Оглавление

[1. Введение 3](#_Toc132243614)

[1.1 Глоссарий 3](#_Toc132243615)

[1.2 Индустрия компьютерных игр 3](#_Toc132243616)

[1.3 Описание предметной области 4](#_Toc132243617)

[1.4 Жанр игры 4](#_Toc132243618)

[1.5 Описание игры 4](#_Toc132243619)

[Сценарий игры 5](#_Toc132243620)

[Изменения сюжета 5](#_Toc132243621)

[1.6 Геймплей и правила 5](#_Toc132243622)

[Геймплей 5](#_Toc132243623)

[Правила 6](#_Toc132243624)

[Система повышения уровня персонажа 6](#_Toc132243625)

[Категории персонажей 6](#_Toc132243626)

[Снаряжение 7](#_Toc132243627)

[Задания 7](#_Toc132243628)

[1.7 Неформальная постановка задачи 8](#_Toc132243629)

[1.7.1 Требования к игре 8](#_Toc132243630)

[1.8 Анализ существующих решений 8](#_Toc132243631)

[1.9 План работы 10](#_Toc132243632)

[2 Спецификация данных 11](#_Toc132243633)

[3 Требования к интерфейсу 11](#_Toc132243634)

[Цветовая палитра 11](#_Toc132243635)

[Шрифты 12](#_Toc132243636)

[Кнопки 12](#_Toc132243637)

[Интерфейс 13](#_Toc132243638)

[Процесс проектирования интерфейса 19](#_Toc132243639)

# 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.

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

Шашка – длинное клинковое рубяще-режущее и колюще-режущее холодное оружие: довольно широкая, с малым погибом, с гладкой и голой рукоятью, в кожаных ножнах, на узком ремешке через плечо; носится наоборот, обухом вперёд (удар в ножнах); шашкам, по клейму на них, присвоены особые названия: волчок, гурда и пр. Широкое своё распространение получила на Ближнем Востоке, в Центральной России и на Кавказе.

Интерфейс – граница между двумя функциональными объектами, требования к которой определяются стандартом; совокупность средств, методов и правил взаимодействия (управления, контроля и т. д.) между элементами системы.

Градиент – это постепенное смешивание двух или более цветов.

## 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, играя за Илью Муромца и сражаясь с татарами. 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

Игра являть компьютерным приложением, в котором нужно следовать сюжету и выполнять задания. 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 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. Позже он пересекает реку Смородину, пройдя по "Калиновому мосту" (ссылка на другую былину), на котором он сражается со Змеем Горынычем. Затем он встречает Соловья-Разбойника 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 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 длиннее, чем в былине, чтобы разнообразить игры различными заданиями и сражениями.
3. У Ильи 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 преодолевается с помощью моста, на котором происходит сражение со Змеем Горынычем.

## Геймплей и правила

### Геймплей

В игре пользователь (далее игрок) действует от лица Ильи Муромца – русского богатыря, у которого цель добраться до Киев-града. Путешествие начитается в доме Ильи Муромца, где игрок должен собирать вещи, и отправится в путь. После того, как игрок покидает дом, он может поговорить с жителями деревни, узнав что-то новое о древнерусских былинах, или может сразу отправиться в путь.

На выходе из деревни он участвует в двух сражениях. В первом сражении игрок сталкивается с *татарином*, в этом бою игрок обучается механики боя, пользуясь подсказками, которые появляются на экране игрока. Во втором бою игрок сражается с *несколькими татарами*, используя полученные навыки в предыдущем сражении. Победив всех противников на своем пути, игрок добирается до Чернигова, где необходимо *поговорить со стражами* города, которые расскажут о том, как добраться до Киев-града.

После диалога игрок может пройтись по городу. Там он может найти новое снаряжение и припасы. Выйдя из Чернигова, игрок попадает в *зыбучие топи*, где он должен пройти лабиринт и в конце победить *мини-босса Тугарина*. На пути он может встретить как врагов, так и припасы. После успешного прохождения лабиринта игроку не обходимо преодолеть *реку Смородину*, пройдя через *Калинин мост*.

Проходя мост на игрока, нападает *Змей Горыныч*, которого нужно победить. После победы над Змеем Горынычем игрок сможет пройти через мост, но на другом берегу моста его будет ждать *Соловей-Разбойник* – главный босс. Победив его, игроку показывается сцена как Илья Муромец отправляется в гнездо Соловья-Разбойника и там побеждает его старшую дочь, Настасьей Соловишной. После игрок завершает свой путь дойдя до Киев-града, где он встречает князя Владимира. После чего игра заканчивается.

### Правила

В игре осуществлена 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. С ходом игры враги становятся сильнее, поэтому игроку представлена возможность улучшения экипировки и навыков главного героя. Проходя различные локации персонажу, будет даваться опыт, который будешь повышать уровень персонажа. Всего у персонажа 10 уровней. При повышении уровня у персонажа восстанавливается шкала здоровья и увеличивается на 5 единиц общее количество здоровья, так же дается возможность улучшить снаряжение.

Шкала здоровья состоит из 100–150 единиц здоровья, если противники наносят по главному герою 100–150 и более, то он считает мертвым. Шкала восстанавливает в мирной местности, то есть во время боя и при прохождении зыбучих топей она не восстанавливается.

Враг считается побеждённым после того, как игрок наносит урон, который суммарно равен количеству здоровья противника или больше.

### Система повышения уровня персонажа

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 уровень | 2 уровень | 3 уровень | 4 уровень | 5 уровень |
| Необходимо набрать очков опыта | 25 | 50 | 75 | 100 | 150 |
| Количество единиц здоровья | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 |
| Количество единиц урона | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 |

### Категории персонажей

1. Илья Муромец – главный герой, русский богатырь, цель которого дойти до Киев-града.
2. Соловей-Разбойник – главный враг Ильи Муромца, которого он должен победить в конце своего пути.
3. Змей Горыныч -
4. Татары – основные противники, с которыми придется сражаться во время прохождения. Они могут отличаться видом оружия, с помощью которого они на носят урон.
5. Тугарин Змей

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Характеристика персонажей | | | | | |
|  | Илья Муромец | Соловей-разбойник | Змей Горыныч | Татарин | Тугарин |
| Роль | Главный герой | Босс | Босс | Мелкий враг | Босс |
| Обычный урон | 10-17хп | 20хп | 15хп | 10хп | 25хп |
| Критический урон | 12хп-25хп | 30-40хп | 18-20хп | 12-15хп | 36хп |
| Количество единиц здоровья | 100хп | 200хп | 180хп | 55хп | 120хп |
| Способ нанесения урона | 1. Дубинка  2. Меч | 1. Шашка | 1. Огонь  2. Удар лапами | 1. Дубинка  2. Шашка | 1. Нож |

### Снаряжение

Оружие и снаряжение:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Тип | Название | Прибавка к урону | Прибавка к здоровью |
| Оружие | Дубинка | 5 | - |
| Меч | 12 | - |
| Шлем | Деревянный | - | 1 |
| Кольчужный капюшон | - | 2 |
| Стальной | - | 3 |
| Броня | Кольчуга | - | 1 |
| Кожаная | - | 2 |
| Латы | - | 3 |

Припасы:

1. Яблоко - восстанавливает 5 хп
2. Пирожок - увеличивает урон на 20
3. Кисель - восстанавливает 15 хп

### Задания

1. Победить татарина – нанести противнику 100 или более единиц урона.
2. Победить лагерь татар – победить всех противников, находящихся в рамках локации.
3. Поговорить со стражами из Чернигова – дойти до Чернигова, поговорить со стражами, узнать путь до Киев-града.
4. Пройти зыбучие топи – пройти лабиринт, победит врагов, победить Тугарина нанеся ему 120 единиц урона или больше.
5. Преодолеть реку Смородина - победить Змея Горыныча, нанеся ему 180 единиц здоровья или более, пройти мост.
6. Победить Соловья-Разбойника – нанести Соловью-Разбойнику 200 или более единиц здоровья.
7. Встретиться с князем Владимиром – дойти до Киев-града.

## 1.7 Неформальная постановка задачи

Необходимо реализовать 2D-игру, которая заинтересует в изучении былиной об Илье Муромце и проявит его интерес к дальнейшему изучению древнерусского эпоса и отечественной истории. Главным достоинством игры является сюжет, основанный на древнерусской былине о великом богатыре, Илье Муромце, и то, что игра бесплатная.

## 1.7.1 Требования к игре

Игра должна быть максимально близка к оригинальной былине “Илья Муромец и Соловей-Разбойник”. В игре должно быть 5 категорий противников, 7 заданий, персонажи, с которыми можно начать диалог т узнать что-то новое об истории. Так же должно быть различное снаряжение, чтобы разнообразить геймплей.

## 1.8 Анализ существующих решений

Анализ существующих решений произведен по следующим критериям:

1. Качество графики – качественная прорисовка персонажей, локаций, снаряжения и интерфейса.
2. Оценка сюжета
3. Простое и понятное обучение – обучение должно захватить все механики игры, чтобы у пользователя не было вопрос после обучения.
4. Интуитивно понятный геймплей –
5. Интерфейс – интерфейс должен обеспечить быстрое взаимодействие с игрой и интуитивную понимание назначения каждого элемента.
6. Разнообразие персонажей – в игре должно быть несколько типов противников, и должны быть персонажи для взаимодействия.
7. Геймплей – оценка механики игры, заданий, развитие персонажа.
8. Игровой мир – оценка размера, детализации и качества игрового мира, включая количество доступных мест для исследования.
9. Длительность игры – оценка продолжительности игры и количества доступных заданий.

В качестве аналогов используются следующие игры:

1. Black book - это ролевая игра с элементами приключения и хоррора, разработанная российской студией Маленькие гении. Игрок берет на себя роль молодой ведьмы Василисы, которая исследует мрачный мир Северной Руси, полный мифов, легенд и духовных существ. Василиса обладает магической книгой, известной как Черная Книга, которая позволяет ей взаимодействовать с духами и использовать магические способности.

Геймплей Black Book сочетает в себе элементы классической ролевой игры, такие как сражения пошаговым боем, развитие навыков и крафтинг, с интерактивным повествованием и принятием выборов, которые влияют на развитие сюжета. Игрок будет исследовать различные локации, взаимодействовать с разнообразными персонажами, решать загадки и сражаться с монстрами, используя магические способности и тактический подход.

1. Catmaze - это платформенная игра, в которой игроки берут на себя роль маленькой исследовательницы по имени Кэт, отправляющейся в опасное путешествие по мистическому миру, чтобы спасти своего волшебного спутника - черного кота.

Игра происходит в фэнтезийном сказочном мире, вдохновленном славянскими мифами и легендами. Кэт встретит на своем пути множество загадочных существ, решит множество головоломок и сразится с многочисленными врагами. Она будет исследовать различные зоны мира Catmaze, такие как заброшенные замки, глубокие леса, затерянные храмы и темные подземелья.

Основной геймплей Catmaze состоит из платформенных элементов, сбора предметов и решения головоломок. Кэт также сможет использовать разнообразные волшебные способности, чтобы преодолеть препятствия и сразиться с врагами. В ходе игры игроки будут собирать различные силы и улучшать своего персонажа, чтобы стать более мощным и справиться с более сложными вызовами.

2. Илья Муромец и Соловей-Разбойник (2007 год) - компьютерная игра в жанре "квест", выпущенная в 2007 году. В игре игрок берет на себя роль легендарного русского богатыря Ильи Муромца, и вместе с ним отправляется в увлекательное приключение, основанное на русском народном эпосе.

Игровой процесс в "Илье Муромце и Соловье-Разбойнике" основан на решении головоломок, поиске предметов, взаимодействии с другими персонажами и выполнении различных заданий. Игроку предстоит исследовать различные локации, такие как леса, деревни, замки и пещеры, встречаться с разнообразными персонажами из русских народных сказок, а также сражаться с врагами, включая различных монстров и злодеев.

1. The Legend of Zelda: A Link to the Past - это классическая приключенческая видеоигра. Игра рассказывает о захватывающем приключении молодого героя по имени Линк, который отправляется спасать Принцессу Зельду и спасти Королевство Хайрул из лап зла. Сюжет игры начинается с того, что Линк получает телеграмму от Принцессы Зельды, которая просит его прийти в Замок Хайрул и помочь ей победить злого колдуна Аганима, который планирует освободить древнего злого существа из темницы, чтобы захватить мир.

Игроку предстоит исследовать огромный открытый мир Хайрула, решать головоломки, сражаться с врагами и находить различные предметы и оружие, чтобы пройти через лабиринты и победить могущественных боссов. Линк также может путешествовать между миром света и миром тьмы, разгадывая загадки и преодолевая испытания в обоих мирах.

1. –
2. –
3. -

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Качество графики | Простое и понятное обучение | Интуитивно понятный геймплей | Интерфейс | Разнообразие Персонажей | Геймплей | Сюжет | Игровой мир |  |
| *Илья Муромец и Соловей-Разбойник* (2023) | + | + | + | + | + | + | + | + |  |
| Black book | + | - | - | + | + | + | + | - |  |
| Catmaze | - |  |  |  |  | + |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Илья Муромец и Соловей-Разбойник (2007) | - | + | - | - | + | - | + | - |  |
| Князь: Легенды Лесной страны | - | + | + | - | + | + | + | - |  |
| The Legend of Zelda: A Link to the Past | + | - | + | + | + | + | - | - |  |
| Undertale | + | - | - | - | + | - | + | + |  |

## 1.9 План работы

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Чурганов Никита** | **Донской Юрий** | **Бацуева Екатерина** | **Баллы** |
| 03.мар | Поиск темы | Поиск темы | Поиск темы | 1 |
| 10.мар | Сценарий | Сценарий | - | 8 |
| 17.мар | Определение и описание предметный областей. | Выбор технологии выполнения,  ознакомление с ней | - | 4 |
| 24.мар | Корректировка введения,  примерный интерфейс. | Реализация препятствий, передвижения, столкновения с препятствиями | - | 5 |
| 31.мар | Проектирование интерфейса, написание требований к интерфейсу | Поиск исходников и материалов для окружения, определение локаций присутствующих в игре | Рисовка и анимация Ильи Муромца | 8 |
| 07.апр | Проработка интерфейса,  Написание состояний, описание персонажей | Окончательный выбор движка. Поиск решений, связанных с боевой системой. | Редактирование игрового персонажа Ильи Муромца. Рисовка портрета Ильи Муромца для диалогового окна | 8 |
| 14.апр | Доработка интерфейса, исправление/дополнение отчета, сбор локации. | Проработка статистики персонажа (уровни, опыт, хп, атака, защита) | Анимация боя. Отрисовка татар с разными оружиями, анимация. Отрисовка персонажей, с которыми можно вести диалог. |  |
| 21.апр | Тестирование |  |  |  |
| 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

Корневая папка res содержит 4 папки: art, player, scenes, scripts.

Папка art содержит …, player - …, scenes - …, scripts - ….

//Способ хранения, где и как хранятся файлы игры

## Требования к интерфейсу

### Цветовая палитра

Цветовая палитра состоит из 3 основных цветов: красный, желтый, и коричневый. Красный цвет используется в кнопках навигации, желтый – в кнопках инвентаря и в обозначении управления. Для текста используется 3 цвета: темно серый, белый и градиент, состоящий из оттенков желтого цвета.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Кнопки | Фон | Текст |
| - #A31621 | - #8E846 | - #FFFFFF |
| - #543033 | - #665E49 | - #202020 |
| - #9B242E | - #4C4637 | - #FFE073 #FFF5AB  #FFFBAE  #FFEFA5  #FFC961 |
| - #390005 | - #373023 |  |
| - #543033 | - #A31621 |  |
| - #3E3838 | - #21190C |  |
| - #73262C | - #1B160E |  |
| - #854F53 | - #474747 |  |
| - #5B5B2B |  |  |
| - #E2E469 |  |  |

### Шрифты

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Montserrat | ZarubkaType |
| Заголовки | - | 88px |
| Подзаголовки | 24px, SemiBold | - |
| Кнопки | 32px | - |
| Основной текст | 24px | - |
| Текст диалогов | 32px | - |
|  |  |  |

### Кнопки

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Действие | Состояния | Размер |
| Наведение |  | 242х64px |
| Нажатие |  |
| Курсов не находится на кнопке |  |
| Наведение |  | 242х64px |
| Нажатие |  |
| Курсов не находится на кнопке |  |
| Наведение |  | 405х72px |
|  |  |
| Курсов не находится на кнопке |  |
| Наведение |  | 64х64px |
| Нажатие |  |
| Курсов не находится на кнопке |  |
| Наведение |  | 64х64px |
| Нажатие |  |
| Курсов не находится на кнопке |  |
| Наведение |  | 64х64px |
| Нажатие |  |
| Курсов не находится на кнопке |  |
| Наведение |  | 64х64px |
| Нажатие |  |
| Курсов не находится на кнопке |  |
| Наведение |  |
| Нажатие |  |
| Курсов не находится на кнопке |  |

### Интерфейс

При создании интерфейса использовалось веб-приложение figma, приложение для пиксельной графики aseprite. Для генерации изображения на заднем фоне главного меню использовалась нейросеть midjourney.

|  |
| --- |
| Главный экран – экран, который игрок увидит при запуске игру. В данном окне игрок может выбрать игры (последнюю/более старую/новую), выйти из игры и включить/отключить звук. |
| Рис. 1 – Главный экран   1. Задний фон 2. Меню взаимодействия 3. Кнопка выхода из игры 4. Кнопка создания новой игры 5. Кнопка выбора существующей игры 6. Кнопка продолжения последней игры 7. Вкл./выкл. звука 8. Заголовок/название игры |
| Игровой процесс – экран, который будет виден игроку во время прохождения игры. На данном экране можно посмотреть количество здоровья у персонжа, текущее задание и снаряжение которое используется. |
|  |
| Рис. 2 – Игровой процесс   1. Текущее задание 2. Шкала здоровья 3. Надетое снаряжение |
| Пауза – данное окно открывается при нажатии на клавишу “Esc”. В данном окне игрок может включить/выключить звук, продолжить игры, открыть глоссарий, открыть инвентарь или выйти из игры. |
|  |
| Рис. 3 – Пауза   1. Задний фон 2. Меню взаимодействия 3. Кнопка выхода на главный экран 4. Кнопка открытия инвентаря 5. Кнопка открытия глоссария 6. Кнопка продолжения игры 7. Вкл./выкл. звука 8. Заголовок 9. Кнопка выхода из игры |
| Инвентарь – данное окно открывается на при нажатии на клавишу “B”. Здесь игрок может посмотреть снаряжение, оружие и припасы, которые у него есть, использовать их или выкинуть их. |
|  |
| Рис. 4 – Инвентарь   1. Окно инвентаря 2. Заголовок 3. Ячейки инвентаря 4. Изображение выбранного предмета в инвентаре 5. Кнопка закрытия инвентаря 6. Кнопка для использования выбранного предмета 7. Кнопка для освобождения выбранной ячейки 8. Описание выбранного предмета |
| Глоссарий с обозначениями клавиш – в данное окно открывается при нажатие на клавишу “T”. Здесь можно посмотреть на какие клавиши взаимодействовать с персонажет. |
|  |
| Рис. 5 – Глоссарий (управление)   1. Основа глоссария 2. Заголовок 3. Оглавление глоссария 4. Заголовок активной страницы 5. Кнопка закрытия глоссария 6. Перечисление назначения клавиш 7. Кнопки перемещения между страницами внутри глоссария |
| Глоссарий с описанием персонажа или местности – в данное окно открывается при нажатие на клавишу “T”. Здесь можно посмотреть описани всех героев игры и все лкации доступные в игре. Чтобы переключаться между пунктами глоссария можно воспользоваться стрелками расположенными на правой части глоссария или мышкой выбрать пункт в оглавлении глоссария в левой части глоссария. |
|  |
| Рис. 6 – Глоссарий (описание персонажа/местности)   1. Основа глоссария 2. Заголовок 3. Оглавление глоссария 4. Заголовок активной страницы 5. Кнопка закрытия глоссария 6. Описание персонажа или местности 7. Кнопки перемещения между страницами внутри глоссария |
| Диалоговое окно – данное окно открываеьтся во время диалога между персонажами. Начать диалог подойдя к персонажу в мирной локации или после победы над боссом диалог начинается самостоятелььно. |
|  |
| Рис. 7 – Диалог   1. Первый участник диалога (говорящий) 2. Второй участник диалога (слушающий) 3. Область с диалогом 4. Имя говорящего 5. Речь, произнесенная активным персонажем |

### Диаграмма состояний (интерфейс)

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