

Дизайн документ «Бременские музыканты»

Эпизод «Спасение заблудшего Осли»

Автор: И.А.Мазница
Версия: 1.00

Введение



Игра представляет собой платформенный скроллер, в котором игрок управляет аватаром, представленным персонажем «Трубадур». В задачу игрока входит прохождение всех игровых уровней и успешное завершение игрового процесса. В процессе прохождения игрок взаимодействует с другими игровыми персонажами из мультфильма.






Предыстория





Трубадур по непонятным причинам оставил, на какое то время, свою труппу без надзора и звери решили немного подзаработать, особенно отличился Осел, который решил попробовать себя на поприще «романтика с большой дороги». Кот поехал на заработки фокусами в город, а пес и петух остались жить в лесу. Как выясняется позже, кот связался с бродячим музыкантом и за фокусы угодил в тюрьму, а осел, связавшись с грабителями, напал на карету короля и тоже попал в тюрьму. Задача трубадура разыскать животных, выяснить их судьбу и спасти.

Активные персонажи.

Это персонажи, которые активно перемещаются по игре, осуществляют взаимодействие с игроком и могут быть им атакованы.


№	Наименование	Изображение	Очки	Действия	Описание
1	Трубадур		0	<ul style="list-style-type: none">• Движение вправо• Движение влево• Прыжок вправо• Прыжок влево• Пригнуться влево• Пригнуться вправо• Смерть• Выстрел влево• Выстрел вправо• Стойка с гитарой приставленной к ноге.• Карабкаться вверх-вниз	Аватар игрока, перемещается по уровням и осуществляет необходимые игроку действия. Может стрелять нотами, процесс выстрела инициируется нажатием и удержанием кнопки «Огонь», чем дольше нажата кнопка, тем дальше летит нота. При нажатии «Вниз» пригибается на некоторое время, что снижает мощность атак направленных на игрока, а так же исключает попадание в него камней хулиганов.
2	Мелкий разбойник		10	<ul style="list-style-type: none">• Движение вправо• Движение влево• Нападение вправо• Нападение влево• Падение	Если видит игрока на одной с ним платформе, то поворачивается и идет к нему, при достижении расстояния атаки начинает атаковать игрока, снимая 5 единиц энергии игрока. Падает при первой же атаке и исчезает.







3	Средний разбойник		15	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Нападение вправо • Нападение влево • Падение 	Если видит игрока на одной с ним платформе, то поворачивается и идет к нему, при достижении расстояния атаки начинает атаковать игрока, снимая 10 единиц энергии игрока. Падает при первой же атаке и исчезает. Требуется двух атак игрока для исчезновения.
4	Большой разбойник		20	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Нападение вправо • Нападение влево • Падение 	Если видит игрока на одной с ним платформе, то поворачивается и идет к нему, при достижении расстояния атаки начинает атаковать игрока, снимая 15 единиц энергии игрока. Падает при первой же атаке и исчезает. Требуется трех атак игрока для исчезновения.
5	Стражник		30	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Нападение вправо • Нападение влево • Падение 	Ходит назад и вперед по платформе и если по направлению движения оказывается игрок, то атакует его, снимая 20 единиц энергии игрока. Требуется трех атак игрока для падения. Через какое-то время встает и снова начинает ходить.
6	Охранник		40	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Нападение вправо • Нападение влево • Падение 	Ходит назад и вперед по платформе и если по направлению движения оказывается игрок, то атакует его, снимая 20 единиц энергии игрока. Требуется четырех атак игрока для падения. Через какое-то время встает и снова начинает ходить.
7	Хулиган		15	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Бросок вправо • Бросок влево • Падение 	Ходит назад и вперед по платформе и если обнаруживает на своей платформе игрока, в случае близкой дистанции отходит от него, а в случае дистанции атаки, бросает в игрока камень. При попадании снимает 10 единиц энергии игрока. Требуется двух атак для

					исчезновения.
8	Горожанин		-20	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Падение 	Ходит взад вперед по платформе и не взаимодействует с игроком, но если игрок непроизвольно попадает в горожанина атакой, то игрок теряет всю энергию, но не гибнет, атака в этот момент любого из противников, будет для игрока смертельной. Горожанин требует одной атаки для исчезновения.
9	Фермер		-10	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево 	Ходит взад вперед по платформе и не взаимодействует с игроком, но если игрок атакует его, то он превращается в злого фермера при первой же атаке, при этом энергия игрока уменьшается на половину.
10	Злой фермер		0	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Атака вправо • Атака влево • Падение. 	Ходит взад и вперед по платформе и если на ней появляется игрок, то разворачивается и идет к нему. При достижении дистанции атаки, атакует игрока. При атаке снимает 15 единиц энергии игрока, для исчезновения требует две атаки.
11	Элитный охранник		50	<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево • Атака вправо • Атака влево • Прыжок вправо • Прыжок влево • Падение 	Ходит по платформам, может перепрыгивать с платформы на платформу. Преследует игрока по алгоритму «Терминатор» в случае если игрок находится в радиусе действия охранника. При атаке отнимает 20 единиц энергии игрока. Исчезает при пяти атаках.

Специальные персонажи.


При соприкосновении игрока с данными персонажами, происходят predetermined действия. Данные персонажи не взаимодействуют с другими активными персонажами в игре.


№	Наименование	Картинка	Действия	Описание
1	Пес		<ul style="list-style-type: none"> • Движение вправо • Движение влево 	Взаимодействует только с игроком, если видит его на своей платформе, то идет к нему. При соприкосновении с игроком дает сигнал

				отобразить процесс рассказа о петухе.
2	Петух		<ul style="list-style-type: none"> Полет вправо Полет влево Движение вправо Движение влево 	Взаимодействует только с игроком, если видит его на своей платформе, то идет к нему. При соприкосновении с ним, дает сигнал отобразить процесс рассказа о бродячем музыканте, поймавшем кота.
3	Бродячий музыкант		<ul style="list-style-type: none"> Стоит на месте и крутит шарманку, процесс музыки отображается разлетающимися нотками. 	Если игрок собрал все монеты на уровне, то дает сигнал отобразить процесс рассказа о заключенном в каменный мешок коте. Если же игрок не собрал все монеты, то дает сигнал к отображению вопроса о деньгах.
4	Рыцарь		<ul style="list-style-type: none"> Движение влево Движение вправо Атака влево Атака вправо 	Если игрок собрал все монеты на уровне, то спускает коту лестницу. Если игрок собрал не все монеты на уровне, то отображает диалог о монетах и начинает атаковать игрока. При атаке снимает 30 единиц энергии игрока. Сам же для атак игрока неуязвим.
5	Кот		<ul style="list-style-type: none"> Движение вправо Движение влево Карабкаться вверх-вниз 	Если видит игрока на своей платформе и ничего не мешает, то идет к нему. При соприкосновении с игроком, дает сигнал отобразить процесс о мелком грабителе ввязавшим осла в неприятную историю с ограблением кареты короля.
6	Мелкий грабитель		<ul style="list-style-type: none"> Движение вправо Движение влево 	Ходит по своей платформе взад и вперед. При соприкосновении с игроком, дает сигнал отобразить рассказа о заключенном Осле. После чего спускает веревку в каменный мешок и уходит.
7	Осел		<ul style="list-style-type: none"> Движение вправо Движение влево 	Взаимодействует только с игроком, если видит его на своей платформе и ничего не мешает, то идет к нему.

Предметы.

Предметы могут быть подобраны игроком,

№	Наименование	Картинка	Действие	Описание
1	Ягода		Увеличивает энергию игрока на 5 единиц.	Появляются один раз при генерации уровня и не восполняются. Необязательны к сбору.

2	Грибы		Увеличивает энергию игрока на 10 единиц	Появляются один раз при генерации уровня и не восполняются. Необязательны к сбору.
3	Маска		Увеличивает энергию игрока на 15 единиц	Появляются один раз при генерации уровня и не восполняются. Должны быть собраны все, для прохождения уровня.
4	Ключ		Увеличивает энергию игрока на 10 единиц.	Появляются один раз при генерации уровня и не восполняются. Должны быть собраны все, для прохождения уровня.
5	Монета		Увеличивает энергию игрока на 5 единиц	Появляются один раз при генерации уровня и не восполняются. Должны быть собраны все, для прохождения уровня.
6	Фляга		Увеличивает энергию игрока на 20 единиц.	Появляются один раз при генерации уровня и не восполняются. Необязательны к сбору.
7	Жизнь		Увеличивает количество жизней игрока	Появляются один раз при генерации уровня и не восполняются. Необязательны к сбору.

Общее описание уровней

Всего в игре 8 уровней, усложняющихся по мере прохождения, так же уровни различаются декорациями и действующими на них персонажами. В задачу игрока входит сбор объектов требующихся для перехода в следующий уровень или выполнение действия. В некоторых уровнях могут быть тайные комнаты, в которых игрок может собрать или получить какие то бонусы, переход в тайную комнату осуществляется при комбинации нажатий в определенном месте уровня. Уровни идут в следующем порядке.

Уровень №1

Ночь, дорога. По уровню раскиданы грибы, собирая которые трубадур увеличивает свою энергию, которая в момент начала уровня 50%, а так же монетки и маски. В качестве противников на уровне выступают разбойники (мелкий, средний, крупный). Собрав все монетки и маски, автоматически осуществляется переход на следующий уровень. Данный уровень ознакомительный и не должен быть особо сложным. Задача на данном уровне ознакомить игрока с управлением, атаками и взаимодействием.

Уровень №2

Сумерки, дорога. По уровню раскиданы ягоды и грибы, собирая которые трубадур увеличивает свою энергию. В качестве противников выступают разбойники (мелкий, средний, крупный). Задача трубадура на этом уровне - найти пса, который сидит на одной из платформ, когда он находит его, то пес сообщает информацию для перехода на следующий уровень.

Уровень №3

День, поля и холмы. По уровню раскиданы ягоды, грибы и маски. Трубадур должен собрать все маски и найти петуха. После того как собрана последняя маска, показывается участок лабиринта, где приземляется

петух. Трубадур должен найти петуха и перейдет на следующий уровень. На данном уровне в качестве противников выступают разбойники (мелкий, средний и большой) и хулиганы.

Уровень №4

День, город. В начале уровня показывают бродячего музыканта. По уровню раскиданы монеты. Трубадур должен собрать все монеты и найти бродячего музыканта, который скажет, как найти кота, после чего уровень заканчивается. По уровню перемещаются горожане, фермеры и стражники.

Уровень №5

Вечер, город. В начале уровня показывают кота в «каменном мешке» и охраняющего его рыцаря. По уровню раскиданы монеты и маски. Когда трубадур собирает все монеты и маски, он может подойти к рыцарю и тот опустит лестницу в «каменный мешок» к коту, который вылезет и подойдет к трубадуру, на этом уровень заканчивается. По уровню перемещаются горожане, фермеры, стражники.

Уровень №6

День, поля и холмы. В начале уровня показывают скопление монет и сломанную карету короля с охраняющим их охранником. Трубадур собирает грибы и ягоды для пополнения энергии. Уровень напешгован охранниками, так же по уровню перемещаются злые фермеры. Уровень прекращается, когда трубадур соберет все монеты.

Уровень №7

Вечер, город. По уровню разбросаны монеты, которые трубадур должен собрать. По уровню перемещаются стражники и охранники, а так же горожане (но последних мало) и хулиганы. Когда трубадур собирает последнюю монетку, то камера показывает участок, где появляется мелкий грабитель. Трубадур должен подойти к нему. Когда трубадур соприкасается с грабителем, то грабитель спускает веревку в подземелье и уходит, трубадур спускается по веревке.

Уровень №8

Подземелье замка. По уровню разбросаны грибы, повышающие энергию трубадура. Уровень полон стражников, охранников и элитных охранников. На уровне разбросаны ключи, задача трубадура собрать их все. Когда все они собраны, то камера показывает выезжающую клетку с ослом, до которого трубадуру требуется добраться. Когда трубадур добирается до клетки, то она разрушается. Игра закончена.

Игровые очки, энергия и жизни

Игрок обладает показателями количества жизней и энергии. Энергия имеет максимальный показатель 100 единиц, а начальное количество жизней ограничено четырьмя. Энергия противника характеризуется количеством оставшихся атак до их падения, через какое то время энергия «недобитого» противника восстанавливается.

Сложность игрового процесса

Сложность игрового процесса определяется количеством восстанавливающих энергию бонусов на уровнях.

Элементы строения игрового пространства

Графически, пространство представляет из себя тайловые наборы, отображаемые на определенном фоне, в то время как для игрового движка все пространство представляет собой блоки с четырьмя состояниями:

- Пустой блок. Игрок может беспрепятственно пересекать данное пространство.
- Непроходимый блок. Игрок не может пересекать данное пространство.
- Лестница. Игрок может перемещаться при помощи данных блоков вверх и вниз.
- Блок «Колья». Соприкосновение с данным блоком при движении вниз, приведет к смерти игрока. При соприкосновении игрока движущегося вправо-влево, блок работает как «Непроходимый блок».
- Блок «Огонь». Соприкосновение с данным блоком смертельно для игрока при движении в любом направлении.

Некоторые блоки могут быть анимированы и заменены на карте уровня спрайтами, но перемещение игрока производится главным образом путем перепрыгивания платформ и использованием лестниц.

Управление игроком

Игрок управляет своим аватаром при помощи следующих кнопок:

«Вверх» - Если игрок стоит на фоне блока «Лестница», то он начинает ползти вверх по блоку, В другом случае он подпрыгивает вертикально вверх.

«Вниз» - Если игрок стоит на фоне блока «Лестница», то он начинает ползти вниз по блоку. В другом случае он пригибается на несколько игровых циклов.

«Вправо» - Если игрок стоит, то нажатие приведет его в безостановочное движение вправо (до утыкания в препятствие). Если же игрок уже движется вправо, то будет произведен прыжок вправо. Если игрок двигался влево, то он остановится.

«Влево» - Если игрок стоит, то нажатие приведет его в безостановочное движение влево (до утыкания в препятствие). Если же игрок уже движется влево, то будет произведен прыжок влево. Если игрок двигался вправо, то он остановится.

«Огонь» - При нажатии начинает накапливаться энергия выстрела, при отпускании происходит выстрел по направлению движения.

При прыжке, игрок в нарастающей части своей траектории беспрепятственно пролетает горизонтальные препятствия в виде непроходимых блоков, если на траектории встречается лестница, то игрок переводится в состояние вертикального перемещения и застывает на лестнице. Траектория прыжка прерывается, если игрок столкнулся с вертикальным препятствием. При спаде траектории и соприкосновении ног игрока с непроходимым блоком или лестницей, игрок останавливается на данном блоке и траектория прыжка прерывается.