

# Nya-Nya Squad

Трепаченко Тимофей  
Марьян Екатерина

# I. Идентификация игры

Название: Nya-Nya Squad

Жанр: shoot'em up, bullet hell

Платформы: ПК

## II. Вид игрового пространства

Двухмерная графика(2D) с видом сверху и прокруткой сверху вниз.

## III. Концепт

Игроку предоставляется на выбор одна из трёх героинь, каждая из которых обладает своими уникальными способностями, характеристиками и оружием. Как только сделан выбор, игрок появляется на игровом поле(снизу экрана) и на него летят противники, которые представляют из себя демонов из другого мира. У каждого противника свои уникальные атаки, от которых игрок должен уклоняться, при этом стараясь поразить врага своими снарядами. Так же из убитых врагов иногда выпадают усиления, которые помогут в прохождении. Кроме того, на пути будут попадаться некоторые боссы. Игроку предстоит пройти через множество уровней, каждый из которых становится всё сложнее и сложнее. За разнообразные действия он будет получать очки, которые в конце каждого уровня окончательно подсчитываются и заносятся в таблицу лидеров.

## IV. Сеттинг

Фэнтези с магическим оружием, транспортом и демонами, прибывшими из другого мира.

## V. Игровая структура

Игра будет состоять из нескольких блоков уровней, каждый из которых отображает какую-то часть истории игры.

## VI. Сюжет

В мир Аякимуя через места, которые пропитались агонией, начали проникать демоны из другого мира, чтобы обречь человечество на вечные муки и нежелание жить. Однако людям не стоит переживать, ведь они могут положиться на трёх милых и неизвестно откуда взявшихся девушек-спасительниц, красота которых способна растопить

сердце кого угодно. От игрока зависит, смогут ли они спасти мир.

## VII. Игровые объекты

### Персонаж

Внешний вид: девушка на магическом мотоцикле

Возможности: передвижение во все стороны, ускорение, использование способности. При подборе усиления может увеличиваться урон и коэффициент опыта. Количество жизней может быть увеличено или уменьшено.

### Противники

Разнообразные демоны, имеющие уникальные атаки, а так же боссы в конце каждого блока уровней.

### «Пули»

Разнообразные «пули», выпускаемые противниками или игроком. При соприкосновении игрока и вражеской «пули», первый теряет одну жизнь. При попадании игроком своей «пулей» по противнику, тот теряет здоровье или, если у него слишком мало здоровья, ликвидируется.

### Усиления

Небольшие «коробочки», которые будут выпадать из убитых противников.

Усиление урона: если игрок поймает это усиление, то увеличится урон его атак, если шкала уровня его урона не заполнена до конца.

Усиление опыта: если игрок поймает это усиление, то увеличится коэффициент получаемого им опыта.

### Фон

На заднем фоне расположены пейзажи местности, в которой происходит сражение.

## VIII. Игровые уровни

Планируется, что уровни будут поделены на блоки по 5 уровней, на каждом 5 уровне - босс.

## IX. Интерфейс

### Главное меню

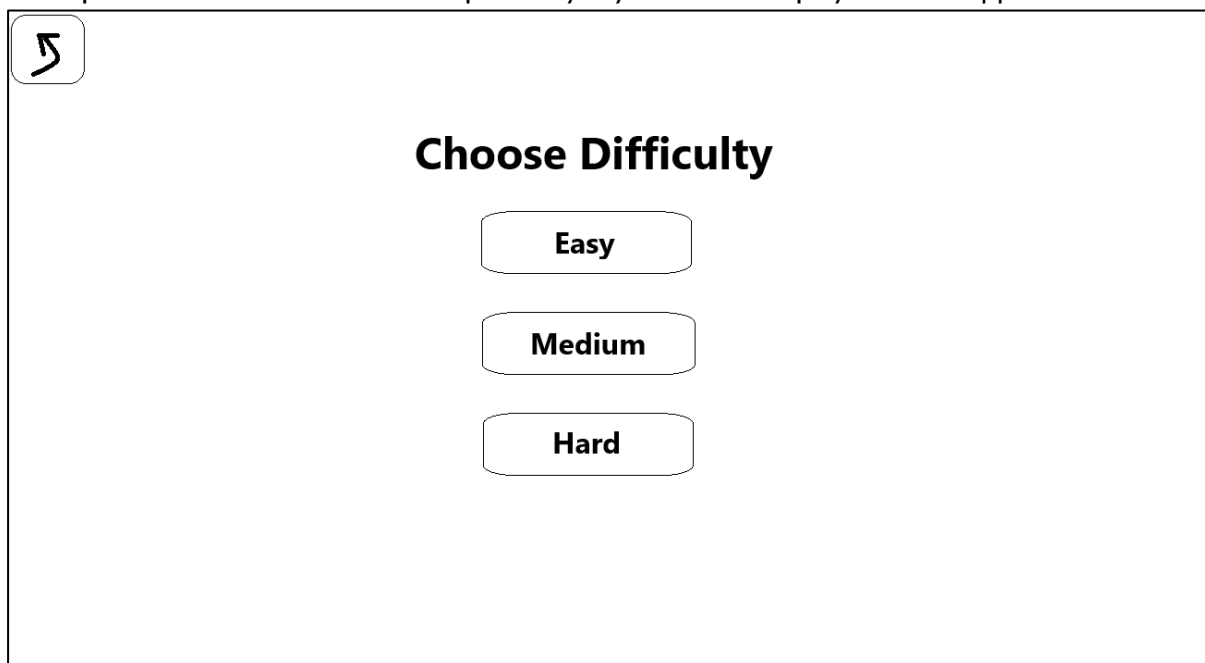
В главном меню располагаются заголовок с названием игры, кнопки «новая игра», «продолжить», «настройки» посередине, кнопка «профиль» в

левом нижнем углу, при нажатии на которую можно просмотреть некоторую информацию о пользователе, кнопка «выход» в правом верхнем углу.

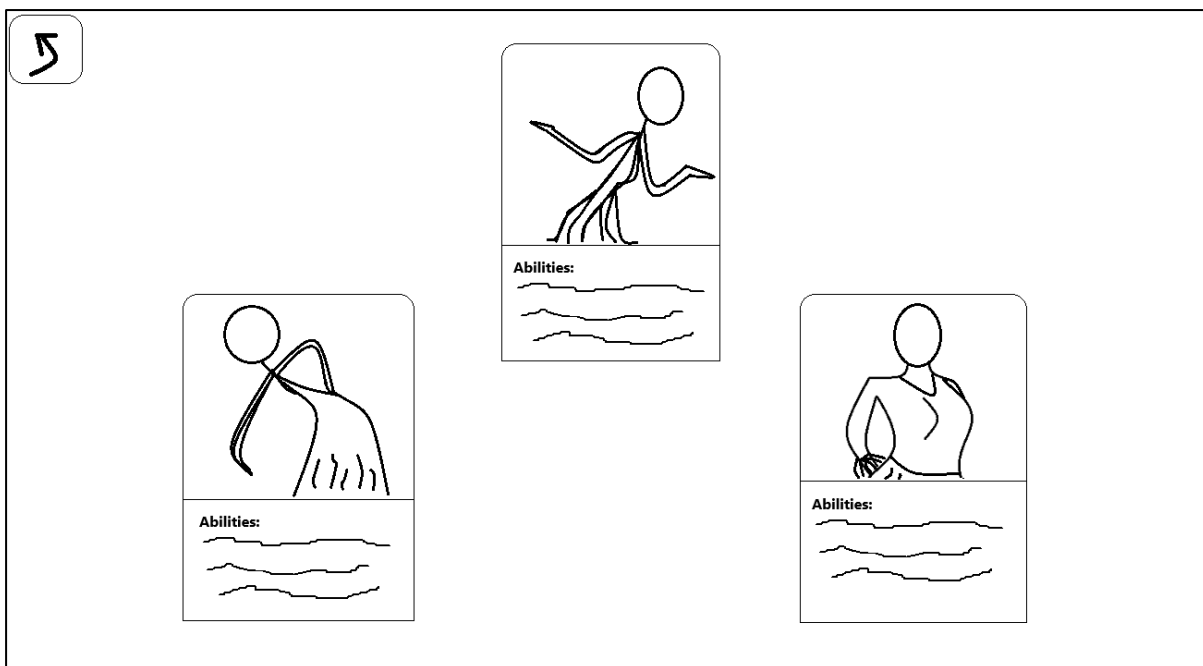


## Создание новой игры

Как только игрок переходит в создание новой игры, его встречает меню выбора сложности. В левом верхнем углу кнопка «вернуться назад».



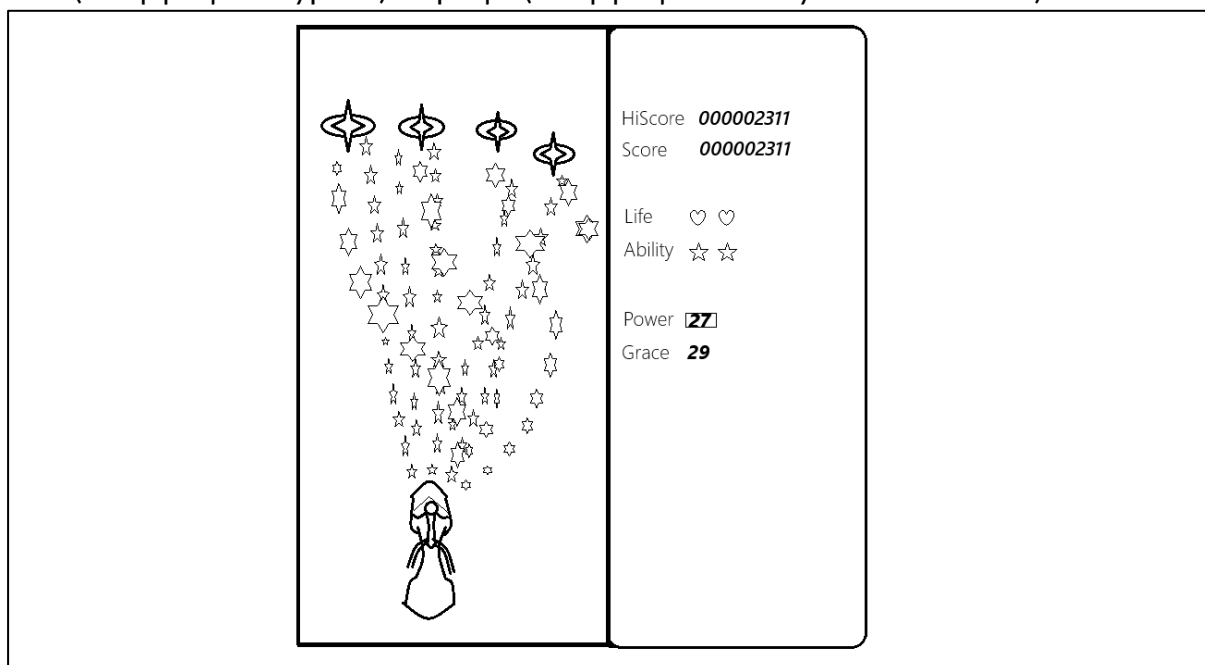
После этого игроку предлагается на выбор одна из трёх героинь, за которую он будет играть. У каждой из них есть свои уникальные способности, которые и прописаны в их «карточках». В левом верхнем углу кнопка «вернуться назад».



После выбора персонажа запускается сама игра.

## Игровой процесс

На игровом поле отображается персонаж, враги и «пули». На боковой панели показан рекорд игрока на этом уровне, текущий счёт, количество жизней и возможных использований способности, а так же сила(коэффициент урона) и грация(коэффициент получаемого опыта).



## **Х. Дедлайны**

Авторизация - 25.11.2023

Концепт-арты интерфейса - 28.11.2023

Игровая логика - 29.11.2023

Способности, жизни, характеристики и счёт - 1.12.2023

Модели и базы данных - 2.12.2023

Дизайн игры - 3.12.2023

Меню и окна - 5.12.2023

Перенести игру в electron - 5.12.2023

Создать .exe-файл - 6.12.2023