[здесь лого команды]

А тут название проекта!

Дизайн-документ

Редакция 0.001 от 13.09.2021

0. Лист регистрации изменений

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Изменение | | Внесено | | Примечание |
| № | Дата | Дата | Автор |
| 01 | 13.09.21 | 13.09.21 | Тихомиров М. | Первая версия документа |
| 02 | 30.09.21 | 30.09.21 | Жданов С. | Первые дополнения, пункты |
| 03 | 12.10.21 | 11.10.21 | Жданов С. | Дополнения |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. Содержание:

1. Введение

2. Концепция

2.1. Введение

2.2. Платформа

2.3. Жанр и аудитория

2.4. Особенности игры

2.5. Описание игры

2.6. Сравнение и предпосылки создания

2.7. Системные требования

3. Функциональная спецификация

3.1. Ход игры и сюжет

3.2. Физическая модель

3.2.1. Игровой мир и время

3.2.2. Жизненная и боевая модель

3.2.3. Движение

3.2.4. Предметы

3.2.5. Формулы

3.3. Персонаж игрока

3.4. Элементы игры

3.4.1. Тут все NPC отдельными пунктами

3.5. Специальные объекты

3.5.1. Тут все (внезапно) специальные объекты

3.6. Искусственный интеллект

3.7. Многопользовательский режим

3.8. Интерфейс пользователя

3.8.1. Блок-схема

3.8.2. Игровое пространство

3.8.3. Функциональное описание

Продолжение см. на следующей странице

3.8.4. Объекты интерфейса пользователя

3.9. Графика и видео

3.9.1. Общее описание

3.9.2. Двумерная графика и анимация

3.9.3. Трехмерная графика и анимация

3.9.4. Анимационные вставки

3.10. Звуки и музыка

3.10.1. Общее описание

3.10.2. Звук и звуковые эффекты

3.10.3. Музыка

3.11. Описание уровней

3.11.1. Общее описание дизайна

3.11.2. Диаграмма расположения уровней

3.11.3. График введения новых объектов

4. Контакты

1. Введение.

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

* Раздел 2 – Концепция. Данный раздел содержит основные сведения об игре.
* Раздел 3 – Функциональная спецификация. Данный раздел содержит описание игры с точки зрения пользователя и предлагаемых ей возможностей.
* Раздел 4 – Контакты. Содержит контактную информацию.

2. Концепция.

2.1. Введение

Вам открылась возможность попасть в гнездо правительства страны Эрбоу, в котором на смену капитализма пришёл тоталитарный режим. Из-за многочисленных директив вся его семья попала под арест с неизвестным исходом. Министерство держит всё население в страхе, ведь неизвестно какой будет следующий ход. Стивен Брутт решает искать ответы.

2.2. Платформа

Игра «» разрабатывается в версиях для PC (OS Windows, Linux и macOS).

2.3. Жанр и аудитория

Игра «» относится к жанрам стелс-экшен, [приключение, головоломка] в изометрической проекции со связанным сюжетом.

Игра ориентирована на широкую аудиторию, содержит некоторый ограничивающий контент, минимальный допустимый возраст игрока – 16 лет.

Данная игра имеет дополнительную привлекательность для владельцев устаревших конфигураций PC и не использует торговые марки или другую собственность, подлежащую обязательному лицензированию.

2.4. Особенности игры

Ключевые особенности игры:

* Дух антиутопий Дж. Оруэлла.
* Адекватные требования к аппаратному обеспечению.
* Выполнена полностью на русском языке

Игра пригодна для издания только на рынках русскоговорящих стран. Сюжет рассчитан на X1-X2 часов прохождения

2.5. Описание игры

Основная задача игрока – узнать правду о семье, изменить режим в стране.

Построение дизайна уровней основано на романе Дж. Оруэлла «1984».

Игровой процесс заключается в продвижении к выбранной цели.

Препятствиями на пути игрока выступает власть.

[Полное текстовое описание игры]

2.6. Сравнение и предпосылки создания

[Провести сравнение используемых решений с другими играми жанра]

[Обосновать использование данных решений]

[Указать причины и предпосылки создания игры]

2.7. Системные требования

Игра преимущественно ориентирована на конфигурации ПК последних 5 лет выпуска.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Требования | Минимальные | Рекомендуемые | |
| Разрешение экрана | 1280x768 [?] | 1600x900 | 1920x1080 |
| ОС | Microsoft Windows 7 x64 или новее  GNU/Linux [тут я напишу позже]  macOS [тут я напишу позже] | | |
| Процессор | Intel Core 2 Quad Q9650 или аналог от AMD | [?] | [?] |
| ОЗУ | Не менее 4Gb | Не менее 8Gb | [?] |
| Дисковое пространство | [?] | [?] | [?] |
| Видеокарта | [?] | [?] | [?] |
| Звуковая карта | [?] | [?] | [?] |
| Управление | Клавиатура, мышь | Клавиатура, мышь | Клавиатура, мышь |

3. Функциональная спецификация

3.1. Ход игры и сюжет

Игра начинается с мыслей главного героя о его будущем. Ему надоело жить в неведении и страхе о своей жизни, жизни своих родных, которых без объяснения причин арестовала действующая власть.

3.2. Физическая модель

3.2.1. Игровой мир и время

3.2.2. Жизненная и боевая модель

3.2.3. Движение

Есть здания, в которые игрок не может попасть, проходимость задаётся при помощи collision map, которая, в свою очередь, формируется при создании уровней

3.2.4. Предметы

3.2.5. Формулы

3.3. Персонаж игрока

3.4. Элементы игры

3.4.1. Тут все NPC отдельными пунктами

3.5. Специальные объекты

3.5.1. Тут все (внезапно) специальные объекты

3.6. Искусственный интеллект

3.7. Многопользовательский режим

Многопользовательский режим не предусмотрен проектом.

3.8. Интерфейс пользователя

3.8.1. Блок-схема

3.8.2. Игровое пространство

3.8.3. Функциональное описание

3.8.4. Объекты интерфейса пользователя

3.9. Графика и видео

3.9.1. Общее описание

3.9.2. Двумерная графика и анимация

3.9.3. Трехмерная графика и анимация

3.9.4. Анимационные вставки

3.10. Звуки и музыка

3.10.1. Общее описание

3.10.2. Звук и звуковые эффекты

3.10.3. Музыка

3.11. Описание уровней

3.11.1. Общее описание дизайна

3.11.2. Диаграмма расположения уровней

3.11.3. График введения новых объектов

4. Контакты