люди создали слишком идеальный искусственный интеллект, который решил создать себе подобных и восстать против людей. В этой реальности главным отличием является то, что солнце угасло и наступил мрак.

Время в мире игры имеет существенное значение, т.к. ресурсы, добываемые игроком (аккумуляторы), расходуются постоянно. Более того, отсутствие аккумулятора в течение определенного времени может привести к летальному исходу юнита игрока.

### Жизненная и боевая модель

Каждый юнит обладают определенным уровнем здоровья (ЗДОРОВстат ). Текущее состояние здоровья (ЗДОРОВтек) отображается над изображением выбранного юнита.

Каждый юнит владеет умением атаковать. Уровень физической атаки (АТАКстат), для каждого типа юнита приведен в их описании.

### Движение

Юниты могут передвигаться по карте. Некоторые из участков открыты для прохождения, некоторые – непроходимы. Непроходимыми считаются реки и озера.

### Формулы

Принято, что единицы нормированы, т.е. изменяются в пределах от 0 (минимальное значение) до 100 (максимальное значение).

Таким образом, расчет в изменениях уровня ЗДОРОВтек производится по формулам:

* Повреждения в атаке

ЗДОРОВтек = ЗДОРОВтек - ( АТАКстат  \* 0,01)

* Потребление энергии

Энергияобщ = Энергияобщ - 0,1

## Персонаж игрока

Основным персонажем игрока является **Робот**.

Робот – наш очаровашка, который остался один в холодном мире, где угасло солнце. Именно от его лица действует игрок, отождествляя себя с ним. Гибель Робота как персонажа означает неудачный финал игры.

**Общая характеристика**: Робот является ключевым персонажем, смерть которого означает финал игры. Он силён и умён.

|  |  |
| --- | --- |
| Параметр | Значение |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Высокое |
| Электроэнергия | Высокая |

Доступные команды:

|  |  |
| --- | --- |
| Команда | Параметры (цель) |
| Идти в точку | Точка на местности |
| Оставаться на месте | - |

Персонаж Рябы может находиться в следующих состояниях:

* Неподвижен
* Двигается
* Умирает

## Элементы игры

### Белый медведь

Белый медведь в этой истории выступает как враждебный юнит. Белый медведь силен, но не очень бдительный.

Собственно, в игре Белый медведь появляется лишь в локации – Дремучем лесу возле своей норы. Медведя очень сложно убить и его атака очень сильная. Бороться с ним бесполезно, необходимо избегать его.

**Общая характеристика**: Сильный юнит, которого лучше не беспокоить.

Характеристики:

|  |  |
| --- | --- |
| Параметр | Значение |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Высокое |
| Атака физическая (АТАКстат) | Высокая |

Лис может быть в следующих состояниях:

* Двигается
* Готов к атаке
* Атакует
* Стоит на месте
* Побеждает

### Волк

Волк- также как и Белый медведь враждебный юнит. Проживает в

**Общая характеристика**: Средний юнит тем не менее, опасен.

Характеристики:

|  |  |
| --- | --- |
| Параметр | Значение |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Среднее |
| Атака физическая (АТАКстат) | Среднее |

Волк может быть в следующих состояниях:

* Готова к атаке
* Атакует
* Двигается
* Стоит на месте
* Побеждает

### Злой робот

Злой робот-робот, у которого произошел сбой в системе, теперь он злой. Найти его можно в Ангаре.

.

**Общая характеристика**: Очень сильный юнит.

Характеристики:

|  |  |
| --- | --- |
| Параметр | Значение |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Высокое |
| Атака физическая (АТАКстат) | Очень низкая |

Злой робот может быть в следующих состояниях:

* Стоит
* Движется
* Атакует
* Побеждает

## Специальные объекты

### Аккумулятор

Аккумулятор – основной источник питания для Робота. Этот аккумулятор Робот находит сам.

Характеристика:

|  |  |
| --- | --- |
| Параметр | Значение |
| Источник | Электроэнергия |

### Молоток

Молоток представляет собой инструмент, с помощью которого Робот может построить мост. Его можно создать в Крафт.

Характеристика: вес прочностт

|  |  |
| --- | --- |
| Параметр | Значение |
| Вес |  |
| Прочность |  |

### Солнечная панель

Солнечная панель- модификаторное тело, которое служит источником тепла.

Доступные команды:

|  |  |
| --- | --- |
| Параметр | Значение |
| Вес |  |
| Прочность |  |

### Железо

Железо- это ресурс, который необходим для создания молотка.

Характеристика:

|  |  |
| --- | --- |
| Параметр | Значение |
| Вес |  |
| Объем |  |

### Кристаллы

Кристаллы-руда, которая генерирует энергию (фотосплав).

Характеристика:

|  |  |
| --- | --- |
| Параметр | Значение |
| Вес |  |
|  |  |

### Дерево

Дерево-ресурс, который необходим для создание определенных предметов.

|  |  |
| --- | --- |
| Параметр | Значение |
| Вес |  |
|  |  |

### Мост

Мост – первый квест, который заключается в том, что его нужно починить, чтобы перейти на следующую локацию.

### Дом Робота

Дом Робота- место, где начинается игра.

### Пещера

Пещера- место, где можно найти множество ресурсов.

## «Искусственный интеллект»

Задачами «искусственного интеллекта» (далее ИИ) является:

* Управление юнитами игрока для отработки команд игрока и самостоятельной атаки.
* Управление юнитами зверей лесных для противодействия игроку.
* Специальные алгоритмы поведения отдельных объектов.

При реализации алгоритмов поведения юнитов следует учитывать различные зоны юнитов:

Зона атаки

Зона обнаружения

Юнит

Реализация ИИ для управления юнитами игрока и зверями лесными должна предусматривать:

* Нахождение кратчайшего пути из одной точки в другую.
* Переход к доступной ближайшей точке, если заданная точка недоступна.
* Курирование местности в пределах периметра охраны заданной для охраны цели.
* Поиск цели по периметру охраны, в случае нападения на охраняемый объект
* Разрешение столкновений с другими движущимися юнитами и неподвижными преградами.
* Выбор цели (вражеского юнита) из множества доступных.
* Поиск цели при атаке защищаемого объекта.
* Приближение к вражескому юниту и ведение атаки.

## Многопользовательский режим

Игра построена на прохождение одиночной компании и не предполагает использование многопользовательского режима.

## Интерфейс пользователя

### Блок-схема

Интерфейс пользователя организован по следующим схемам:

**Чувствительность мышки**

**Частицы** 

**New game menu**

Новая игра

Настройки

Об игре

Выход

Применить

**Начало игры **

**Выход**

Отмена

**Разработчики**

**…**

**…**

**…**

Игровое меню в режиме новой игры (new-game menu)

**In-game menu**

Вернуться к игре

Выход

**Игра**

**New game menu**

**Quest log**

ДА

Настройки

**Чувствительность мышки**

**Частицы**

Применить

Отмена

Игровое меню в режиме игры (in-game menu)

### Игровое пространство

Игровое пространство представляет собой классическую изометрическую проекцию с несколько заниженным положением камеры для придания большего «эффекта присутствия».

### Функциональное описание и управление

Функционирование new game menu и in-game menu не имеет каких-либо особенностей и не требует дополнительно к приведенным схемам описания.

Доступ к элементам интерфейса кроме использования мыши выполняется и по клавиатурным командам:

|  |  |
| --- | --- |
| Клавиша | Результат |
| ESC | Из new game menu – выход (с подтверждением)  Из in-game menu – возврат к игре  Из игры – вызов in-game menu |
| Клавиши управления курсором | В меню – выбор активной команды |
| Enter | В меню – ввод выбранной команды |

Функционирование панелей на интерфейсе игры следующее:

|  |  |
| --- | --- |
| Действие | Результат |
| Q | Бросить |
| Shift | Бег |
| Space | Прыжок |
| W | Вперед |
| D | Вправо |
| A | Влево |
| S | Назад |
| E | Взаимодействие с предметом |
| F | Взаимодействие с фонариком ( Вкл/выкл) |
| Ctrl | Сесть |

### Объекты интерфейса пользователя

Объектами интерфейса пользователя являются:

* Окно – графическая область прямоугольной формы с изображением и расположенными на ней другими объектами. Окнами являются menu, Quest log и другие.
* Кнопка – графическая область прямоугольной или овальной формы с изображением и ассоциированной командой.
* Поле текста – прямоугольная область в рамках окна, содержащая форматированный текст и имеющая кнопки прокрутки текста по вертикали.
* Нефункциональная область – любая область на экране, взаимодействие с которой не дает никакого эффекта (например, информация о количестве ресурсов на игровом экране, края окон и др.).

## Графика и видео

### Общее описание

Общая характеристика передаваемого настроения графики игры – темная и мрачная. Игровой мир должен оставлять впечатление одиночества .

Изображение игры строиться на основе многослойного наложения различных элементов: элементов ландшафта, специальных объектов, игровых объектов, элементов интерфейса:

Окна и меню

Растительность и статические объекты (задний план)

Персонажи, юниты

Игровая панель

Элементы игровой панели

Элементы ландшафта

Растительность и статические объекты (передний план)

### Двумерная графика и анимация

Для создания игры требуется разработка следующих основных графических частей:

* Интерфейс
* Персонажи, строения и юниты
* Ландшафты
* Статические объекты
* Маркетинговые материалы

**Интерфейс.**

К графическим элементам интерфейса относятся:

|  |  |
| --- | --- |
| Элемент | Комментарии |
| Шрифты игры | Основные шрифта игры, включающие латиницу и кириллицу |
| Фон новой игры | После запуска игры на этом фоне отображается Game Menu. |
| Фон игры после неудачного финала | По сути, то же, что и предыдущее, но отражающее результат предыдущей игры – mission failed. Темный фон с багровыми тонами). |
| Окна game menu, quest log, save/load, help | Изображения для расположения других функциональных элементов интерфейса |
| Прямоугольные кнопки | Изображения для реализации кнопок меню. Содержат изображения для 4х состояний – normal, down, mouse over, disabled |
| Кнопки «вверх» и «вниз», используемые для прокрутки текста | То же, что и прямоугольные кнопки, но квадратной формы |
| Курсоры | Различные курсоры – основной указательный, командный, указания цели. Все курсоры анимированы по 5..10 кадров |
| Игровая панель | Основная игровая панель |

**Ландшафты.**

В игре предполагается создание ландшафтов, как приведено в следующей таблице. Следует отметить, что дизайн уровней составляется частично с использованием на соседних участках ландшафтов смешанных типов.

Размеры карт – примерно ¼ размеров экрана, наложение – по маске, задаваемой при дизайне уровней.

|  |  |
| --- | --- |
| Элемент | Комментарии |
| Камень | 3 типа, без анимации |
| Река | 4..5 типов, анимация текущей воды и ряби (20..30 кадров) |
| Озеро | 3..5 типов, анимация ряби (10..20 кадров) |
| Пни | 2..3 типа, без анимации |
| Скалы | 3..5 типов, без анимации |
| Расщелины | 3..5 типов, без анимации |
| Одинокие деревья | 3..5 типов, без анимации |
| Другие статические объекты | Бревна, предметы на земле и другие отдельные предметы |

**Эффекты.**

В игре будут использоваться графические эффекты, как приведено в следующей таблице:

|  |  |
| --- | --- |
| Элемент | Комментарии |
| Атаки Белого медведя | Порядка 3 типов анимации по 10..20 кадров |
| Атаки Волка | 2..3 типа с анимацией 10..20 кадров |
| Атаки Злого робота | 2..3 типа с анимацией 10..20 кадров |
| Постройка объектов | 1 анимация до 10 кадров |

## Звуки и музыка

### Общее описание

Подход к звуковому и музыкальному оформлению игры опирается на основной принцип создания атмосферы выживания.

### Звук и звуковые эффекты

Озвучиванию подлежат следующие части:

* Озвучивание интерфейса (работа интерфейса)
* Фоновая музыка new-game menu
* Звуки, издаваемые игровыми объектами в течение их жизненного цикла: перемещение, сражение и другие
* Специальные эффекты (шаги)

К звукам **объектов игры** относятся:

|  |  |
| --- | --- |
| Элемент | Комментарии |
| Волк | Рычание |
| Белый медведь | Рычание |
| Мост | Звуки постройки моста |
| Дверь | Скрип двери |

Прохождение юнитов задается звуками легких и тяжелых шагов для «проходимых участков» ландшафтов ,а именно:

* Снежный покров
* Сугробы

Звуковой фон игры формируется относительно выводимого на экран игрового пространства. Звуки, соотносимые с элементами карты, складываются с весовыми коэффициентами, обратно пропорциональными расстоянию источников до центра выводимой области на экране. Таким образом, создается непрерывная звуковая картина игрового мира.

К специальным эффектам, которые должны быть озвучены, относятся:

* Звуки постройки сооружений
* Звуки разработки ресурса

### Музыка

В игре предполагаются музыкальные темы, ограниченные выполнением миссий и состоящие из фрагментов. Фрагменты зациклены и могут объединяться для создания непрерывного не однообразного музыкального фона. Средняя продолжительность каждого фрагмента – 3 минуты.

Музыкальные темы:

* Начальный (2 фрагмента) – начало великих дел, тема дальней дороги.
* После окончания первого квеста (постройка моста) – бодрый мотив, все легко, все получается
* В Дремучем лесу (2 фрагмента) – динамичная и энергичная, но мрачноватая тема
* Концовка проигрыша (1 фрагмент) – смерть Робота- грустная

## Описание уровней

### Общее описание дизайна уровней

Действия в игре происходят на трех основных картах-уровнях:

* Снежное поле – пейзаж: леса, реки и озера, холмы и сугробы. Здесь находятся такие ключевые локации как Пещера, Ангар и Дом Робота.
* Дремучий лес – мрачные, но эстетичные декорации: леса в паутине, коряги. Здесь же находится Дом Злого робота.

Карты завязаны на сюжет игры и подразумевают последовательное прохождение в направлении Снежное поле- Дремучий лес.

Проектирование карт выполняется дизайнером уровней путем задания следующих составляющих карты:

* Расположение элементов ландшафта (снег, замерзшая река и т.д.) с заданием контуров их перекрытия.
* Расположение статических объектов (растительность).
* Расположение специальных объектов (мост).
* Задание проходимости уточнением отдельных участков, сформированных на предыдущих этапах.
* Расположение статических врагов и задание точек и параметров месторождений врагов.

### Диаграмма взаимного расположения уровней

Ключевыми точками в **Снежном поле** являются:

* Дом Робота (А) – место рождения Рябы и появления героя в игре.
* Пещера(Б)- место, где находятся важные ресурсы.
* Ангар.
* Мост (В).

Карта Снежного поля

При формировании дизайна уровня должны быть учтены следующие положения:

* Возле Дома Робота расположены деревья.
* Недалеко от Дома Робота находится Ангар, в котором находятся аккумуляторы для Робота.
* От Ангара идет тропинка, которая введет к Пещере, в которой множество необходимых ресурсов для поддержания состояния главного героя.
* Вся карта ограничена горами.

Ключевыми точками в **Дремучем лесу** являются:

* Ущелье (Е), через которое ведет единственная дорога и в конце которого сидит Белый медведь (Ж).
* Лес.
* Логово волков.

Карта Поля

При формировании дизайна уровня должны быть учтены следующие положения:

* В этой местности характерно выделяется лес- зона, в которой очень много волков. Игроку необходимо будет следить за ними (но так, чтобы они не заметили его) , чтобы найти их логово, в котором спрятана карта леса.
* В ущелье Медведя находится чертеж модификации.
* Вся локация покрыта деревьями.

### График введения новых объектов

В следующей таблице приводятся примерное соотношение количества зверья лесного на разных участках последовательного прохождения карт:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Волки | Белые медведи |
| Снежное поле | | |
| Дом Робота | - | - |
| Пещера | - | - |
| Ангар | - | - |
| **Дремучий лес** | | |
| Лес | Средне | - |
| Логово волков | Много |  |
| Ущелье | - | Один |

# Контакты

|  |  |
| --- | --- |
| Контактные лица: | Панов Богдан  Дашкова Дарья  Бурмакина Юлия |
|  |  |
| Телефоны: | (960) 770-40-85  (908) 218-52-08  (950) 406-75-45 |
|  |  |
|  |  |
| Адрес: | Красноярск, ул. Базайская, дом 353,  Российская Федерация |