

Game Design Document игры "Магия леса"

Гарин Андрей*
Павлова Ирина
Дрямин Даниил
Калетурина Полина
Курятников Дмитрий
Мамонтов Игорь

Ноябрь 2024

Contents

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | Введение | 3 |
| 2 | Концепция | 3 |
| 2.1 | Введение | 3 |
| 2.2 | Жанр и аудитория | 3 |
| 2.3 | Основные особенности игры | 3 |
| 2.4 | Описание игры | 4 |
| 2.5 | Предпосылки создания | 4 |
| 2.6 | Платформа | 4 |
| 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 | Многопользовательский режим | 5 |
| 3.7 | Интерфейс пользователя | 5 |
| 3.7.1 | Блок-схема | 5 |
| 3.7.2 | Функциональное описание и управление | 5 |
| 3.7.3 | Объекты интерфейса пользователя | 5 |
| 3.8 | Графика и видео | 5 |

*Research University Higher School of Economics Nizhny Novgorod

| | | |
|----------|--|----------|
| 3.8.1 | Общее описание | 5 |
| 3.8.2 | Двумерная графика и анимация | 5 |
| 3.8.3 | Двумерная графика и анимация | 5 |
| 3.8.4 | Трёхмерная графика и анимация | 5 |
| 3.8.5 | Анимационные вставки | 5 |
| 3.9 | Звуки и музыка | 5 |
| 3.9.1 | Общее описание | 5 |
| 3.9.2 | Звуки и звуковые эффекты | 5 |
| 3.9.3 | Музыка | 5 |
| 3.10 | Описание уровней | 5 |
| 3.10.1 | Общее описание дизайна уровней | 5 |
| 3.10.2 | Диаграмма взаимного расположения уровней | 5 |
| 3.10.3 | График введения новых объектов | 5 |
| 4 | Контакты | 5 |

1 Введение

Game Design Document (GDD) — это важный инструмент для разработчиков игр, который помогает структурировать и организовать все аспекты игры. GDD служит руководством для всей команды, обеспечивая единое видение проекта. В этом документе описываются основные механики, сюжет, персонажи, уровни и другие элементы игры. Создание GDD позволяет избежать множества проблем на этапе разработки, таких как недопонимание между членами команды или несоответствие конечного продукта первоначальной идее.

2 Концепция

2.1 Введение

В мире игры "Магия леса" магия пронизывает каждую частицу природы. Игрок — могучий маг, исследующий разнообразные локации. Каждый враг обладает своими магическими умениями и стратегиями, что требует от игрока применения хитроумных тактик. Сражаясь с помощью заклинаний, магу предстоит сразиться с опасными противниками и преодолеть множество трудностей, где главным испытанием станет бой с Драконом. Это величественное и устрашающее существо будет не только испытанием физической силы и мастерства, но и проверкой стратегического мышления Игрока. Чтобы одержать победу, ему придется изучить повадки дракона, найти слабые места и использовать все доступные ресурсы. Этот эпический поединок станет кульминацией его приключений и определит, сможет ли он стать настоящим героем, или будет навсегда забыт в легендах. В этом волшебном мире, где все пронизано магией, его судьба кроется в его собственных руках.

2.2 Жанр и аудитория

- Жанр: Платформер
- Возрастное ограничение: 12+ (в игре могут присутствовать элементы фэнтезийного насилия, но без излишней жестокости и с акцентом на приключения)
- Аудитория: Игра привлечет любителей приключений и фэнтези, ценящих богатый и детализированный игровой мир, интересный сюжет и сложные игровые механики. Возрастной диапазон игроков варьируется от 12 до 35 лет, так как игра сочетает в себе доступность и глубину геймплея. Элементы исследования обеспечивают высокий уровень вовлеченности.

2.3 Основные особенности игры

Особенности игры...

| Требования | Минимальные | Рекомендуемые |
|------------------------|---|------------------------------------|
| ОС | Windows 8 | Windows 10 |
| Процессор | Intel Core 2 Duo E4400 | Intel Core i3-1000NG4 |
| ОЗУ | 2GB | 4GB |
| Свободное место на HDD | 3GB | 4GB |
| Видеокарта | GeForce 210; RADEON X600 HyperMemory | GeForce GT 230; Radeon HD 6550D |
| VRAM | 256MB | 512MB |
| DirectX | 9.0 | 9.0 |
| Управление | Клавиатура, мышь | Клавиатура, мышь |

2.4 Описание игры

Игра-платформер, созданная на Unity, с пятью уровнями. Игроки проходят уровни, побеждают врагов и избегают препятствий. На каждом уровне, кроме последнего, есть телепорт, который перемещает игрока на следующий уровень. Главное меню предлагает начать новую игру, загрузить последнее сохранение или выйти. Герой обладает магическими способностями и навыком телепорта, что помогает в сражениях с монстрами и прохождении локаций. В игре присутствуют три вида локаций: летняя, осенняя и зимняя.

2.5 Предпосылки создания

Разработчики вдохновлялись тематикой "фэнтези" и такими произведениями как "Властелин колец", "Хоббит", а также играми схожего жанра.

2.6 Платформа

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 Двумерная графика и анимация

3.8.4 Трёхмерная графика и анимация

3.8.5 Анимационные вставки

3.9 Звуки и музыка

3.9.1 Общее описание

3.9.2 Звуки и звуковые эффекты

3.9.3 Музыка

3.10 Описание уровней

3.10.1 Общее описание дизайна уровней

3.10.2 Диаграмма взаимного расположения уровней

3.10.3 График введения новых объектов

4 Контакты