



# «Inbed»

**Дизайн-документ**

## Содержание

1.	Введение .....	4
2.	Концепция .....	5
2.1.	Введение .....	5
2.2.	Платформа, жанр и аудитория .....	5
2.3.	Основные особенности игры .....	5
2.4.	Описание игры .....	6
2.5.	Сравнение и предпосылки создания .....	7
2.6.	Системные требования .....	7
3.	Функциональная спецификация .....	8
3.1.	Ход игры и сюжет .....	8
3.2.	Игровой мир и время .....	9
3.2.1.	Структура времени .....	9
3.2.2.	Игровой день .....	9
3.2.3.	Запуск самой первой игры .....	9
3.3.	Персонаж игрока .....	9
3.3.1.	Атрибуты .....	9
3.3.2.	Генерация первоначальных атрибутов .....	10
3.3.3.	Действия игрока (в локации) .....	10
3.3.4.	Изменение атрибутов .....	10
3.3.5.	Ежедневник .....	11
3.3.6.	Получение денег персонажем .....	12
3.3.7.	Фотоальбом .....	12
3.3.8.	Финальный рейтинг .....	12
3.4.	Локации .....	13
3.4.1.	Описание .....	13
3.4.2.	Цена за вход .....	14
3.4.3.	Выбор локации .....	14
3.5.	Девушки .....	14
3.5.1.	Профили девушек .....	14
3.5.2.	Предпочтения в парнях .....	16
3.5.3.	Предпочтение локаций .....	16
3.5.4.	Предпочтения в подарках .....	16
3.5.5.	Перемещение девушек по локациям в течение дня .....	17
3.5.6.	Отношение девушки к персонажу игрока .....	17
3.6.	Взаимодействие персонажа с девушками .....	19
3.6.1.	Общая схема .....	19

3.6.2.	Разговор .....	20
3.6.3.	Ведение беседы .....	21
3.6.4.	Возможные действия в локациях .....	22
3.6.5.	Определение успешности выполнения действия .....	23
3.6.6.	Дарение подарков .....	24
3.6.7.	Использование воображения .....	25
3.6.8.	Раздевание девушек (мини-игра на внимательность) .....	26
3.6.9.	Назначение свидания .....	26
3.7.	Интерфейс пользователя .....	27
3.7.1.	Блок-схема .....	27
3.7.2.	Описание основных экранов .....	30
3.7.3.	Дополнительные экраны .....	36
3.7.4.	Объекты интерфейса пользователя .....	36
3.7.5.	Функциональное описание и управление .....	36
3.8.	Графика .....	37
3.8.1.	Общее описание .....	37
3.8.2.	Двумерная графика и анимация .....	37
3.9.	Звуки и музыка .....	38
3.9.1.	Общее описание .....	38
3.9.2.	Звук и звуковые эффекты .....	38
3.9.3.	Музыка .....	38
4.	Приложение 1 - важные игровые параметры (таблицы) .....	39
4.1.	Таблица баланса .....	39
4.2.	Таблицы предпочтения девушек .....	40
4.2.1.	Атрибуты девушек ("предпочтения в парнях") .....	40
4.2.2.	Локации (вероятности нахождения девушек в опр. местах) .....	40
4.2.3.	Подарки .....	41
4.3.	Локации .....	42
4.3.1.	Влияние локации на атрибуты героя (таблица) .....	42
4.3.2.	Стоимость посещения локации .....	42
4.4.	Таблица доступных действий игрока .....	43
4.5.	Подарки .....	44
4.5.1.	Стоимость подарков .....	44
5.	Контакты .....	45

## 1. Введение

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

- [Раздел 2](#). Концепция. Данный раздел содержит основные сведения 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 и локаций. Этот раздел предназначен для всех заинтересованных лиц.
- [Приложение 1](#). Таблицы игровых параметров, содержит данные, которые существенно влияют на игровой баланс.
- [Контакты](#). Содержит контактную информацию.

## 2. Концепция

### 2.1. Введение

Добро пожаловать в наш город, молодой человек! Вы только что попали в мирок полный прекрасных созданий, чье присутствие наполнит вас большой радостью и блаженством.

Здесь вы найдете множество девушек разнообразных, как сама жизнь. Многие красивы, некоторые соблазнительны, а единицы могут именно вас свести с ума. Вам предстоит узнать каждую из них, буквально затащив их в постель! А ведь умелый и опытный обольститель обладает изрядной долей внимательности и наблюдательности, капелькой здравого смысла и тонной другой юмора. Данное путешествие не из простых, но ведь вы не ищите лёгких путей, правда?

Удачное стечение обстоятельств, к месту сказанная шутка, вовремя сделанный подарок, загорелые стальные мускулы, ваше харизматичное и не по годам мужественное лицо со шрамами, или быть может пухлый кошелек – все это способно буквально раздеть до глубины души любую женщину, и уж тогда она предстанет перед вами во всей красе!

Покорив каждую из красавиц, вы надолго увековечите себя в трепетных женских сердцах, ну а милые девушки подарят вам свои наилучшие фотографии (самым чудесным образом раскрывающие блестящие грани, гм, женских талантов).

### 2.2. Платформа, жанр и аудитория

Игра «InBed» относится к жанру симуляторов свиданий (dating sim) с большим включением эротического элемента, и разрабатывается только в версии для мобильных устройств (J2ME-enabled mobile phones and smartphones).

Игра ориентирована на мужскую аудиторию, содержит ограничивающий контент, минимальный возраст игрока – 16 лет. Дополнительную привлекательность игра имеет для владельцев не самых современных моделей телефонов (так как игровой процесс достаточно спокоен, и не требует многократных и сложных вычислений).

Игра не использует торговые марки или другую собственность, подлежащую лицензированию.

### 2.3. Основные особенности игры

Ключевые особенности игры:

- Отличная и интригующая эротическая графика.
- Вкрапление элементов RPG. Одними разговорами дело не обойдется, игроку дана возможность влиять на свои характеристики, что в свою очередь увеличивает его шансы на соблазнение девушек.
- Изрядная доля юмора заложена в диалоги и в игровые действия.
- Невысокие требования к мобильному устройству.
- Спокойное, расслабляющее течение игрового процесса.
- Violent-free. Насилие и убийства отсутствуют как класс.

Игра рассчитана на 2...4 часа игрового процесса.

## 2.4. Описание игры

Основная задача игрока – покорение как можно большего числа девушек за строго определенный промежуток игрового времени. Грамотно распоряжаясь своими ресурсами (временем и финансами), внимательно выбирая линию развития героя и способы воздействий на девушек, игрок приближается к финалу игры.

Игровой процесс заключается в управлении поведением главного персонажа. Игрок выбирает, куда герой пойдёт, что он там будет делать, с кем и как будет говорить. Построение отношений с девушкой проходит в три этапа: знакомство (нужно найти её в определенной локации, расположить к себе разговором и действиями), свидания (продолжение отношений) и приглашение к себе домой (соблазнение и завершение отношений).

Препятствиями на пути игрока выступают:

- Время. Игроку отводится N-ое количество игровых дней.
- Финансы. Посещение определенных локаций, подарки девушкам – все это делает кошелек героя все легче и легче. Чем меньше денег – тем меньше свободы действий для игрока.
- Предпочтения девушек. У них есть свои представления о том молодом принце, с которым они готовы раскрыться полностью. Игроку придётся работать над собой (повышать значения своих атрибутов), чтобы добиться своих целей.

Герой описывается следующей совокупностью атрибутов: Телосложение, Интеллект, Харизма, Финансы. Игрок имеет возможность улучшать (изначально низкие) параметры героя, посещая определенные места в городе (например, побывав в библиотеке, игрок получает повышение характеристики Интеллект). Игрок принимает решение, о том, какие параметры улучшать в первую очередь (стратегия развития персонажа), в зависимости от того какими предпочтениями обладает интересующая его девушка. Это следует выяснить в ходе разговора.

Немного выделяется такой атрибут героя как Финансы. Они измеряются количественно (например, в рублях), и посещение локаций обычно уменьшает количество денег в кошельке героя. Игрок может заработать денег в локации Казино.

Герой действует в течение игрового дня, который разбит на несколько фаз. Каждая фаза – это ход игрока. В течение хода он способен посетить одно определенное место (например, отправиться в Клуб).

Действие игры происходит в городе, который состоит из набора локаций. В каждой локации (и в зависимости от фазы дня) находится определенное количество девушек, доступных для знакомства. Посещение мест не всегда бесплатно, игрок вправе спокойно посетить Библиотеку в любое время, но вход в Клуб будет стоить ему определенных денег. Различные локации имеют различный входной денежный ценз.

Попав в локацию, игрок выбирает девушку для знакомства. Изначальное отношение девушки к герою задаётся её профилем (каких парней предпочитает, например, здоровых и богатых). Задача игрока, расположить к себе девушку, развеселив её шуткой, либо поразив удачным комплиментом, и выяснить в ходе разговора её предпочтения.

Вторым оружием "соблазнения" игрока являются подарки. В определенных локациях продаются различные презенты, которые игрок может преподнести девушки. Последние, в ходе разговора тонкими намёками дают понять, какие вещицы им нравятся больше всего.

Также, в локациях доступны различные интересные действия, призванные впечатлить девушку. Например, встретив знакомую девушку в тренажерном зале, можно впечатлить её игрой своей мощной мускулатуры (это удастся, если атрибуты игрока развиты в достаточной степени, чтобы поразить девушку)

У игрока есть удобный инструмент - ежедневник. В нем сохраняются данные (имя, предпочтения, места в которых бывает) о девушках, с которыми знакомился герой. Успешно расположив во время знакомства разговором девушку к себе, игрок может раздобыть её телефон и впоследствии назначить свидание, используя свой ежедневник.

Если игрок, своими действиями, шутками и подарками сумел, что называется "завести" девушку, то она предложит отправиться к нему домой. В этом случае, отношения переходят в финальную фазу – раздевание девушки (это мини-игра на внимательность). Девушка считается соблазненной и её фотография добавляется в фотоальбом.

Чем больше девушек герой успеет соблазнить к концу отведенного игрового времени, тем больший суммарный рейтинг он заработает. Вряд ли с первого раза (да и со второго тоже) игрок получит хороший результат – всегда будет дана возможность начать новую игру.

## 2.5. Сравнение и предпосылки создания

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

## 2.6. Системные требования

Как уже было сказано, игра принципиально ориентирована на относительно современные (не high-end) мобильные телефоны:

Требования	Минимальные	Рекомендуемые
Глубина цвета, разрешение экрана	8 bits per pixel, 128x128	8 bpp, 240x320
Звук	Сэмплированный звук, MIDI, MOD??	
Объём памяти	<100 кб	
MIDP	1.0 or 2.0??	
Управление	Клавиатура телефона	

### 3. Функциональная спецификация

#### 3.1. Ход игры и сюжет

События игры разворачиваются в курортном прибрежном городе N в самый разгар туристического сезона.

- *Городок N славен своими приветливыми солнечными пляжами, уютными улочками, вечноподвижными ночными клубами, а также летним театром, где частенько выступают странствующие труппы актеров. В летние месяцы город буквально захлёстывает волна молодых и привлекательных туристов.*

**Начало** - вступительный текст (показывается на картинке, изображающий прибытие героя в город)

*...Прошёл целый год, Босс сжалился и выдал разрешение на отпуск! Вы сразу вспомнили своего лучшего друга Мишу Залётного, который успел прожужжать вам все уши о том, как он здорово отжёл прошлое лето в курорте N. Недолго думая, вы решаете туда отправиться и лично проверить обстановку на месте.*

*"А Миша, то не врал, ей-богу. Город красив и опрятен, туземки всё сплошь фигуристы, загорелы и белозубы, и как же они улыбаются незнакомому парню из столицы... Чудесное, чудесное место для молодого специалиста по женской части. Прямо праздник какой-то!"*

*Вы хватаете свой фотоаппарат и начинаете снимать местные достопримечательности. Из-за угла выплывает сногшибательная девушка. Знакомимся?*

Переход в режим самой игры. Задаются начальные атрибуты героя, городские девушки раскидываются по локациям, затем происходит переход в фазу знакомства со случайной девушкой, текущей локацией является Улица.

По завершению последнего игрового дня...

**Конец** – текст, идёт поверх картинки, на ней – рабочее место, видно часть стола, на нём лежит альбом с фотографиями красавиц.

*...Отпуск окончен, и вы вернулись домой слегка уставшим от обилия женского внимания, но вполне довольным собой. Рассказывая о своих успехах на любовном фронте Михаилу, вы достали фотоальбом. Внимательно изучив фотографии сказочной красоты, ваш коллега по цеху сказал, что вы ...*

Переход к экрану выставления финального рейтинга игроку.



## 3.2. Игровой мир и время

Действие происходит в нашей реальности и в наше время.

### 3.2.1. Структура времени

Время в мире игры имеет существенное значение – игроку отводится n-ое количество дней ([GAME DAYS](#)) на одну игровую сессию.

День разбит на равные промежутки или фазы (количество фаз равно трем – утро, день, вечер). Действие игрока (перемещение в другую локацию) использует одну фазу.

### 3.2.2. Игровой день

#### Начало

Игрок начинает день в локации Гостиница. Время – дополнительная фаза (нулевая, ранее утро). Когда он отправится в следующую локацию, то наступит первая фаза дня.

В начале каждого дня девушки [отправляются в различные локации](#) согласно своим предпочтениям.

#### Завершение

День завершается, когда игрок приходит в локацию Гостиница (и текущая фаза дня – последняя, т.е. игрок вечером отправился к себе в номер).

По завершению каждого игрового дня (кроме последнего) производится перерасчёт [отношений девушек](#) к персонажу и выдаётся экран дневного отчёта, который состоит из:

Дневной отчёт.

Вы были в локациях...

Ваши характеристики менялись так-то так-то

Вы потратили/выиграли столько то денег.

### 3.2.3. Запуск самой первой игры

Для того чтобы заинтересовать нового игрока, во время старта самой первой игры, следует упростить ему задачу и изменить баланс следующим образом:

- Уменьшить "[предпочтения в парнях](#)" всех девушек на 20 пунктов.
- Первое знакомство (в локации Улица) должно быть с девушкой попроще (девушка #4 - Фёкла).

Тем самым пользователь, играя в первый раз, почувствует вкус игры, поскольку ему будет чуть проще соблазнить одну из девушек.

Начиная новую игру во второй раз, игрок уже будет в игровом мире с нормальным балансом, что сделает игру чуть сложнее (и опять же интереснее).

## 3.3. Персонаж игрока

### 3.3.1. Атрибуты

Краткая характеристика каждого атрибута.

*Телосложение (Тел)* – общее физическое развитие, сложение и здоровье.

*Интеллект (Инт)*– образованность и эрудированность.

*Харизма (Хар)*– очарование, стильность, подача себя.

*Финансы (Фин)*– количество денежных знаков в кошельке.

Первые три атрибута измеряются по шкале от 1 до 100.

Финансы измеряются в рублях. Локализация игры, может подразумевать использование другой денежной единицы для обозначения финансов - \$, £, € и т.д.

### 3.3.2. Генерация первоначальных атрибутов

Каждому параметру (кроме Финансов) присваивается начальное значение:

- *Телосложение* – [START\\_ATR\\_BODY](#)
- *Интеллект* – [START\\_ATR\\_INT](#)
- *Харизма* – [START\\_ATR\\_CHAR](#)

Даётся общая сумма баллов для распределения ([ATTRIBUTES\\_START\\_POOL](#)). Случайно выбирается один из атрибутов (среди *Тел*, *Инт*, *Хар*) и туда зачисляется один балл, общая сумма баллов уменьшается, и так повторяется до исчерпания начального значения.

Затем опять выбирается один из атрибутов (среди *Тел*, *Инт*, *Хар*) и к нему добавляется стартовый атрибут-бонус ([ATTRIBUT\\_BONUS](#))

В начале игрок получает приличную сумму, которая позволяет ему посетить несколько раз достаточно интересные места, и сделать хорошие подарки девушкам.

Генерация начального значения финансов происходит следующим образом.

Фин =  $START\_COEFF * (LOCATIONS\_PRICE + GIFTS\_PRICE) / 100$ , где

START\_COEFF – это случайное значение в пределах от 125% до 175%,

LOCATIONS\_PRICE – общая сумма цен [за вход](#) в каждую из городских локаций,

GIFTS\_PRICE - общая [стоимость подарков](#)

### 3.3.3. Действия игрока (в локации)

- Посмотреть описание текущей [локации](#)
- Посетить другое место (см. [выбор локаций](#))
- Посмотреть [ежедневник](#)
- Начать разговор с девушкой (если таковые присутствуют в данном месте)

### 3.3.4. Изменение атрибутов

Посещение определенных локаций, приводит к изменению атрибутов игрового персонажа. Изменение вступает в силу при входе в локацию.

Эффект определяется сводной таблицей (см. [приложение](#)).

Изменение атрибутов отражается в [экране дневного отчёта](#).

### 3.3.5. Ежедневник

Ежедневник – это инструмент игрока, с помощью которого можно посмотреть:

- Общую характеристику персонажа (текущие значения атрибутов)
- Информацию о девушках (и их фотографии)

#### Характеристика персонажа

Выводятся числовые значения [атрибутов](#), и даётся словесная характеристика каждого из них.

Весь интервал допустимых значений атрибута (от 1 до 100) делится на пять промежутков. Описание каждого из них следующее:

- *Телосложение* – «Немощный задохлик», «Конкретный физкультурник», «Крепыш-крутыш», «Брутальный головорез», «Мега-мачо»;
- *Интеллект* – «Второгодник», «Малограмотный тип», «Разумный умник», «Член-корреспондент», «Безумный профессор»
- *Харизма* – «Добродушный чудак», «Улыбчивый парниша», «Приветливый остроослов», «Очаровательный гражданин», «Находчивый весельчак»

Например, персонажа игрока имеет следующие значения атрибутов: *Тел* – 35, *Инт* – 72, *Хар* – 43. Тогда описание в ежедневнике, будет следующим:

«Тел – 35, Конкретный физкультурник

Инт – 72, Член-корреспондент

Хар – 43, Приветливый остроослов

Финансы – 4.500 »

Пиктограммы для образного отображения параметров, согнутая рука (показывающая мощный бицепс), очки и глаза, улыбка, \$.

#### Информация о девушках

В этом разделе ежедневника приводится список девушек, с которыми персонаж успел познакомиться.

Каждый элемент списка девушек содержит:

- Пиктограмму с лицом девушки
- [Индикатор отношения](#) девушки к персонажу
- Пиктограмму телефона (если [девушка дала номер](#))
- Галочку (если игрок прошёл с девушкой [фазу соблазнения](#))

Выбрав интересующую его девушку (из списка), игрок может напомнить себе:

- Её полное имя (например, «Лилия Борзунова»)
- Те локации, где она [часто либо периодически](#) бывает
- Подсказки о [предпочтениях в парнях](#): например «Телосложение ~60, Харизма ~40»

Последний пункт заполняются в зависимости от того, как проходило общение во время [разговора с девушкой](#).

Если девушка, во время знакомства дала номер своего телефона, то игрок может назначить ей встречу ([см. назначение свидания](#)).

Есть возможность посмотреть полноразмерное картинку девушки в одежде. И без одежды, если девушка прошла фазу соблазнения. То есть ежедневник выполняет часть функций [фотоальбома](#).

### 3.3.6. Получение денег персонажем

В локации Казино игроку предлагается сыграть в простейшую рулетку, либо в простейшую вариацию BlackJack. Девушек тут нет.

Доступные действия во время игры в рулетку:

- указать сумму ставки (из набора вариантов: 100, 300, 500, 1000 р)
- выбор красного, либо белого поля

Тип ставки 'красное/белое' в случае выигрыша возвращает игроку сумму, вдвое большую поставленной.

Игра в BlackJack – это чуть более занимательный (для игрока) вариант получения денег.

Доступные действия во время игры в рулетку:

- указать сумму ставки (из набора вариантов)
- взять карту ('еще')
- остановиться ('себе' карты теперь берет дилер)

### 3.3.7. Фотоальбом

Это хранилище изображений соблазненных девушек, своеобразная галерея.

Игрок выбирает имя девушки из списка имён, и может посмотреть её фото, как в одетом, так и в обнаженном виде.

Если игрок не соблазнил ни одной девушки, то опцию 'фотоальбом' в стартовом меню следует сделать недоступной для выбора (пометить серым цветом).

### 3.3.8. Финальный рейтинг

Успех игрока, следует оценивать по количеству соблазненных девушек (чем больше, тем лучше), количеству разговоров (чем меньше, тем лучше).

Рейтинг игрока высчитывается следующим образом:

$SCORE = WON\_GIRLS \times 200 - TOTAL\_RANDEVOUS \times 20$ , где

WON\_GIRLS – количество соблазненных девушек,

TOTAL\_RANDEVOUS – общее число знакомств и свиданий (т.е. общее число взаимодействий, который провёл игрок с девушками),

Если в результате расчета, значение SCORE принимает отрицательное значение, то его следует обратить в ноль. Словесная характеристика для некоторых значений SCORE:

- 0..50 – «Проходимец»
- 51..150 – «Удачливый сердцеед»

- 151..300 – «Самый любвеобильный человек на планете»
- 301..600 – «Дон Жуан современности»
- 601 и выше – «Дипломированный Мастер Соблазна»

### 3.4. Локации

#### 3.4.1. Описание

В городе есть следующие локации.

##### Гостиница

Каждый день игрок начинает в своем гостиничном номере. Сюда он может привести девушку, если добьётся её расположения. В номере есть большая и удобная кровать. Здесь проходит [фаза соблазнения](#).

*Составить окончательный текст для описания – файл [locations.txt](#)*

##### Пляж

Это место для активного отдыха. Можно поплавать, погреться на солнце, поиграть в пляжный волейбол. Девушки обычно заглядывают сюда в первой половине дня.

##### Тренажерный зал

Дорогое, но очень полезное удовольствие. Это современный зал, с хорошими тренажерами. Девушки периодически сюда заглядывают (посещают фитнес-зал), в любое время дня.

##### Стилист

Специальный салон, где работает дорогой мастер по созданию неотразимого имиджа. Посещение этого места существенно повышает харизму игроку. Девушки периодически сюда заглядывают, в любое время дня.

##### Театр

Это летний городской театр, где выступают приезжие труппы актеров. Редкая девушка здесь бывает, а если бывает, то только во второй половине дня (в это время проходят спектакли).

##### Библиотека

Достаточно пыльное место, полное больших и древних фолиантов и энциклопедий. Редкая девушка здесь бывает.

##### Казино

Место для смелых и удачливых. Здесь есть стол для рулетки и Black Jack. Некоторые девушки здесь бывают во второй половине дня.

##### Интернет-кафе

Современный информационный центр, дающий возможность быстро найти нужную информацию. Здесь можно раздобыть знания, которых не найти в библиотеке. Правда это стоит хороших денег. Девушки периодически здесь бывают в любое время дня.

##### Музей

Еще одно культурное место. Это музей градостроительства, бывая здесь, игрок существенно повышает свою эрудированность и осведомленность об истории города. Редкая девушка сюда заходит.

## Клуб

Современный развлекательный центр. Здесь как минимум есть бар, танцпол, и боулинг. Ближе к вечеру здесь можно встретить почти всех городских красавиц.

## Улица города

Место в центральной, исторической части города. Здесь можно встретить любую из девушек в любое время дня.

### 3.4.2. Цена за вход

Чтобы посетить локацию, нужно заплатить за вход. [Игрок](#) не может зайти, если у него не хватает денег в кошельке.

Стоимость входа кодируется следующим образом:

- 0 – бесплатный вход
- 1 – небольшая плата
- 2 – умеренная плата
- 3 – Большая плата

См. таблицу стоимости локаций в [приложении](#).

### 3.4.3. Выбор локации

Если текущая фаза дня – это вечер (т.е. третья фаза), то игрок может отправиться только к себе в номер (локация Гостиница) - ночевать.

*Замечание:* Игрок не может второй раз прибыть в ту локацию, где он находится в данный момент. Следует исключить такую возможность с помощью UI.

*Замечание #2:* Исключение к первому замечанию. Игрок всегда может прийти в локацию Гостиница. При этом потратится одна [дневная фаза](#). Таким образом, игрок может переждать время, и не тратить при этом деньги на посещение локаций.

## 3.5. Девушки

### 3.5.1. Профили девушек

Каждая девушка имеет ряд характеристик:

- Имя и фамилия. + Краткое описание темперамента
- Предпочтения в парнях (отношение к [атрибутам персонажам](#)),
- Предпочтения локаций (места, где любит бывать и в какое время)
- Предпочтение в подарках

## Персонажи девушек



*Марина Шустрова, 23 года. Молодая и успешная, настоящая бизнес-леди. Любит проводить время в компании умных, харизматичных молодых людей. Предпочитает дорогим вещцам неожиданные и творческие подарки. ("Милый, зачем мне бриллианты? Знаешь сколько у меня такого барахла? Хватит, чтобы открыть пару-другую банков.")*



*Виоллета Фук. 21 год. Местная жительница, "раздевает" богатых приезжих туристов. Предпочитает парней, которые мало говорят, а всё больше делают. Большую часть свободного времени проводит, поджариваясь на пляже и шлифуясь у стилиста. Обожает, всё что блестит.*



*Лилия Борзунова. 22 года. Видавшая виды амазонка. Добралась до городка N автостопом. Предпочитает крепких, избитых и наученных жизнью парней. Её можно найти в разных местах: и в библиотеке, и в тренажерном зале. Это женщина-кошка, она гуляет везде. Угадать её предпочтения в подарках практически невозможно – но Лилия любит полезные вещицы.*



*Фёкла Задунайская. 19 лет. Дочь крупного украинского предпринимателя. Горячая поклонница реалити-шоу про любовь (пищит от восторга при просмотре трансляций проекта "Дурдом 3"). Её достаточно легко заинтересовать, жизни она видела мало, (папочка не отпускал далеко от себя) и в парнях разбирается плохо.*

### 3.5.2. Предпочтения в парнях

Под предпочтениями в парнях подразумевается отношение девушки к определенной характеристике персонажа. Например, девушка предпочитает крепко сложенных парней, значит, для неё важна характеристика Телосложение.

Каждой девушке приписывается набор из трёх числовых значений, который определяет значимость (для девушки) той или иной [характеристики персонажа](#).

Значения лежат в диапазоне от 0 до 100. Чем больше значение, тем более важна характеристика.

См. таблицу с наборами предпочтений в [приложении](#).

Данные наборы используются при определении [успешности действий](#) игрока.

### 3.5.3. Предпочтение локаций

Под предпочтениями в локациях подразумевается частота посещений девушкой определенного места в городе. Это набор вероятностей, который определяет, будет ли девушка в определенной локации в заданное время.

Есть четыре степени вероятности пребывания девушки в определенном месте

- Не бывает (вероятность равна 0)
- Редко (вероятность равна 0.3, или же 30%)
- Периодически (0.6)
- Часто (0.9)

*Замечание:* Девушки никогда не бывают в локациях: Казино, Гостиница.

См. таблицу предпочтений для каждой девушки в [приложении](#).

### 3.5.4. Предпочтения в подарках

Разные девушки любят разные подарки. Когда игрок дарит подарок, результат данного действия (дарения) [определяется случайным образом](#).

Есть четыре степени вероятности того, что девушке подарок понравится:

- Нулевая (подарок девушке совсем не нужен, вероятность равна 0)
- Низкая (вероятность равна 0.3, или же 30%)
- Хорошая (0.6)
- Высокая (0.95)

Если девушка не принимает подарок, то это никак не отражается на её отношении к персонажу. Если же подарок принят, то отношение девушки ([impr-score](#)) увеличивается на определенную величину (чем больше ей нравится подарок, тем больше увеличение):

- Низкая вероятность того, что подарок понравится (+3 impression score)
- Хорошая (+10 impression score)
- Высокая (+20 impression score)



Отношение девушки к подарку (вероятность того, что примет)	Инкремент отношения девушки (impr-score)
Не нужен (0%)	0
Низкое (30%)	+5
Хорошее (60%)	+15
Высокое (95%)	+30

Посмотреть [список подарков](#).

Таблицы отношений к подаркам для всех девушек, см. в [приложении](#).

### 3.5.5. Перемещение девушек по локациям в течение дня

Девушки ходят по локациям, согласно своим [предпочтениям](#).

Перемещения происходят в начале каждого [игрового дня](#), и при смене дневных фаз (кроме последней).

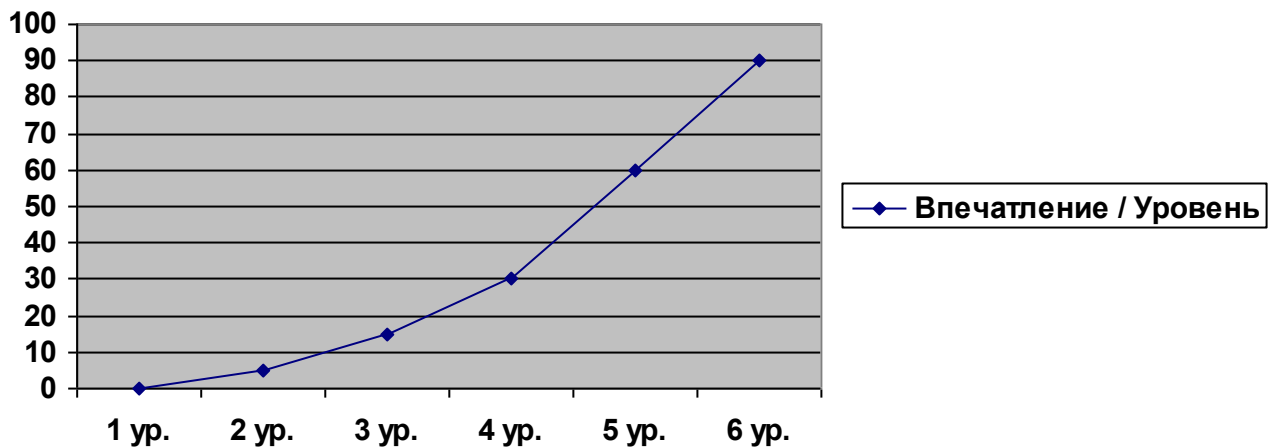
Общий алгоритм выбора локации для девушки таков:

1. Формируется список локаций, где девушка теоретически может присутствовать (берутся те локации, где вероятность появления девушки больше нуля, см. [таблицы вероятностей](#)). Список сортируется случайным образом (напр. делается n случайных перестановок элементов списка)
2. Берется первая локация из списка.
3. С локацией связано число LOC\_CHANCE (вероятность нахождения девушки в данной локации, берется из таблицы). Выкидывается случайное число в диапазоне от 1 до 100. Если число больше 100% - LOC\_CHANCE, то девушка отправляется в эту локацию. Если нет, то переход к п.3.
4. Берется следующая локация из списка. Переход в п.3.
5. Если локации закончились, есть определенный шанс ([STREET CHANCE](#)), что девушка отправится в локацию Улица. В противном случае, девушка отправляется к себе домой (в текущей дневной фазе её нельзя встретить ни в одной из локаций).

### 3.5.6. Отношение девушки к персонажу игрока

Главный фактор, который описывает отношение девушки к персонажу – это её очки впечатления (impression score, дальше **impr-score**). Это числовое значение в пределах от 0 до 100.


Весь диапазон от 0 до 100 делится на 6 уровней “впечатленности”. 1 уровень начинается с нуля, 6-й со значения в 90 очков.



В начале игры, каждая девушка имеет `impr-score` равный нулю (это первый уровень). В зависимости от успешности действий игрока этот показатель растёт или же уменьшается. Задача игрока «впечатлеть» (довести девушку) до последнего, 6 уровня.

*Замечание:* `impr_score` всегда больше либо равно нулю.

### Индикатор «впечатленности»

Текущий уровень «впечатленности» девушки отображается с помощью специального индикатора. Это изображение цветка с 6-ью лепестками (а-ля индикатор ICQ ). Если три лепестка имеют зеленый цвет, это значит, что девушка впечатлена до третьего уровня (остальные 3 лепестка, окрашены, например, в серый цвет). Рядом с индикатором выводится числовая интерпретация (напр. 15/100 – т.е. девушка «впечатлена» на 15 баллов из возможных ста)

Можно взять другой индикатор, главное чтобы он отражал суть уровней «впечатленности».

### Переходы между уровнями «впечатленности»

Каждый раз, когда игрок впечатляет девушку настолько, что происходит переход на следующий уровень (напр. `impr-score` девушки увеличился с 7 до 23), игроку об этом сообщается (выдаётся сообщение с пиктограммой поднятого вверх пальца и текстом «Девушка впечатлена»).

И возможна обратная ситуация, значение `impr_score` уменьшается и переходит пределы уровня (напр. из диапазона 4-го уровня в диапазон 3-го). Выдается сообщение о том, что «девушка недовольна».

### Получение номера телефона девушки

Если уровень «впечатленности» девушки достиг 4-го уровня, то она даёт номер своего телефона. Об этом игроку сообщается отдельным экраном. Теперь, используя [ежедневник](#), игрок может позвонить данной девушке и назначить ей встречу в любой локации (кроме казино). Девушка согласится, если уровень её «впечатленности» не ниже 4-го.

### Достижение максимального уровня

Если игрок (своими действиями) довёл девушку до 6 уровня, то от неё следует предложение посетить его номер. Если игрок соглашается, то следует переход к фазе [раздевания девушки](#). Если игрок откажется, то `impr_score` девушки сбрасывается в 75 и разговор с ней прекращается (происходит переход в экран локации)

### Уменьшение “впечатленности” девушек со временем

В конце каждого игрового дня, от impr-score каждой девушки следует отнимать значение [IMPRS DECREMENT](#). Это не делается, если уровень “впечатленности” девушки меньше третьего.

## 3.6. Взаимодействие персонажа с девушками

### 3.6.1. Общая схема

Взаимодействие игрока с девушками в локации может состоять из следующих действий:

- Разговор (шутки, вопросы, комплименты)
- Действия (специфичные для локаций), для произведения впечатления на девушку
- Дарение подарков (тоже зависят от локации)

Результат игрового действия (его успешное/неуспешное выполнение) изменяет отношение девушки к персонажу (меняются очки впечатления). С каждым действием ассоциирован определенный вес (impression factor), который добавляется (либо отнимается) к [уровню “впечатленности девушки”](#) (для конкретных значений см. таблицу в [приложении](#)). Вес добавляется, если действие было [успешным](#), в противном случае отнимается вес, разделенный надвое ( $\text{impression\_factor} / 2$ ).

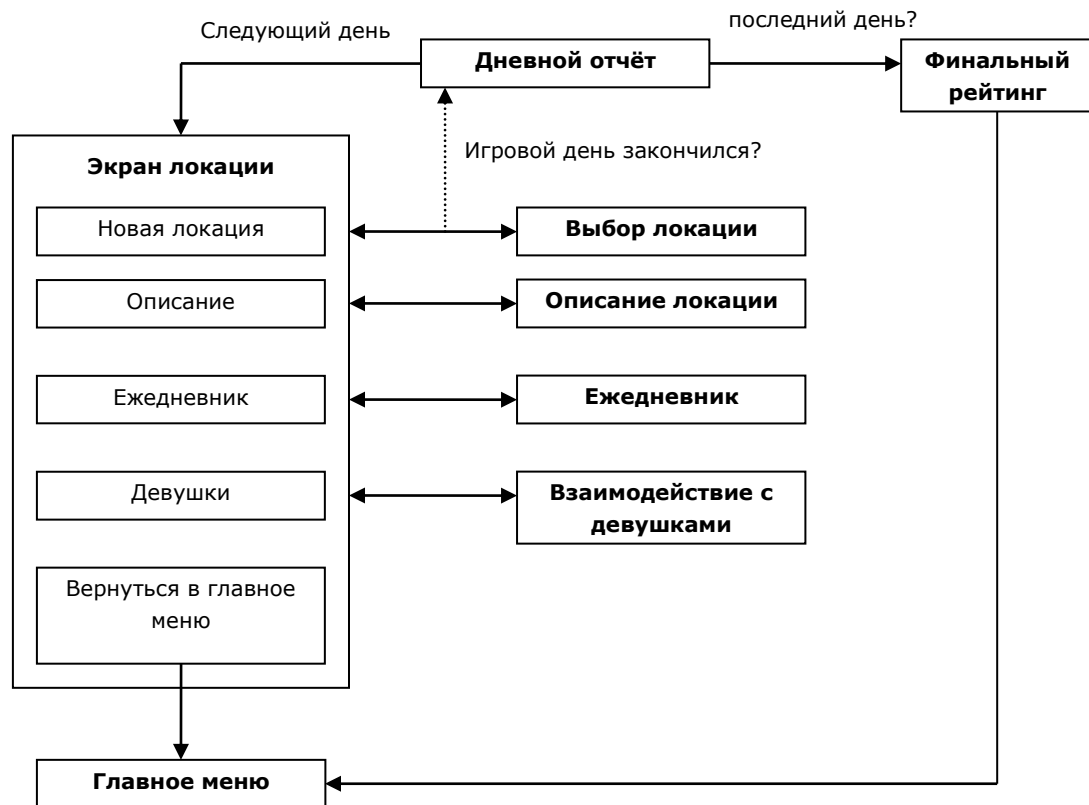
Задавая вопросы, игрок может разузнать критическую информацию о девушке (её предпочтения).

Большинство игровых действий можно выполнить с определенной девушкой всего один раз. Например, если игрок подарил девушке Кате розу, то второй такой возможности у него не будет. Такое ограничение постепенно сужает возможности игрока, и ему придётся думать головой, что и в какой последовательности делать.

Взаимодействие проходит в нескольких фаз

- Выбор вида взаимодействия игроком (напр. он выбирает опцию ‘шутка’, либо же дарит подарок ‘роза’)
- Текстовое описание выбора игрока (на экран выдаётся текст шутки, либо же текст подобного рода “Исколовшись о шипы и истекая кровью, вы вручили девушке самую красивую розу на свете”)
  - Также в этой фазе может быть показано [сообщение](#) о бросании кубиков на проверку определенных атрибутов игрока.
- Описание реакции девушки (“девушка впечатлена/недовольна”). Возвращение в первую фазу, к выбору взаимодействия.

Для лучшего понимания процесса общения см. [экран взаимодействия](#).



### 3.6.2. Разговор

В ходе разговора с девушкой игрок может:

- Выдать шутку
- Сделать комплимент
- Вести беседу

Первые два действия должны пройти проверку на [успешность выполнения](#). Чем выше у персонажа характеристика Харизма, тем больше шанс, что шутка понравится девушке. Комплимент таким же образом зависит от характеристики Интеллект.

У игрока есть ограниченный набор шуток (всего 10 штук – описаны в файле [jokes.txt](#)). Игрок не выбирает, какую именно шутку рассказывать, она выдаётся из исходного набора случайно. Когда шутки заканчиваются, опция "пошутить" становится недоступной. Начальный набор шуток рассчитан на всю игровую сессию, т.е. если игрок "выговорил" 2 шутки с одной девушкой, 5 с другой, и еще 4-е с третьей – всё, его запас шуток исчерпан. Игроку следует искать другой способ впечатлить девушку.

То же самое и с комплиментами (их меньше, 5 штук – описаны в файле [compliments.txt](#)). Эффект от комплимента больше, но его сложнее исполнить.

#### Ограничение по длительности разговора

Игрок не сможет долго вести беседу с одной девушкой. После определенного количества реплик ([MAX REPLICS PER GIRL](#)), девушка скажет "Надоело болтать". Игрок может попытаться впечатлить её каким-нибудь действием, сделать подарок, или

поговорить с другой девушкой. Если игрок начнёт разговор с той же девушкой в другой локации, то счётчик реплик сбрасывается в ноль.

### 3.6.3. Ведение беседы

Беседовать игрок может без ограничений. Опять же, он просто активирует команду «вести беседу», не выбирая никаких конкретных вопросов. Подразумевается, что в ходе разговора персонаж задаёт вопросы, и девушка на них отвечает. Т.е. для игрока «ведение беседы» – это возможность добычи сведений о девушке.

В ответе может содержаться полезная информация. Девушка может рассказать:

- О том, как её зовут, и чем она занимается (этот ответ даётся один раз и должен быть первым, см. файл [girls.txt](#)).
- О локациях, где она бывает чаще всего (напр. «я часто бываю утром на Пляже»)
- О своих предпочтениях в парнях
- О предпочтениях в подарках

Тип ответа определяется случайно. Не страшно, если ответы будут повторяться.

#### Конструирование ответов про локации

Данный тип ответа сильно зависит от [предпочтений](#) девушки.

Ответ составляется из следующих частей:

*Вводные слова + Прилагательное + Глагол + Время + Локация.*

Например,

«Знаешь, я частенько тусуюсь утром в локации Пляж».

*Вводные слова* – это одна реплика из следующего набора

- «Знаешь, я», «Будь в курсе, я», «Кстати, я»

Есть три вероятностных характеристики нахождения девушки в локации: редко, периодически, часто. Про те локации, где девушка редко бывает, ответ не даётся. Если ответ даётся про локацию, в которой девушка бывает периодически, то *Прилагательное* опускается. В ином случае

*Прилагательное* – это одна реплика из следующего набора:

«частенько», «нередко», «зачастую».

*Глагол* – «бываю, тусуюсь, провожу время, отвисаю, нахожусь».

Время и локация берутся из [таблицы предпочтений](#) девушки.

Полученная в ответе информация о локации (+ время её посещения) заносится в [ежедневник](#) персонажа.

#### Ответы про предпочтения в парнях

Данный тип ответа сильно зависит от [предпочтений](#) девушки.

Возможны два типа ответа.

Первый, даётся, когда персонаж игрока, не дотягивает (как минимум десять пунктов) до стандартов девушки. Например, у персонажа маленькая характеристика Харизмы.

Второй тип ответа даётся, когда одна из [характеристик персонажа](#) превышает (как минимум, на десять пунктов) предпочтения девушки.

См. файл [answers\\_attributes.txt](#)

### Ответы про предпочтения в подарках

Эти ответы даются косвенно, завуалировано.

Ответ сильно зависит от [предпочтений](#) девушки. Если девушка предпочитает розу, то она ответит что-то вроде "Люблю красные цвета".

Ответы не даются про подарки, к которым девушка плохо относится (см. [таблицу предпочтений](#)).

См. файл [answers\\_gifts.txt](#)

### 3.6.4. Возможные действия в локациях

В различных локациях игроку доступны различные действия. Перечислим их:

#### В локации Пляж:

- *Игра в волейбол.* Игрок пытается произвести впечатление на девушку своим мощным телом и ловкой игрой. Делается [проверка](#) на [характеристику Телосложение](#) (Тел).
- *Замок из песка.* Игрок пытается произвести впечатление на девушку, построив большой красивый замок из песка. Проверка на характеристику Интеллект (Инт).

#### Тренажерный Зал:

- *Игра мускулами.* Игрок намерен впечатлить девушку, продемонстрировав свою мощную мускулатуру (если она есть, конечно). Проверка на хар. Тел.
- *Массаж.* Игрок намерен ублажить девушку расслабляющим массажем. Его успех зависит от того, насколько он будет мягок и мил с ней. Проверка на характеристику Харизма (Хар).

#### Стилист:

- *Показать тату.* Тел
- *Сделать модную прическу.* Хар + Инт

#### Театр

- *Смешная миниатюра.* Хар
- *Жонглирование.* Тел + Хар

#### Библиотека

- *Сдать книги.* Инт

#### Инет-кафе

- *Deathmatch-Турнир.* Инт

#### Улица

- *Поцелуй.* Хар
- *Объятия.* Тел + Хар

#### Музей

- *Лекция.* Инт

- *Чихнуть.* Персонаж, под предлогом того, что в музее очень пыльно, забавно чихает, чем сильно смешит девушку. Проверка на Хар.

### Ночной Клуб

- *Драка.* Тел.
- *Стриптиз.* Тел + Хар.

Каждое действие можно исполнить всего один раз в течение одной игры.

См. [таблицу действий](#) в приложении (указаны характеристики для проверки и impression factor).

См. файл [location\\_act.txt](#) для словесного описания каждого действия.

### 3.6.5. Определение успешности выполнения действия

#### Общие положения

При определении успешности действия используются [атрибуты персонажа](#) и [предпочтения девушки](#).

По сути дела, это бросок кубиков (как в стандартной RPG). При этом берется одна (или более) характеристика игрока, а также учитываются определенные модификаторы броска (дабы отразить сложность выполнения действия).

Допустим, игрок, находясь в локации Тренажерный Зал, пробует выполнить действие "Игра мускулами", чтобы произвести впечатление на девушку Марину.

Действие "Игра мускулами" прямым образом зависит от характеристики Телосложение.

Пусть, текущее значение Телосложения у персонажа равно 45. Это величина BODY.

А Марине, например, нравятся крепкие ребята, её предпочтение в Телосложении равно 80. Это величина GIRL\_TOWARD\_BODY.

Проверка делается следующим образом:

- Выбирается большая величина среди BODY и GIRL\_TOWARD\_BODY. Это CHECK\_FACTOR
- Берется модуль разности величин BODY и GIRL\_TOWARD\_BODY.  
 $DELTA = |GIRL\_TOWARD\_BODY - BODY|$
- Выкидывается случайное число DICE (из диапазона 1..CHECK\_FACTOR)
- Если  $DICE \geq DELTA$ , то действия считается выполненным успешно

Т.е. чем ближе характеристика персонажа к предпочтению девушки, тем больше шанс, что действие впечатлит девушку.

В случае вышеприведенного примера,

BODY = 45, GIRL\_TOWARD\_BODY = 80,

CHECK\_FACTOR = 80, DELTA = 35,

У игрока есть вероятность в 43% (35/80) что, сделав действие "Игра мускулами", он впечатлит девушку Марину (тем самым, подняв свой рейтинг в её глазах).

#### Двойная проверка

Успешное выполнение некоторых действий зависит от двух характеристик (напр. Жонглирование зависит как от Телосложения, так и от Харизмы). В таком случае, кубик кидается два раза, на каждую из характеристик в отдельности. Если оба раза  $DICE \geq DELTA$ , то тогда действие считается успешно выполненным.

## Модификаторы

### 3.6.6. Дарение подарков

#### Контекст локации

В определенных локациях игрок имеет возможность купить/сделать девушке определенные подарки.

- Пляж - крем для загара
- Тренажерный зал – нет подарков
- Стилист – дорогие духи, украшение (бриллианты)
- Театр – цветы (фиалки), украшение (кулон с сердечками)
- Библиотека – цветы (тюльпаны)
- Интернет-кафе – ноутбук
- Музей – украшение (талисман)
- Ночной Клуб – напитки (мартини, абсент, содовая, вино)
- Улица города – фотография (сделанная персонажем игрока), цветы (роза)

Каждый подарок можно сделать только один раз в течение одной игровой сессии (если же начинается новая игра, то подарки восстанавливаются). Сделанный подарок убирается из списка доступных действий.

#### Определение успешности вручения подарка

Каждая [девушка](#) имеет определенные [предпочтения в подарках](#).

Успешность вручения того или иного подарка, определяется следующим образом:

Например, мы дарим подарок "Роза" девушке Марине. Марина, эти цветы не сильно любит (вероятность того, что "Роза" ей понравится, низка и составляет всего 30%, назовём эту вероятность GIFT\_LIKENESS)

Выкидывается случайное число DICE в диапазоне от 1 до 100. Например, выпало 54.

Подарок, считается успешно подаренным, если

$DICE \geq 100\% - GIFT\_LIKENESS$ ,

Т.е. в данном примере, Марина не примет розу.

Если же подарок принят, то [расположение девушки](#) к персонажу увеличивается.

Каждый подарок стоит определенное количество денег. Игрок не может сделать подарок, если ему не хватает наличности.

Таблицу стоимости подарков можно найти в [приложении](#).



### 3.6.7. Использование воображения

Во время взаимодействия с девушкой у игрока есть интересная опция – 'использовать воображение'.

Эта опция нужна, чтобы не дать игроку заскучать и показать, что ждёт его в случае успешной игры. Мы покажем ему кусочек пирога, чтобы разбудить его аппетит.

Выбрав данную опцию, игрок увидит затемненную картинку (перед этим появится сопроводительный текст, напр. «Вы пытаетесь представить эту девушку обнаженной»).

На картинке изображена девушка (частично раздетая), но мы видим только часть картинки через круг "воображения".



Игроку даётся какое-то время (допустим 3-4 секунды), чтобы посмотреть на девушку. Он может перемещать круг 'видимости' (вправо, влево, вверх и вниз) с помощью клавиатуры телефона.

Сколько частей одежды снимет девушка, время просмотра и радиус видимого круга можно поставить в зависимость от характеристики Интеллект персонажа.

### 3.6.8. Раздевание девушек (мини-игра на внимательность)

Когда уровень [отношения](#) девушки к персонажу достигает максимума, то игра переходит в 'фазу соблазнения'.

Чтобы раздеть девушку, игрок должен её "раззадорить" (маленькая симуляция прелюдии).

У игрока есть в распоряжения два типа воздействия, руки и губы (сильно/нежно).

У девушки есть 5 эрогенных зон для воздействия. Например, одна девушка любит, когда её сначала целуют в губы, затем гладят ноги, ну и. т.д. Другая девушка, может быть сразу предпочитает грубые ласки.

Игроку отводится определенное время (допустим двадцать секунд), на всё про все.

Если он успеет довести девушку до экстаза, то считается, что он её [соблазнил](#).

Уровень экстаза/возбуждения следует отображать на экране. Чем выше этот уровень, тем меньше одежды остаётся на девушке. Если игрок правильно "воздействует" на зону девушки, то уровень экстаза девушки растёт.



Игрок может 'двигать' свой курсор вверх-вниз по эрогенным зонам девушки, используя клавиши на телефоне. Вправо-влево, переключает тип воздействия между сильным и нежным. Еще одна клавиша осуществляет воздействие.

Задача игрока "нащупать" правильную последовательность и раздеть девушку.

### 3.6.9. Назначение свидания

Игрок может назначить свидание девушке (пригласить в определенное место), используя свой [ежедневник](#). Девушка соглашается, если уровень [её отношения к персонажу](#) достаточно высок, и она дала ему телефон.

Посещение локации с девушкой имеет одну особенность – игрок платит за вход двойне (т.е. цена за посещение локации, если она не бесплатна, возрастает вдвое).

*Замечание:* Свидание не может быть назначено, если текущая фаза дня последняя (вечер, т.е. 3-я фаза).

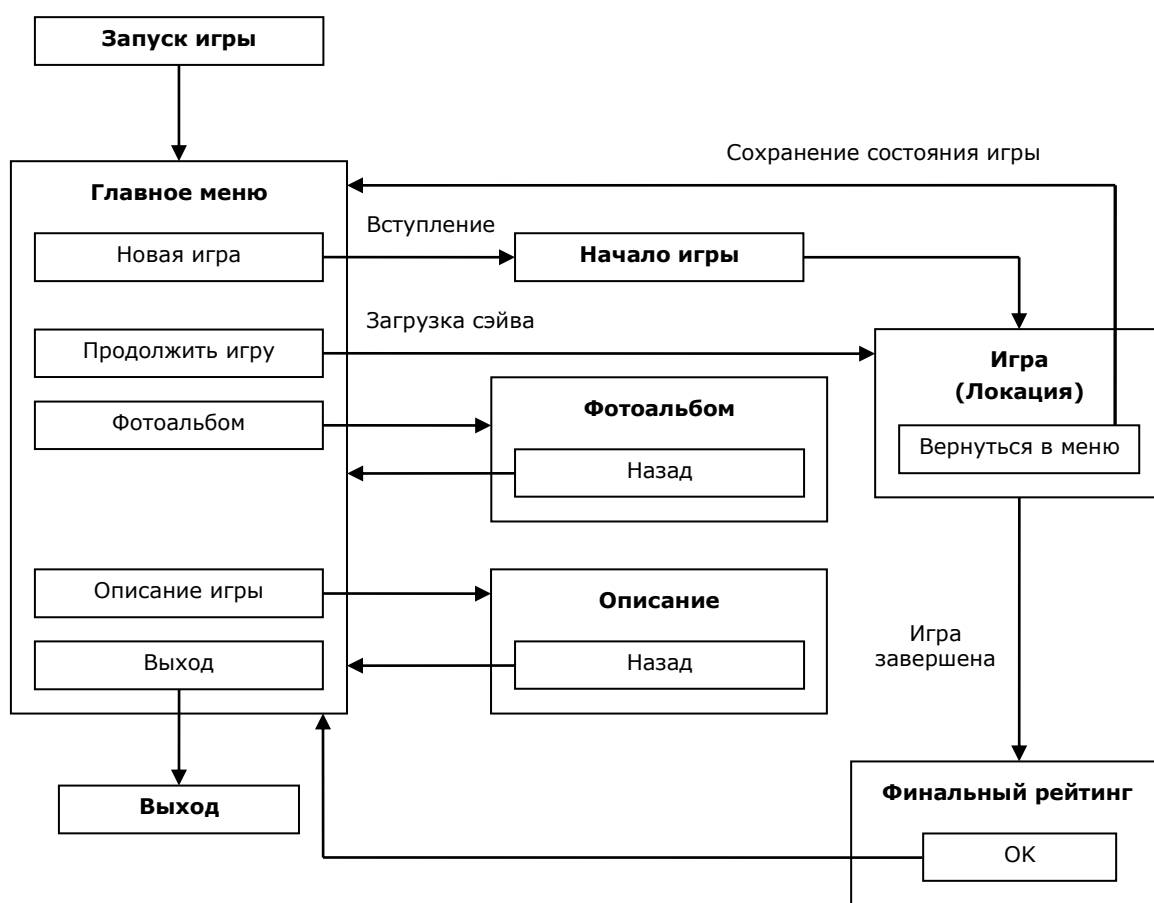
*Замечание #2:* Свидание не может быть назначено, если девушка находится в той же локации, что и игрок.

*Замечание #3:* Нельзя пригласить девушку в казино.

### 3.7. Интерфейс пользователя

#### 3.7.1. Блок-схема

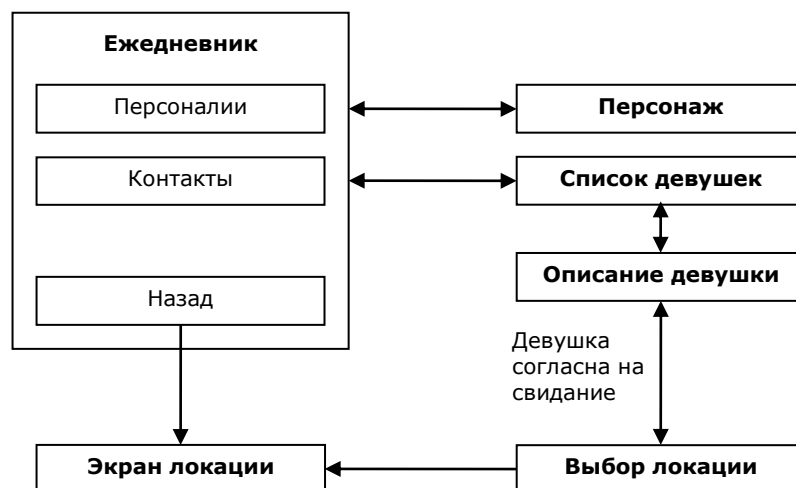
Интерфейс пользователя организован по следующим схемам:



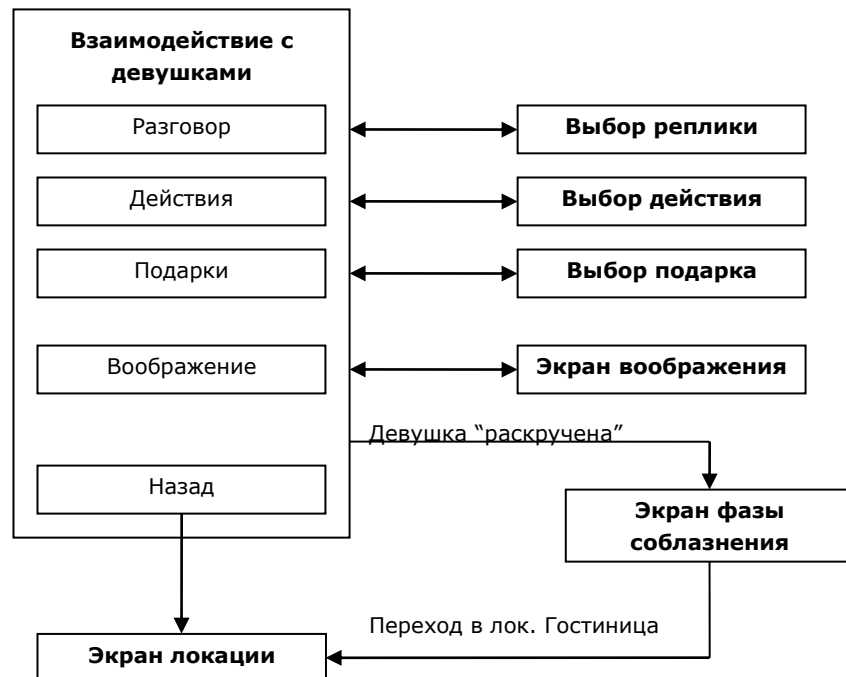
Блок-схема главного игрового меню



Экран Локации (переходы между окнами)



Экран Ежедневника (переходы между окнами)



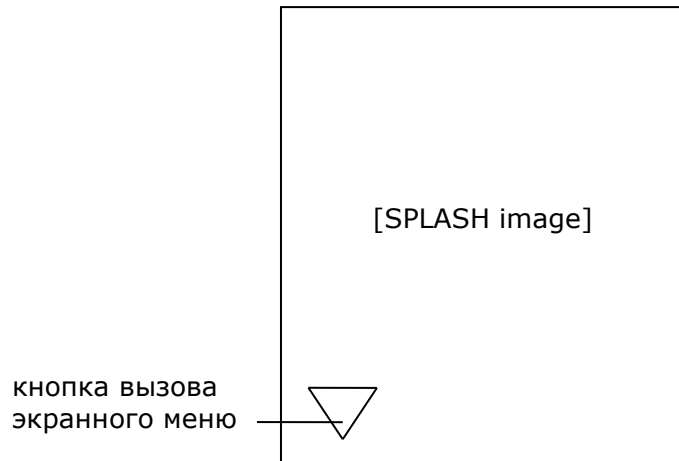
Экран 'Взаимодействие с девушками' (переходы между окнами)

### 3.7.2. Описание основных экранов

Игровое пространство по сути дела состоит из множества экранов.

Опишем каждый в отдельности.

#### Экран «Главное игровое меню»



Элементы:

- Splash-картинка с названием игры и копирайтами.
- Иконка экранного меню (состоит из команд)
  - Новая игра
  - Продолжить (недоступно, если нет игрового сэйва)
  - Описание игры
  - Фотоальбом (доступно в том случае, если в ходе игры была соблазнена хотя бы одна девушка)
  - Завершить игру

#### Экран «Описание игры»

Элементы:

- Текст (см. [описание игры](#) из концепции)
- Кнопка "Назад"

**Экран «Фотоальбом»**

Здесь можно посмотреть изображения соблазненных девушек.

Элементы:

- Текст – имя выбранной (первой по счёту) девушки
- Картинка выбранной девушки
- Иконки горизонтальных стрелок (визуальная подсказка, что пролистывать фотографии можно соответствующими клавишами телефона). Если в фотоальбоме всего одно изображение девушки, то стрелки не показываются.
- Кнопка «Назад»

**Экран «Финальный рейтинг»**

См. конец игры в [сюжете игры](#).

Элементы:

- Текст (финальные значения атрибутов персонажа)
- Текст (сколько девушек игрок соблазнил)
- Текст – очки и словесное описание (рассчитанные согласно этой [схеме](#))
- Кнопка «ОК»

Опишем внутриигровые экраны.

### Экран «Локация»

Location picture (1/3 of the screen)
Вы прибыли в локацию – Пляж. Здесь нет девушек.  Тел: 60 (+5) Инт: 37(-3)
 утро   

Элементы экрана:

- Картинка, изображающую локацию (изнутри)
- Текст: 'Вы прибыли в локацию *такую-то*. Здесь *n* девушек'
- Блок информации об изменении атрибутов, напр.
  - Тел: 60 (+5)
  - Инт: 37 (-3)
- Индикатор фазы дня (3 квадрата, в вышеприведенном примере экрана, текущая фаза дня это утро)
- Иконка экранного меню (которое состоит из команд):
  - Новая локация
  - Описание
  - Девушки
  - Ежедневник

Исключение составляет локация Казино (у нее отдельный экран).

### Экран "Локация Казино"

Элементы экрана:

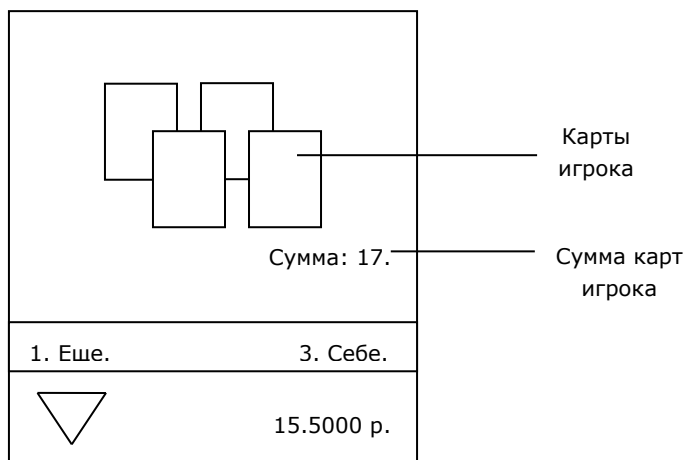
- Картинка-фон, зеленое сукно игрового стола (изнутри)
- Текущая сумма наличности у игрока (показывается в правом нижнем углу)
- Иконка экранного меню (которое состоит из команд):
  - Рулетка
  - BlackJack
  - Новая локация

В режиме **игры в рулетку** (он запускается по умолчанию, когда игрок входит в локацию) сначала выбирается ставка, затем красное либо белое поле.



Далее, идёт маленькая анимация (внизу экрана) верчения рулетки (+ звук крутящегося шарика). Игроку текстом сообщается о победе/проигрыше.

В режиме **игры в BlackJack** сначала выбирается ставка, затем начинается игровой раунд.



Если игрок выбирает команду 'Себе', то моделируются действия дилера (т.е. разумный набор карт представителем казино), показывается его сумма. Игроку сообщается, выиграл он в этом раунде, или нет. Затем начинается новый раунд (выбор ставки и игра).

Используются стандартные простые правила Blackjack.

### Экран "Дневной отчёт"

Необходимость данного экрана под вопросом

### Экран «Выбор локации»

См. [выбор локации](#).

Элементы:

- Список локаций (исключается та, в которой находится игрок)
- Индикатор фазы дня
- Кнопка 'назад' (возвращение в экран Локация)

Выбор локации осуществляется нажатием 'цифровой' клавиши на телефоне (т.е. цифра 3 – выбирает третью по списку локацию )

### Экран «Ежедневник»

Картинка-фон, изображающая лист раскрытого ежедневника.

В листе два пункта

- 1. Персоналии
- 2. Контакты

### Экран «Персонаж»

Картинка-фон, изображающая лист раскрытого ежедневника.

Иконки + значения атрибутов

См. [Ежедневник](#)

### Экран «Список девушек»

Картинка-фон, изображающая лист раскрытого ежедневника.

См. [Ежедневник](#)

### Экран «Описание девушки»

Картинка-фон, изображающая лист раскрытого ежедневника.

См. [Ежедневник](#)

### Экран «Взаимодействие с девушками»

См. общее описание [процесса](#) взаимодействия.


Возможно несколько режимов взаимодействия:

- разговор
- действие, призванное впечатлить девушку
- подарок


В зависимости от выбранного режима меняется основная часть экрана

Girl Face Normal	Text: имя девушки  [индикатор]
1. Шутка 2. Compliment 3. Беседа	
	

*Выбор действия (в данном случае, в режиме разговора)*

Girl Face normal	Text: имя девушки  [индикатор]
Текст шутки (описание сделанного действия, подарка) "Blah blah blah... "	
1. Далее...	
	

*Исполнение действия*

Girl Face excited	Text: имя девушки  [индикатор]
Text: реакция девушки "Девушка впечатлена" либо же "Девушка недовольна"	
1. Далее...	
	

#### Описание реакции девушки

Переключаться между режимами взаимодействия можно с помощью экранного меню.

Основные элементы экрана:

- Картинка с изображением лица девушки (3 состояния: нормальная, впечатлена, недовольна), рядом с ней текст (имя и фамилия девушки), и индикатор [отношения к игроку](#)
- Основная часть экрана (содержимое зависит от режима и фазы взаимодействия)
  - Доступные реплики (в режиме разговора)
  - Описание доступных действий (в режиме действий)
  - Пиктограммы доступных подарков + текст: название и цена (если текущий режим – дарение подарков)
  - Описание взаимодействия
  - Описание реакции девушки
- Иконка экранного меню (которое состоит из команд):
  - Разговор
  - Действия
  - Подарок
  - Воображение
  - Локация

Если в текущей локации нет доступных действий или же подарков, то соответствующие элементы экранного меню следуют скрыть.

#### Экран «Фаза соблазнения»

См. [Раздевание девушек](#)

#### Экран «Воображение»

См. [Использование воображения](#)

### 3.7.3. Дополнительные экраны

#### Сообщение о проверке атрибутов

См. [проверку на успешность действия](#).

Это маленький экран, который выдается при переходе из фазы 'выбор действия' в фазу 'описание действия'.

Элементы сообщения:

- Изображение игровых костей (в идеале, сообщение сопровождается звуком бросания костей)
- Текст: "Проверяется атрибут: Телосложение..."
- Текст: "...Успех" либо же "...Облом"

Могут проверяться несколько атрибутов.

Это сообщение нужно, чтобы игрок знал, от каких атрибутов зависят определенные виды взаимодействия. Например, выбрав взаимодействие 'шутка' игрок увидит проверку на Интеллект, и сообразит что, чтобы хорошо шутить, надо раскачивать соответствующий атрибут.

### 3.7.4. Объекты интерфейса пользователя

Объектами интерфейса пользователя являются:

- Экран – графическая область прямоугольной формы, занимающая весь дисплей мобильного телефона, с изображением и расположенными на ней другими объектами интерфейса.
- Экранное меню – То же, что и экран, только в качестве изображения, используется стандартная картинка-подложка (т.е. используется одна картинка для всех меню). Каждое меню имеет название (показывается вверху).
- Кнопка. Элемент интерфейса с названием (напр. "Назад"), либо с изображением. Располагается либо в правом нижнем, либо в левом нижнем углу экрана.

### 3.7.5. Функциональное описание и управление

Доступ к элементам интерфейса выполняется и по клавиатурным командам:

Клавиша	Результат
Левый 'выбор'	Выбор левой кнопки (обычно это вызов экранное меню)
Правый 'выбор'	Выбор правой кнопки (либо же активация активной команды меню)
Клавиши управления курсором	В меню – выбор активной команды
Клавиши "1", ..., "5"	Прямой выбор опции в экранном меню
Клавиша "0"	Shortcut для команды "Назад"

## 3.8. Графика

### 3.8.1. Общее описание

Общая характеристика передаваемого настроения графики игры – красочная атмосфера курортного города.

Вся графика делается для разрешений 240x320, 176x220, 128x128

### 3.8.2. Двумерная графика и анимация

Для создания игры требуется разработка следующих основных графических частей:

- Интерфейс
- Локации
- Девушки

#### Интерфейс.

К графическим элементам интерфейса относятся:

- полноэкранный Splash (картинка заставки)
- индикатор [отношения](#) девушки к персонажу (6 состояний), размеры 32x32, 20x20, 16x16
- картинка-фон (1 тайл) для ежедневника
- картинка-фон (1 тайл) для локации [Казино](#)
- прямоугольник игровой карты, размер 32x32, 20x20
- простая анимация бросания шарика рулетки, размер 48x48
- обрамление для основных частей экрана "Взаимодействие девушки"
- картинка-фон (1 тайл) для всех экранных меню
- простое обрамление для экранных меню и других экранов. Оформление, идёт по границам экрана.
- Пиктограммы для [атрибутов](#) героя. 3 штуки: рука с бицепсом, прозрачные очки, улыбка. Размеры 32x32, 20x20, 16x16
- Картинка игровых костей, для сообщения о проверке атрибутов.
- Пиксельный шрифт, с минимальным размером, и в то же время чёткий

#### Девушки

Всего 4 [девушки](#). Для каждой нужно

- Серия полноэкранных эротических картинок, в ходе которой девушка теряет одежду
- Картинки с изображением лица девушки (для режима разговора), 3 состояния: нормальное, впечатленное (улыбка), недовольное. Размеры 48x48, 32x32, 20x20

#### Локации и доп. элементы

- Изображения локаций (когда игрок находится внутри), занимает верхнюю треть экрана. Всего [10 локаций](#).
- Полноэкранная картинка, описывающая [прибытие](#) персонажа в город

## **3.9. Звуки и музыка**

### **3.9.1. Общее описание**

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

### **3.9.2. Звук и звуковые эффекты**

Озвучиванию подлежат следующие части:

- Озвучивание интерфейса (работа интерфейса)
- Фоновая музыка in-game menu
- 

К звукам элементов **интерфейса** относятся легкое постукивание, подтверждающее команды или появление окон.

### **3.9.3. Музыка**

## 4. Приложение 1 - важные игровые параметры (таблицы)

### 4.1. Таблица баланса

Параметр	Значение	Описание
GAME_DAYS	30	Количество игровых дней отведенных на одну игровую сессию
DAY_LEN	3	Длительность 1-го игрового дня в фазах
ATTRIBUTES_START_POOL	24	Сумма баллов для распределения по атрибутам персонажа в начале игры
ATTRIBUT_BONUS	21	Стартовый бонус к одному из атрибутов персонажа в начале игры
START_ATR_BODY	15	Стартовое значение атрибута Телосложение
START_ATR_INT	5	Стартовое значение атрибута Интеллект
START_ATR_CHAR	5	Стартовое значение атрибута Харизма
IMPRS_DECREMENT	5	Значение, которое отнимается от очков "впечатленности" каждой девушки в конце игрового дня
STREET_CHANCE	50%	Вероятность того, что девушка отправится в локацию Улица
MAX_REPLICS_PER_GIRL	5	Количество реплик от игрока, которое он может сделать за одну фазу разговора с одной девушкой

## 4.2. Таблицы предпочтения девушек

### 4.2.1. Атрибуты девушек ("предпочтения в парнях")

Девушка	Телосложение	Интеллект	Харизма
Марина (#1)	50	75	85
Виоллета (#2)	85	45	65
Лилия (#3)	75	85	50
Фёкла (#4)	45	35	50

### 4.2.2. Локации (вероятности нахождения девушек в опр. местах)

Девушка #1 (Марина)	Утро (1 фаза дня)	День (2 фаза)	Вечер (3 фаза)
Пляж	-	Редко	Редко
Тренажерный зал	Часто	-	Редко
Стилист	Редко	Периодически	-
Театр	-	-	Периодически
Библиотека	Редко	-	-
Интернет-кафе	-	Периодически	Редко
Музей	-	Редко	-
Клуб	Редко	Периодически	Часто



## 4.2.3. Подарки

Under contrsuction	<u>Отношение</u> девушек к подаркам			
<b>Подарок</b>	Марина (дев. #1)	Виоллета (#2)	Лилия (#3)	Фёкла (#4)
<i>Цветы</i>				
Розы	Хорошее			
Фиалки	Высокое			
Тюльпаны	Низкое			
<i>Украшения</i>				
Колье	-			
Кулон	Высокое			
Талисман	Хорошее			
Напитки				
Мартини	Хорошее			
Абсент	-			
Содовая	Низкое			
Вино	Высокое			
Спец.				
Фотография	Хорошее			
Ноутбук	Низкое			
Духи	-			
Крем для загара	Низкое			

## 4.3. Локации

### 4.3.1. Влияние локации на атрибуты героя (таблица)

Локация	Изменение <a href="#">атрибутов</a> (Тел/Инт/Хар)
Пляж	+5 / -2 / 0
Тренажерный зал	+7 / 0 / -2
Стилист	0 / 0 / +7
Театр	0 / 0 / +3
Библиотека	-2 / +3 / 0
Казино	0 / 0 / 0
Интернет-кафе	0 / + 7 / -2
Музей	0 / + 5 / 0
Клуб	+3 / 0 / 0
Улица	0 / 0 / 0

### 4.3.2. Стоимость посещения локации

Локация	Стоимость входа
Гостиница	Бесплатно
Пляж	Небольшая
Тренажерный зал	Умеренная
Стилист	Большая
Театр	Умеренная
Библиотека	Бесплатно
Казино	Бесплатно
Книжный магазин	Небольшая
Музей	Умеренная
Клуб	Большая
Улица	Бесплатно

Стоимость:

- Небольшая – 500 рублей
- Умеренная – 1000 рублей
- Большая – 2000 рублей

Следует подобрать конкретные значения в ходе балансировки игры.

#### 4.4. Таблица доступных действий игрока

Действие	Доступно в локации	Проверяются характеристики	Эффект на девушку (impression-factor)
Игра в волейбол	Пляж	Тел	+ 15
Построить замок из песка		Инт	+15
Игра мускулами	Тренажерный зал	Тел	+15
Сделать массаж		Хар	+15
Показать тату	Стилист	Тел	+15
Сделать причёску		Хар + Инт	+15
Исполнить миниатюру	Театр	Хар	+20
Жонглирование		Тел + Хар	+30
Сдать книги	Библиотека	Инт	+25
Устроить DM-турнир	Интернет-кафе	Инт+Тел	+30
Зачесть лекцию	Театр	Инт	+20
Чихнуть		Хар	+15
Устроить драку	Ночной клуб	Тел	+20
Исполнить стриптиз		Тел + Хар	+40
Поцелуй	Улица	Хар	+15
Объятия		Тел + Хар	+30

## 4.5. Подарки

### 4.5.1. Стоимость подарков

Подарок	Стоимость (относительная)
Цветы	
Розы	Высокая
Фиалки	Низкая
Тюльпаны	Умеренная
Украшения	
Колье	Очень высокая
Кулон	Умеренная
Талисман	Высокая
Напитки	
Мартини	Умеренная
Абсент	Высокая
Содовая	Низкая
Вино	Умеренная
Спец.	
Фотография	Бесплатно
Ноутбук	Очень высокая
Духи	Высокая
Крем для загара	Низкая

**Стоимость:**

Бесплатно – 0 руб.

Низкая - 200 руб.

Умеренная – 500 руб.

Высокая – 1000 руб.

Очень высокая – 3000 рублей.

## 5. Контакты

Контактные лица: Project Manager - Константин Дейч  
Game Designer - Антон Крамарь

Телефоны: +7902-230-4362  
+7918-500-7682

E-mail: [deych@herocraft.com](mailto:deych@herocraft.com)  
[anton@handyent.com](mailto:anton@handyent.com)

Адрес: Калининград, ул. Ростовская, дом 32-22  
Российская Федерация

Сайт: <http://www.herocraft.com>