

ДИЗАЙН ДОКУМЕНТ

Терехина Полина Сергеевна
Медведева Ульяна Андреевна
Чеботова Татьяна Сергеевна
Игутова Мария Дмитриевна

Ноябрь - декабрь 2024

Содержание

1	Введение	4
2	Концепция	4
2.1	Введение	4
2.2	Жанр и аудитория	4
2.3	Основные особенности игры	5
2.4	Описание игры	5
2.5	Предпосылки создания	6
2.6	Платформа	6
3	Функциональная спецификация	9
3.1	Принципы игры	9
3.1.1	Суть игрового процесса	9

3.1.2	Ход игры и сюжет	9
3.2	Физическая модель	9
3.3	Персонаж игрока	9
3.4	Элементы игры	9
3.5	Искусственный интеллект	9
3.6	Многопользовательский режим	9
3.7	Интерфейс пользователя	9
3.7.1	Блок-схема	9
3.7.2	Функциональное описание и управление	9
3.7.3	Объекты интереса пользователя	9
3.8	Графика и Видео	9
3.8.1	Общее описание	9
3.8.2	Двумерная графика и анимация	9
3.8.3	Трёхмерная графика и описание	9
3.8.4	Анимационные вставки	9
3.9	Звуки и музыка	9
3.9.1	Общее описание	9
3.9.2	Звук и звуковые эффекты	9
3.9.3	Музыка	9
3.10	Описание уровней	9
3.10.1	Общее описание дизайна уровней	9
3.10.2	Диаграмма взаимного расположения уровней	9
3.10.3	График введения новых объектов	9

1 Введение

- Данный документ представляет собой концепцию игры «Super Marmel», 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:
- История изменений документа:
- Список авторов:
 - Терехина Полина Сергеевна
 - Медведева Ульяна Андреевна
 - Чеботова Татьяна Сергеевна
 - Игутова Мария Дмитриевна
- В документе используются стандартные термины и сокращения, принятые в игровой индустрии. Названия игры, персонажей, мест выделены кавычками.

2 Концепция

2.1 Введение

"Super Marmel"— это красочный и увлекательный платформер для детей 6+, где игроки управляют одной из четырех девочек-супергероинь, чтобы спасти город "Свит" от злодеев "Аква". Игра предлагает нелинейный геймплей, где игрок самостоятельно выбирает путь и решает головоломки, используя специальные самокаты с яркими фонарями, чтобы ослепить преступников и восстановить мир в городе.

2.2 Жанр и аудитория

"Super Marmel" относится к жанру 2D-платформер с элементами приключений и головоломок. Игра сочетает динамичные уровни, где важны скорость реакции и точность управления.

Целевая аудитория игры — дети от 6 лет и старше. Основное внимание уделено детям младшего и среднего школьного возраста, особенно девочкам, которые могут ассоциировать себя с героинями игры. Тем не менее, увлекательный геймплей и яркая стилистика делают игру интересной для всех любителей казуальных платформеров.

Игра подходит для семейного времяпрепровождения и может быть интересна как начинающим, так и опытным игрокам благодаря сочетанию доступного управления и возрастающей сложности уровней.

2.3 Основные особенности игры

- Платформер 2D с 5 постепенно усложняющимися уровнями.
- Персонаж с базовыми действиями: бег и прыжок.
- 3 типа врагов с различным поведением: статичные, бегающие и летающие.
- Смерть при столкновении с врагом.
- Победа над врагами путем прыжка на них.
- Меню с опциями: играть, продолжить, выйти.
- Кнопка паузы и клавиша escape для остановки игры и выбора дальнейших действий.
- Переход на следующий уровень при победе над всеми врагами и достижении мармеладного мишки.

2.4 Описание игры

Прославьтесь в эпическом путешествии, где вы берете на себя роль бесстрашной девушки-героя. В этом захватывающем 2D-платформере вас ждет захватывающее испытание с пятью усложняющимися уровнями.

Управляйте своей героиней с помощью интуитивно понятных элементов управления бегом и прыжками. Внимательно изучайте каждый уровень, ловко перепрыгивая через препятствия и избегая опасных врагов.

Мобилизуйте уникальный талант своей героини в битве. Прыгая на врагов, вы можете победить их и очистить себе путь. Вы должны быть достаточно быстры, чтобы избежать столкновений, так как они могут убить вашу героиню.

Пробивайтесь через разнообразные и все более сложные уровни, каждый из которых предлагает уникальные испытания.

Присоединяйтесь к отважной девочке-герою в этом захватывающем 2D-платформере, где ловкость, смекалка и отвага станут ключом к победе. Испытайте себя и победите все препятствия, которые встанут на вашем пути!

2.5 Предпосылки создания

Рынок игр для мобильных устройств растет, особенно среди более молодой аудитории. Поэтому необходимо создать уникальный продукт, который будет выделяться среди остальных.

В последние годы наблюдается значительное увеличение спроса на мобильные игры. Android и IOS — наиболее популярные платформы с миллиардами пользователей по всему миру. Это делает их идеальными для запуска новых игровых проектов, особенно для подростковой и детской аудитории. Жанр платформеров остается востребованным благодаря своей доступности и простоте, что важно для выбранной аудитории. Такие игры часто сочетают элементы приключений, головоломок и экшена, что добавляет им привлекательности.

Современные игры всё чаще предлагают игрокам разнообразие персонажей, что делает их более привлекательными для широкой аудитории. Возможность выбрать из нескольких девочек-супергероев позволит игрокам проявить индивидуальность и идентифицировать себя с персонажем.

"Super Marmel" предлагают комбинацию яркой анимации и динамичного игрового процесса, что соответствует современным тенденциям. Динамика противостояния героев и злодеев стимулирует интерес игроков. Создание злодеев "Аква" дает возможность постепенно развивать сюжет и представлять игрокам различных интересных антагонистов.

2.6 Платформа

Игра разрабатывается для Android и iOS. Дополнительное оборудование не потребуется. Требования:

Требования	Минимальные	Рекомендуемые
Операционная система	64 - битная	64- битная
Процессор	4 ядра	6-8 ядер
ОЗУ	не менее 3000 МГц с таймингом 17 и ниже. Объем памяти — 8-16 ГБ	3600 МГц и более с таймингом 16 и ниже. Объем памяти — 16-32 ГБ
CD-ROM привод	не требуется	не требуется
Свободное место на HDD	минимум 1ГБ	минимум 1ГБ
Видеокарта	Память - 2ГБ Частота памяти 5000-6000МГц	Память - 2ГБ Частота памяти 5000-6000МГц
Звуковая карта	опционально	опционально
Управление	Клавиатура, мышь	Клавиатура, мышь или геймпад

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 описание

3.8.4 Анимационные вставки

3.9 Звук и Музыка