**Дизайн документ**

**Концепт**:

Платформы: ПК

Технологии: Unreal Engine 4

Языки: русский

Аудитория: 6+

Жанр: platformer/runner

Настроение: напряженное

Эмоции: страх, напряжение, злость

Рейтинг: 6+

Количество игроков: single-player

Время прохождения: 15-20 мин

Игровая механика:

Сеттинг: фантастика

Цель: пройти все 3 уровня, собирая очки

**Целевая** **аудитория**:

6+

**Описание игровых механик и управления:**

**Передвижение персонажа:**

Ходьба: WASD(Вперед-Влево-Назад-Вправо)

Вращение персонажем: движение мышки по осям Y и X.

**Взаимодействие с миром:**

Игрок может собирать бонусы и бусты

Подбираемый объект:

|  |  |
| --- | --- |
| **Предмет** | **Тип** |
| Coin | Собираемый объект (+1 в копилку очков) |
| Freezing Bonus | Собираемый объект ( на 10 секунд обездвиживает подвижные враждебные объекты) |
| Wall Bonus | Собираемый объект (на 10 секунд дает возможность проходить через стены, которые являются препятствием на основном пути) |

**Карта игрового процесса:**

**Визуал:**

Футуристичное окружение и различные виды платформ

**Дизайн уровней:**

Локации построены из 11 видов платформ, скрепленных логикой для корректной процедурной генерации. Платформы бывают:

1) простыми

2) с препятствиями в виде стенки, которую можно перепрыгнуть

3) с разрывами и последующими большими платформами

4, 5) с разрывами и с маленькими платформами слева и справа

6, 7) со спусками и с подъемами

8, 9) с левыми и правыми поворотами

10) с движущимися по горизонтали платформами

Практически каждая платформа выделяется уникальным дизайном, понятным пользователю (например, опасные объекты выделены соответствующе зловеще, а очки и бонусы привычны и интуитивно узнаваемы). На платформах могут появляться случайно очки, бонусы или опасные объекты. На поворотах и на движущихся объектах могут быть только бонусы и очки. Повороты снабжены логикой, которая не дает им зациклиться и поломать уровень. Очки появляются в количестве от 1 до 3 на платформу. Существует 3 уровня, для перехода на каждый из них нужно собрать необходимое число очков. С повышением уровня повышается сложность, так для второго уровня скорость игрока повышается, что значительно усложняет управление, а для третьего вдобавок повышается скорость враждебных предметов.

**Баланс:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название значения | Значение | Комментарий |
| Скорость игрока (уровень 1) | 1500 | Стандартная скорость |
| Скорость игрока (уровень 2-3) | 3000 | Увеличенная скорость |
| Скорость опасных объектов  (уровень 1-2) | 1 секунда на амплитуду | Стандартная скорость |
| Скорость опасных объектов  (3 уровень) | 0,5 секунды на амплитуду | Увеличенная скорость |
| Количество монет на платформе | 0-3 |  |
| Количество бонусов на платформе | 0-1 |  |
| Количество враждебных объектов на платформе | 0-1 |  |
| Вероятность выпадения бонуса заморозки | 0,05 |  |
| Вероятность выпадения бонуса прохождения стен | 1/15 |  |
| Количество очков необходимых для перехода на 2 уровень | 15 |  |
| Количество очков необходимых для перехода на 3 уровень | 30 |  |
| Количество очков необходимых для победы | 45 |  |

**AI:**

**История:**

Герой – Боб попадает в будущее, где его заставляют прыгать по платформам до посинения.