титульник

Оглавление

[1. Введение 3](#_Toc130941498)

[1.1 Глоссарий 3](#_Toc130941499)

[1.2 Индустрия компьютерных игр 3](#_Toc130941500)

[1.3 Описание предметной области 3](#_Toc130941501)

[1.4 Жанр игры 4](#_Toc130941502)

[1.5 Описание игры 4](#_Toc130941503)

[Сценарий игры 4](#_Toc130941504)

[Изменения сюжета 5](#_Toc130941505)

[Основные задания 5](#_Toc130941506)

[Дополнительные задания 5](#_Toc130941507)

[1.6 Геймплей и правила 5](#_Toc130941508)

[1.6.1 Цель игры 6](#_Toc130941509)

[1.6.2 Плюсы и минус игры 6](#_Toc130941510)

[Плюсы игры 6](#_Toc130941511)

[Минусы игры 6](#_Toc130941512)

[1.7 Неформальная постановка задачи 6](#_Toc130941513)

[1.7.1 Требования к игре 6](#_Toc130941514)

[1.8 Анализ существующих решений 6](#_Toc130941515)

[1.9 План работы 7](#_Toc130941516)

[2 Спецификация данных 7](#_Toc130941517)

[3 Требования к интерфейсу 7](#_Toc130941518)

# Введение

## 1.1 Глоссарий

Былина – это древнерусская, позже русская народная эпическая песня о героических событиях или примечательных эпизодах национальной истории XI–XVI веков

2D игра – это изометрические и двухмерные легкие версии для персонального компьютера.

3D игра – это визуальное пространство, которой целиком построено из трёхмерных объектов. Персонаж находится в трёхмерном пространстве и в некоторых играх имеет полную свободу передвижения.

Геймплей – это компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока.

Дебафф – отрицательный эффект, который наносится на главного героя игры или противника.

## 1.2 Индустрия компьютерных игр

В наше время большой популярностью пользуются зарубежные игры, а отечественная игровая индустрия почти не развивается, люди всё меньше интересуются своей историей, в частности былинами. Создание отечественных компьютерных игр имеет множество преимуществ и может помочь развивать игровую индустрию в России. Кроме того, они могут стать интересным способом привлечения внимания к национальной культуре и традициям, что может помочь продвинуть образ России в мировом сообществе. Создание игр также может стимулировать экономический рост, появление новых рабочих мест и способствовать развитию технологического сектора.

В целом, создание отечественных компьютерных игр имеет множество плюсов и может стать важным шагом в развитии игровой индустрии, в привлечении внимания к культурным традициям и улучшении отечественной технологической индустрии.

Одним из направлений в развитии отечественной игровой индустрии является создание 2D игр. В отличие от 3D игр, 2D игра имеют более простой геймплей и графику, что может быть привлекательным для определенной аудитории игроков. Кроме того, создание 2D игр обычно проще и дешевле, чем создание 3D игр, что позволяет разработчикам с меньшим бюджетом создавать качественные игры. Это может привлечь внимание молодых талантов и помочь развитию отечественной игровой индустрии. Игры также могут быть интересны для игроков, которые ищут более простой и легко осваиваемый геймплей, что может быть особенно привлекательным для начинающих игроков или игроков с мобильных устройств. Также 2D игры могут быть интересными для образовательных целях или для решения социальных проблем, например загрязнение окружающей среду.

Хорошим примером может послужить игра про Илью Муромца и Соловья-разбойника по одноименной былине.

## 1.3 Описание предметной области

Можно выделить две предметные области, первая – это 2D игра, а вторая – ознакомление игрока с былиной об Илье Муромце и его подвиге.

2D игра – это компьютерная игра, в которой игровой мир представлен в двумерном пространстве. В отличие от 3D игр, где игровой мир имеет трехмерную графику и 3D моделей, 2D игры часто используют спрайты для создания персонажей, предметов и заднего фона.

У 2D игр могут быть различные жанры, включая:

1. Платформеры: игры, где игрок управляет персонажем, который прыгает и бегает по уровням, собирает предметы, избегает ловушки и борется с врагами.
2. RPG (role-playing game – ролевая игра) : игры, где игрок управляет персонажем, развивает его навыки и сражается с врагами в вымышленном мире.
3. Головоломки игры, где игроку нужно решать различные задачи, чтобы продвигаться по уровням.
4. Аркады: игры, где нужно быстро реагировать на различные задачи, в том числе на стрельбу, защиту от врагов и сбор бонусов.
5. Бродилки: игры, где игрок исследует мир, собирает предметы, взаимодействует с другими персонажами и решает головоломки.
6. Симуляторы: игры, где игрок управляет персонажем, выполняет различные задачи и действия, имитирующие реальный мир (симулятор гонок, симулятор фермы и т. д.).
7. Стратегии игры, где игроку нужно управлять своими ресурсами и строить базу, чтобы победить врагов.
8. Файтинги: игры, где игроки сражаются друг с другом.

Былина – это форма эпической поэзии, которая возникла в древней Руси и была широко распространена среди народа до XIX века. Она представляет собой рассказы в стихах, основанные на легендах и мифах о героях-воинах и их подвигах.

В былинах главными персонажами выступают богатыри – могучие и отважные воины, обладающие сверхъестественными способностями и умениями. Их подвиги часто связаны с защитой Руси от враждебных нашествий, сражениями с чудовищами, драконами, змеями и другими опасными существами

## 1.4 Жанр игры

Для игры был выбран жанр Top-down RPG, использующая традиционные механики ролевых компьютерных игр, таких как получение очков опыта, оружие и очки здоровья, но с некоторыми отличиями. Сеттинг позволит игроку окунуться в древнюю Русь. По мере прохождения игроку придется столкнуться с разного рода противниками и неигровыми персонажами. В сражениях, выполненных в стиле Bullet Hell, игрок должен избегать атак противника.

## Описание игры

Игровой процесс основан на былине “Илья Муромец и Соловей-разбойник” [1], где главным героем является Илья Муромец – русский богатырь, который по пути в Киев борется с тарами. Главным злодеем является Соловей-разбойник.

### Сценарий игры

*Глава 1.* Утром Илья Муромец собирает свои вещи, прощается с родителями и отправляется в стольный Киев-град. Во время путешествия он замечает дозорного татарина, где игрок впервые может ознакомиться с механикой боя в игре. Далее Илья Муромец сталкивается с большой группой татар и решает с ними разобраться. После битвы он направляется в город Чернигов, чтобы сообщить о своем подвиге по изгнанию татар. В этой локации игроку будет доступно выполнение дополнительных заданий, которые помогут улучшить его персонажа и получить новое снаряжение. Затем стражи из Чернигова рассказывают Илье, как добраться до стольного Киев-град.

*Глава 2.* Илья Муромец продолжает свой путь через зыбучие топи, где ему приходится сражаться с врагами (Илья теряет по 1 единице здоровья за ход в бою, а во время путешествия по топям шкала здоровья не восстанавливается). Позже он пересекает реку Смородину, пройдя по "Калиновому мосту" (ссылка на другую былину), на котором он сражается с мини-боссом - Змеем Горынычем. Затем он встречает Соловья и начинается бой, в результате которого Илья побеждает и отправляется в гнездо Соловья. Там происходит "бой" с Настасьей Соловишной (старшей дочерью Соловья), который может быть изображен в кат-сцене, после чего Илья побеждает и отправляется в стольный Киев-град.

*Глава 3*. Илья доезжает до стольного Киев-града, встречает славного Владимира-князя, и игра заканчивается.

### Изменения сюжета

1. Конь будет убран из игры так, как в былине он дает большое преимущество Илье Муромцу в преодолении некоторых препятствий.
2. Путь от Чернигова до стольного Киев-града будет длиннее, чем в былине, чтобы разнообразить игры различными заданиями и сражениями.
3. У Ильи будет разное снаряжение, так как в былине у него есть всего лишь лук и одна стрела.
4. Сражения с татарами и с Соловьем.
5. Способы преодоления топей и реки Смородины. В былине Илья Муромец преодолел реку с помощью коня, так как коня нет в игре, то река будет преодолена с помощью моста, на котором будет сражение со Змеем Горынычем.

### Основные задания

1. Победить татарина
2. Победить лагерь татар
3. Поговорить со стражами из Чернигова
4. Пройти зыбучие топи
5. Преодолеть реку Смородина, победить Змея Горыныча
6. Победить Соловья-Разбойника
7. Добраться до стольного Киев-града

### Дополнительные задания

1. –
2. –
3. –
4. –
5. –
6. –
7. –
8. –
9. –
10. –

## Геймплей и правила

Игра будет являть компьютерным приложением, в котором нужно пройти игру следуя сюжету. С ходом игры враги будет становится сильнее, поэтому игроку будет представлена возможность улучшения экипировки и навыков главного героя.

В игре будет система контрольных точек, то есть игрок сможет начать игру с последней сохраненной точки. Если главный герой игрока умирает, то игрок может начать с последней контрольной точки.

Шкала здоровья состоит из 100 единиц здоровья, если противники наносят по главному герою 100 и более, то он считает мертвым. Шкала восстанавливает в мирной местности, то есть во время боя и при прохождении зыбучих топей она не восстанавливается.

Сюжетная часть игры считает пройденной, если игрок доходит до стольного Киев-града. Если игрок проходит сюжет и выполняет все дополнительные задания, то игра считается пройденной.

В игре всего 7 основных заданий и 10 дополнительных. Так же 5 (условно) категорий противников:

1. –
2. –
3. –
4. –
5. –

## 1.6.1 Цель игры

Ознакомить игрока с былиной об Илье муромце и Соловье-разбойнике, вызвать интерес к изучению истории. ЧТО-то ПРО ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННОСТЬ, ПО ТИПУ ПРОЙТИ ВСЕ ЗАДАНИЯ

## 1.6.2 Плюсы и минус игры

### Плюсы игры

1. Сюжет основан на древне-русской былине о великом богатыре, Илье Муромце.
2. Бесплатная
3. Легкая в освоении

### Минусы игры

1. -

## 1.7 Неформальная постановка задачи

Основываясь на цели, необходимо реализовать 2D-игру, которая завлечет пользователя в игровой процесс и сподвигнет его познакомится с былиной об Илье Муромце и проявит его интерес к дальнейшему изучению древнерусского эпоса.

## 1.7.1 Требования к игре

1. Понятный пользователю интерфейс

2. Сюжет приближенный к оригинальной былине

## 1.8 Анализ существующих решений

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Наша игра (Название изменится) | Undertale | Black book | Catmaze | Fairy tales three heroes | Илья Муромец и Соловей-Разбойник | Легенды Лесной страны |
| Графика | + | + | + |  |  |  |  |
| Дополнительные задания | + | ? | ? |  |  |  |  |
| Простое обучение | + | - | ? |  |  |  |  |
| Интуитивно понятный геймплей | + | + | - |  |  |  |  |
| Уникальность  Заданий | + | ? | - |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

## 1.9 План работы

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Чурганов Никита | Донской Юрий | Бацуева Екатерина |
| 03.мар | Поиск темы | Поиск темы | Поиск темы |
| 10.мар | Сценарий | Сценарий | Сценарий |
| 17.мар | Написание введения | Выбор технологии выполнения,  ознакомление с ней | Прорисовка  персонажей |
| 24.мар | Корректировка введения,  примерный интерфейс | реализация |
| 31.мар |
| 07.апр | проработка интерфейса | отчет |
| 14.апр |
| 21.апр | тестирование | рисовка героев и локаций |
| 28.апр |
| 05.май | тестирование |  |
| 12.май |  |
| 19.май |  |
| 26.май | исправление недочетов  в игре | отчет |  |
| 02.июн |  |
| 09.июн | презентация | итоговое тестирование |  |
| 16.июн |  |
| 23.июн | защита проекта | | |
| 30.июн |

## Спецификация данных

## Требования к интерфейсу

### Цветовая палитра

Первичный цвет – это красный цвет.

|  |  |
| --- | --- |
| #A31621 |  |

Вторичный цвет – это линейный градиент, состоящий из 5 цветов желтых оттенков, образующих цвет золота.

|  |  |
| --- | --- |
| #FFE073 #FFF5AB  #FFFBAE  #FFEFA5 #FFC961 |  |

### Шрифты

Шрифт для заголовков – старославянский шрифт, ZarubkaType, для основного текста взят – Montserrat.

### Кнопки

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Стандартное состояние** | | |
|  | Навигация меню | Вкл./выкл. звука (звук включен) |
| Внешний вид |  |  |
| Размер | 480х80 | 54x54 |
| Цвет фона | #A31621 | #A31621 |
| Цвет текста | #FFFFFF | #FFFFFF |
| Размер шрифта | 32 | - |
| Начертание шрифта | Regular | - |
| Цвет тени | #FFFFFF | #FFFFFF |
| **При наведении** | | |
| Внешний вид |  |  |
| Размер | 480х80 | 54x54 |
| Цвет фона | #7E121B | #7E121B |
| Цвет текста | #FFFFFF | #FFFFFF |
| Размер шрифта | 32 | - |
| Начертание шрифта | Regular | - |
| Цвет тени | - | - |
| **При нажатии** | | |
| Внешний вид |  |  |
| Размер | 480х80 | 54x54 |
| Цвет фона | # 5B151A | # A31621 |
| Цвет текста | #FFFFFF | #FFFFFF |
| Размер шрифта | 32 | - |
| Начертание шрифта | Regular | - |
| Цвет тени | - | - |

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |