

Дизайн документ игры «Фунтик»
Эпизод «Беглый поросенок»

Автор: И.А. Мазница

Версия: 1.00

Введение

Игра по мотивам известного мультфильма «Приключения поросенка Фунтика». Используются персонажи из данного мультфильма и отношения между ними основанные на данном произведении. Игра выполнена в детском стиле, что исключает наличие сцен насилия и сцен откровенного характера.

Предыстория

Поросенок Фунтик сбежал от госпожи Белладонны при помощи бегемота Шоколада, обезьяны Бамбино и дядюшки Фокуса-Мокуса. Не смирившись с пропажей поросенка, госпожа Белладонна пускается в погоню.




Описание




Игра представляет собой аркадно-платформенный скроллер. Платформенные уровни чередуются с аркадными уровнями.





Активные персонажи

Активные персонажи входят в активное взаимодействие с аватаром игрока, и он может осуществлять по отношению к ним действия, а они по отношению к нему.




№	Наименование	Картинка	Очки	Действия	Описание
1	Белладонна		--	<ul style="list-style-type: none">• Движение влево• Движение вправо• Прыжок влево• Прыжок вправо• Удар влево• Удар вправо• Бросок сапога влево• Бросок сапога вправо• Падение	Аватар игрока. Передвигается по платформенным уровням, может метать сапог (если имеется) или бить сумкой. При ударе сумкой снимает с противника 10 единиц силы.
2	Плывущая Беладонна		--	<ul style="list-style-type: none">• Движение вправо• Смерть	Аватар игрока, для уровня с болотом. Плышет под водой. Управляется с инерцией по всем направлениям.
3	Воздушный шар Белладонны		--	<ul style="list-style-type: none">• Летящий• Надувающийся	Аватар игрока для уровня с воздушным шаром. Может



					управляться вверх и вниз, а так же вправо и влево. Управление сильно инерционное.
4	Автомобиль Белладонны		--	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Разбитый 	Представляет игрока на уровне с автомобилем. Управляется вверх и вниз, немного инерционно.
5	Карманник		10	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Атака вправо • Атака влево • Падение 	Перемещается в пределах платформы, на которой стоит и если видит игрока с запасом монет (больше или одной) стоящего к нему спиной, то приближается к нему и запускает руку в карман, при успешной атаке, у игрока исчезает монетка и она появляется в пустом месте для монетки (случайном) на уровне. Если игрок стоит лицом, то старается отойти от игрока. Имеет 30 единиц жизненной энергии.
6	Грабитель		20	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Атака вправо • Атака влево • Падение 	Перемещается в пределах платформы, на которой стоит и если видит игрока по направлению движения, то стреляет в него ПУЛЕЙ. Стрелять может только в случае, если нет в текущий момент

					други активных объектов ПУЛЯ. Имеет 40 единиц жизненной энергии.
7	Бродячий кот		5	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Атака вправо • Атака влево • Падение 	Перемещается по платформе, случайным образом меняя направление своего движения. При соприкосновении с игроком пытается подражать его когтями. При этом с игрока снимается 10 единиц энергии. Данный персонаж имеет 20 единиц силы.
8	Горожанин		-10	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Падение 	Перемещается по платформе, меняя направление случайным образом. Имеет 30 единиц силы, на игрока не нападает. Но при атаке на него игрока, у игрока так же уменьшается энергия на наносимый ущерб, но не до смертельного уровня.
9	Птица		--	<ul style="list-style-type: none"> • Движение влево • Падение 	При столкновении с игроком наносит 20 единиц повреждения и заставляет шар игрока откатиться немного влево и вниз.
10	Самолет		--	<ul style="list-style-type: none"> • Движение влево • Движение вправо 	При столкновении с игроком уничтожает шар игрока снимая одну жизнь.

11	Газовый пузырь		--	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вверх • Взрыв под водой 	Всплывает со дна болота на поверхность, взрываясь пузырьками на случайной глубине или при соприкосновении с игроком. Отнимает у игрока 10 единиц энергии.
12	Комар		--	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Атака вправо • Атака влево 	Хаотически перемещается над поверхностью болота в рамках игрового экрана (не выходя за его пределы). Когда игрок всплывает набрать воздух, и он в зоне действия комара, то комар пикирует на игрока, соприкоснувшись переключается на атаку. Забирает 10 единиц энергии и взлетает за пределы зоны атаки (что бы не атаковать второй раз).
13	Пиранья		20	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Атака вправо • Атака влево • Гибнет влево • Гибнет вправо 	Выплывают навстречу игроку или догоняют и обгоняют игрока. При соприкосновении с игроком кусают его и уплывают в противоположную сторону с ускорением. При укусе забирают 10 единиц энергии игрока.
14	Пиявка		15	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Атака вправо • Атака влево 	Медленно плавает в воде, поднимаясь вверх вниз, и если игрок


				<ul style="list-style-type: none"> Гибнет влево Гибнет вправо 	в зоне влияния, то направляется к нему. Атакуя забирает 5 единиц энергии. Далее действует как комар, пытаясь уйти из зоны своей возможной атаки.
15	Бегемот Шоколад		--	<ul style="list-style-type: none"> Движение вправо Движение влево 	При соприкосновении с игроком, дает сигнал к диалогу о судьбе Фунтика.
16	Бульдозер		--	<ul style="list-style-type: none"> Движение вниз 	При приближении игрока случайным образом начинает движение наперерез игроку. При столкновении с игроком останавливается. Отнимает одну жизнь.
17	Машина		--	<ul style="list-style-type: none"> Движение влево 	Выезжает на встречу игроку из-за правого края. Двигается прямолинейно, следуя границе дороги. При столкновении с игроком отнимает у того жизнь и останавливается.
18	Летучая мышь		20	<ul style="list-style-type: none"> Движение вправо Движение влево Атака вправо Атака влево Падение 	Перемещается по игровому уровню меняя направление при соприкосновении с границами уровня. Так же иногда меняет направление случайным образом. При соприкосновении с игроком атакует и снимает 15 единиц энергии. Сама обладает 30



					единицами силы.
19	Змея		15	<ul style="list-style-type: none"> • Движение влево • Движение вправо • Атака влево • Атака вправо • Падение 	Ползает по платформе от края до края. При соприкосновении с игроком атакует и отнимает 30 единиц энергии, после чего ползет в противоположную сторону. Обладает 30 единицами силы.
20	Медведь		50	<ul style="list-style-type: none"> • Движение влево • Движение вправо • Прыжок вверх-влево • Прыжок вверх-вправо • Атака влево • Атака вправо • Падение 	Медленно перемещается по платформе, случайно меняя свое направление. Если видит игрока, то идет к нему. Иногда подпрыгивая, чем вызывает обвал сталактитов на игрока (случайно генерируются). При атаке снимает с игрока 20 единиц силы. Обладает 60 единицами силы.
21	Уборщица		15	<ul style="list-style-type: none"> • Движение влево • Движение вправо • Атака влево • Атака вправо • Падение 	Медленно перемещается по платформе, случайно меняет направление. При соприкосновении с игроком атакует его. Снимает 10 единиц энергии. Обладает 20 единицами силы.
22	Пьяница		20	<ul style="list-style-type: none"> • Движение влево • Движение вправо • Атака влево • Атака вправо • Падение 	Двигается по платформе, случайно меняет свое направление. Если в зоне действия игрок, то поворачивается и если игрок в зоне поражения, то

					кидает в него БУТЫЛКУ. Если стоит слишком близко к игроку, то старается увеличить дистанцию. Обладает 40 единицами силы.
23	Цыган		15	<ul style="list-style-type: none"> • Движение влево • Движение вправо • Атака влево • Атака вправо • Падение 	Двигается по платформе, случайно меняет свое направление. Если в зоне влияния и по направлению движения находится игрок, то подходит к нему и атакует. С каждой атакой отнимает одну конфетку, которая появляется на уровне в случайной позиции. Так же отнимает 10 единиц энергии игрока, сам же обладает 30 единицами энергии.
24	Повар		100	<ul style="list-style-type: none"> • Атака влево • Падение 	Стоит на месте, периодически бросает в игрока ножи и поварешки. Обладает 60 единицами силы.



Пассивные персонажи и предметы

Пассивные персонажи и предметы не обладают AI и просто позволяют другим персонажам генерировать себя или производить над собой пассивные действия.

№	Наименование	Картинка	Действия	Описание
1	Монетка		<ul style="list-style-type: none"> • Лежит 	Лежит на уровне и при соприкосновении с аватаром игрока исчезает, увеличивая счетчик монет

				игрока.
2	Магазин		<ul style="list-style-type: none"> Открыт Закрит 	Стоит на уровне, если открыт и соприкасается с аватаром игрока, то, производит уменьшение его монет на одну и увеличивает количество баллонов игрока на один.
3	Сапог		<ul style="list-style-type: none"> Стоит Летит влево Летит вправо 	Лежит на уровне, при соприкосновении с аватаром игрока проверяет наличие у игрока сапога и если у игрока сапога нет, то присваивается игроку. Если у игрока уже есть сапог, то так и продолжает лежать. При попадании , отнимает у противника 30 единиц силы.
4	Воздушный шар		<ul style="list-style-type: none"> Сдутый Надувается Надутый 	Стоит на уровне в сдутом виде. При соприкосновении с аватаром игрока, проверяет собрал ли игрок все баллоны на уровне и если нет, то выдает диалог об отсутствии баллонов. Если все баллоны имеются то начинает надуваться и медленно подниматься переходя в надутое состояние.
5	Пуля		<ul style="list-style-type: none"> Двигается влево Двигается вправо 	Летит определенное расстояние, в одном из направлений и исчезает столкнувшись или с аватаром игрока или с вертикальным препятствием. При попадании забирает у игрока 20 единиц энергии.
6	Корзинка с бельем		<ul style="list-style-type: none"> Двигается влево Двигается вправо Двигается влево-вниз Двигается вправо-вниз 	Двигается до резкого обрыва платформы ,вертикального препятствия или аватара игрока и исчезает. Если достигает лестницы вниз то съезжает по ней, если лестницы вверх, то проезжает мимо. При столкновении с игроком,

				отнимает у него 20 единиц жизни и исчезает.
7	Лифт			Вертикально перемещается между платформами. Может перевозить игрока. На каждой платформе лифт стоит какой то промежуток. Запрыгнуть на него игрок не может, только зайти. В целом призван вносить оживление в дизайн уровня.
8	Люк		<ul style="list-style-type: none"> • Закрытый • Проворот крышки 	Если аватар игрока пересекает горячую зону люка, то срабатывает анимация поворота крышки, а игрок падает в люк и у него отнимается одна жизнь.
9	Неведомое существо		<ul style="list-style-type: none"> • Пассивный (мерцают глаза) • Активный влево (захватывает игрока) • Активный вправо (захватывает игрока) 	Если аватар игрока пересекает горячую зону существа, то срабатывает анимация захвата и утаскивания игрока в пещеру и у игрока отнимается одна жизнь.
10	Сталактит		<ul style="list-style-type: none"> • Растущий • Пассивный (висит-летит) • Разбивающийся 	Через определенные промежутки вырастают на потолке пещеры и случайным образом при приходе в зону их действия аватара игрока падают, при соприкосновении с полом разбиваются, если при этом цепляют игрока, то забирают у него 30 единиц энергии.
11	Конфетка		<ul style="list-style-type: none"> • Лежит 	Лежит на платформе, при соприкосновении с игроком, исчезает и уменьшает общее количество конфеток на уровне.
12	Дерево		<ul style="list-style-type: none"> • Стоит 	Пассивное сооружение, просто стоит, при столкновении убирает одну жизнь у игрока.

13	Телеграфный столб		<ul style="list-style-type: none"> Стоит 	Пассивное сооружение, просто стоит, при столкновении убирает одну жизнь у игрока.
14	Столб электропередач		<ul style="list-style-type: none"> Стоит 	Пассивное сооружение, просто стоит, при столкновении убирает одну жизнь у игрока.
15	Облако		<ul style="list-style-type: none"> Висит 	При входе игрока в горячую зону, вырабатывает молнию, направленную в игрока. Один раз.
16	Кастрюлька		<ul style="list-style-type: none"> Стоит Летит вращаясь 	Стоит на платформе, может быть поднята игроком если совмещена горячей зоной с игроком и брошена по траектории. Снимает 10 единиц энергии с противника.
17	Нож		<ul style="list-style-type: none"> Летит вращаясь 	При соприкосновении с игроком забирает одну жизнь.
18	Поварешка		<ul style="list-style-type: none"> Летит вращаясь 	При соприкосновении с игроком забирает 20 единиц энергии.
19	Бутылка		<ul style="list-style-type: none"> Летит вращаясь Разбивается 	При соприкосновении с игроком в режиме полета забирает 20 единиц энергии. Падая на поверхность платформы разбивается и если игрок в зоне поражения осколков, то у него отнимается 10 единиц энергии.
20	Пузырьки газа		<ul style="list-style-type: none"> Всплывает 	Генерируются над задней частью плывущей Белладонны и поднимаются вверх с линейной скоростью. Достигнув поверхности, исчезают. При соприкосновении с пиявками или рыбами, заставляют их гибнуть.

Игровые уровни

Игра содержит 7 уровней, отличающихся персонажами и окружением. За прохождение уровня игроку начисляется 100 очков и дается дополнительная жизнь, так же в начале уровня у него полный запас энергии.

Уровень №1 (Платформенный)

Город, день. Белладонна ходит и собирает монетки, разбросанные по уровню. На одной из платформ стоит сдутый воздушный шар. На уровне размещены магазины, в которых Белладонна может обменивать монетку на баллон к воздушному шару. Когда обмен осуществляется, над магазином всплывает иконка баллона и на дверцах появляется табличка «Обед». По уровню перемещаются противники:

- Карманники.
- Горожане
- Грабители
- Бездомные коты

На уровне разбросаны сапоги. Белладонна может поднять один сапог и носить с собой (поднимается сапог автоматически, при совмещении с ним аватара). Сапог может быть брошен по траектории на определенное расстояние, определяемое временем удерживания кнопки «Огонь» игроком. Сапог не пропадает с уровня, а падает в точке соприкосновения с персонажем-целью или стенкой. Сапог должен лететь по траектории, усложняющей расчет игроком точки встречи с целью (как вариант решения – несколько параболических путей, каждый из набора соответствует показателю силы броска). На самой нижней платформе расположены ловушки «люки», наступив на которые Белладонна проваливается и теряет жизнь.

Собрав все монетки и обменяв их на все баллоны. Белладонна может надуть воздушный шар и погрузившись в него улететь (отображается плавным подъемом и исчезновением воздушного шара за верхней границей игрового экрана).

Уровень №2 (Аркадный)

Болото с островками. Белладонна, управляя воздушным шаром, должна достигнуть конца маршрута. Она должна избегать столкновения с препятствиями, встречающимися по пути. Управление шаром очень инерционно. В качестве препятствий служат:

- Встречные птицы.
- Встречные и догоняющие самолеты.
- Стоящие телеграфные столбы с оборванными проводами.
- Стоящие линии электропередач.
- Деревья

На игровом экране требуется показать положение воздушного шара, относительно конечной точки. В конце уровня шар попадает под грозу и падает, сдуваясь, на берег болота. На этом, уровень пройден.

Уровень №3 (Аркадный)

Болото. Белладонна плавает под водой, избегая столкновения с пираньями, населяющими болото. Периодически ей требуется всплывать, что бы пополнить запасы кислорода, который перманентно заканчивается, когда она под водой. Над поверхностью болота вправо и влево кружат комары, высматривая Белладонну. Когда она всплывает, то они пикируют на неё и кусают, уменьшая жизненную энергию. Под водой плавают пиявки, которые, присосавшись, так же забирают энергию. Со дна болота всплывают пузыри газа, лопающиеся на разной глубине самостоятельно или при столкновении с ними Белладонны, столкновение с их взрывом так же уменьшает её жизненные показатели. Достигнув конца болота, Белладонна уплывает за правый край игрового экрана и уровень заканчивается. На данном уровне выступают следующие противники:

- Пиявки
- Пирании
- Комары
- Газовые пузыри

Белладонна может бороться с пираниями и пиявками, пуская пузырьки газа из задней части. Одновременно может быть не более одного объекта пузырьков в игровом пространстве. При соприкосновении с пузырьками, пиявки гибнут, опускаясь на дно, а пирании всплывают животами вверх на поверхность и уходят за левый край экрана.

Уровень №4 (платформа)

Пещера. Белладонна оказалась перед пещерой, которую ей надо пройти, избегая опасностей. В качестве врагов на уровне выступают:

- Норы неведомых существ.
- Змеи.
- Летучие мыши.
- Сталактиты.

Белладонна вооружена метательным сапогом и сумкой с деньгами, которыми она может уничтожить противника. Прыгая с платформы на платформу, она в конечном итоге проходит пещеру, но перед выходом встречает медведя, которого ей надо нейтрализовать, что бы выйти из пещеры. Схватка с медведем рукопашную Белладонне не выгодна, поэтому она должна поразить его сапогом. Медведь же может, как бить её лапами в ближнем бою, так и подпрыгивать, что заставляет падать сверху на Белладонну сталактиты (со случайным разбросом по точности и количеству, так же в этот момент камера может подрагивать, отображая как бы дрожание земли). Поразив медведя, Белладонна выходит из пещеры и уровень закончен.

Уровень №5 (аркада)

Лесная дорога. Белладонна едет по дороге на автомобиле, огибая встречные автомобили и уворачиваясь от столкновения с бульдозерами, переезжающими дорогу. Доезжая до конца уровня, автомобиль уезжает за правую границу экрана.

Уровень №6 (Платформа)

Отель. Белладонна бродит по отелю в поисках бегемота Шоколада, который должен рассказать ей о судьбе Фунтика. В качестве противников на уровне выступают:

- Цыгане
- Уборщицы
- Буйные пьяницы
- Уборщицы с телегами с бельем
- Телеги с бельем

По платформам на данном уровне можно как прыгать, так и перемещаться между ними на лифте и ходить по лестницам. По уровню разбросаны шоколадные конфетки, которые собирает Белладонна. Когда собрана последняя, то камера показывает платформу на уровне, с выходящим на неё бегемотом Шоколадом. Когда Белладонна подходит к Бегемоту, то показывается диалог о сидящем в кастрюле Фунтике и злом поваре. Белладонна уходит за край отображаемого экрана и уровень заканчивается

Уровень №7 (Аркада)

Кухня отеля. В кастрюле сидит фунтик. Повар в белом колпаке метает в Белладонну ножи и поварешки. Белладонна прыгает по полкам и подбирая кастрюльки, бросает их в повара. Когда повар повержен, то уровень заканчивается.

По окончании игры отображается финальная картинка с радостной Белладонной, прижимающей к своей груди измазанного кашей Фунтика (совсем нерадостного), всю композицию можно оформить в рамке сердечка.

Управление персонажем

Управление персонажем осуществляется при помощи следующих кнопок:

Режим платформенной игры:

- **«Вверх»** - Если игрок стоит на платформе, то осуществляется прыжок вверх.
- **«Вниз»** - Если игрок встречает лестницу, то идет по ней вниз.
- **«Вправо»** - Если игрок в прыжке и летит влево, то он меняет направление полета на Вправо. Если игрок идет «Вправо», то он прыгает и летит «вправо». Если идет «влево», то останавливается. Если игрок стоит «влево», то он поворачивается и начинает идти «вправо».
- **«Влево»** - Если игрок в прыжке и летит «вправо», то он меняет направление полета на «Влево». Если игрок идет «влево», то он прыгает и летит «влево». Если идет «вправо», то останавливается. Если игрок стоит «вправо», то он поворачивается и начинает идти «влево».
- **«Огонь»** - Если имеется сапог, то игрок удерживая кнопку, накапливает сил для дальности броска сапога. При отпускании сапог летит по направлению движения. Если игрок под ближней атакой, то нажатие приводит к удару сумкой по направлению движения.

Режим аркадной игры

- **«Вправо»** - аватар двигается вправо
- **«Влево»** - аватар двигается влево
- **«Вверх»** - аватар двигается вверх
- **«Вниз»** - аватар двигается вниз
- **«Огонь»** - выстрел аватара.