

# BIRD

игра

## Аннотация

Описание игровых механик и сюжета игры

Артём Калашников  
admin@temo4kin.ru

**Игра**  
**Birds**  
*Version 0.3*

г. Долгопрудный  
2023 год

## Оглавление

1. Вступление .....	3
2. Общая информация .....	3
3. Геймплей.....	3
4. Сюжет .....	3
5. Визуал.....	4
6. Карта игрового процесса .....	6
7. Известные проблемы.....	6
8. Ссылки и источники информации.....	6

## 1. Вступление

Игра Bird представляет собой аркадную игру, в которой игрок управляет «птичкой» и старается удержать ее в середине игрового поля и не задеть «трубы».

Игра состоит из одного уровня.

В игре нет никаких бонусов и призовых артефактов.

Игра считается проигранной, если «птичка» задевает верхний или нижний край игрового поля, а также при столкновении с «трубой».

В дальнейшем можно предусмотреть уровни в игре. Например, с различной скоростью передвижения «труб» или частотой их появления на игровом поле.

## 2. Общая информация

**Платформы:** ПК.

**Технологии:** используется библиотека Rugame.

**Язык:** русский.

**Аудитория:** для широкой аудитории.

**Жанр:** линейное 2D с закрытым миром.

**Настроение:** светлое, радостное.

**Эмоции:** игра должна способствовать повышению скорости реакции и внимательности пользователя. Но в связи с некоторой сложностью, первое время пользователь может испытывать дискомфорт и раздражение.

**Возрастное ограничение:** 6+.

**Количество пользователей, режим:** одиночный режим, подключение к интернету не требуется.

**Время, место и длительность для игры:** для полноценного прохождения игры пользователю понадобится несколько часов непрерывной игры. Можно начинать постепенно с 15 минут.

**Главная игровая механика:** полет птички и преодоление препятствий.

## 3. Геймплей

Пользователю предстоит взаимодействовать с главным персонажем игры («птичкой») с помощью клавиши «Пробел» (“Space”). При нажатии на пробел птичка подлетает вверх на определённое число пикселей. Если же не нажимать, то птичка под действие силы тяжести опускается вниз игрового поля, и достигая нижнего края игрового поля, она погибает – игра завершается.

Кроме того, излишнее нажатие на клавишу «Пробел» приводит к тому, что птичка касается верхнего края игрового поля и тоже погибает, что опять же приводит к завершению игры.

Также навстречу птички постоянно движутся препятствия в виде труб (одна с верхнего края поля, а другая напротив первой – у нижнего края поля). Между этими трубами находится небольшой зазор свободного пространства, где и должна пролететь птичка. Если она пролетает, то игрок получает 10 баллов. Зазор между трубами каждый раз находится на разной высоте, потому что трубы имеют неодинаковую длину.

## 4. Сюжет

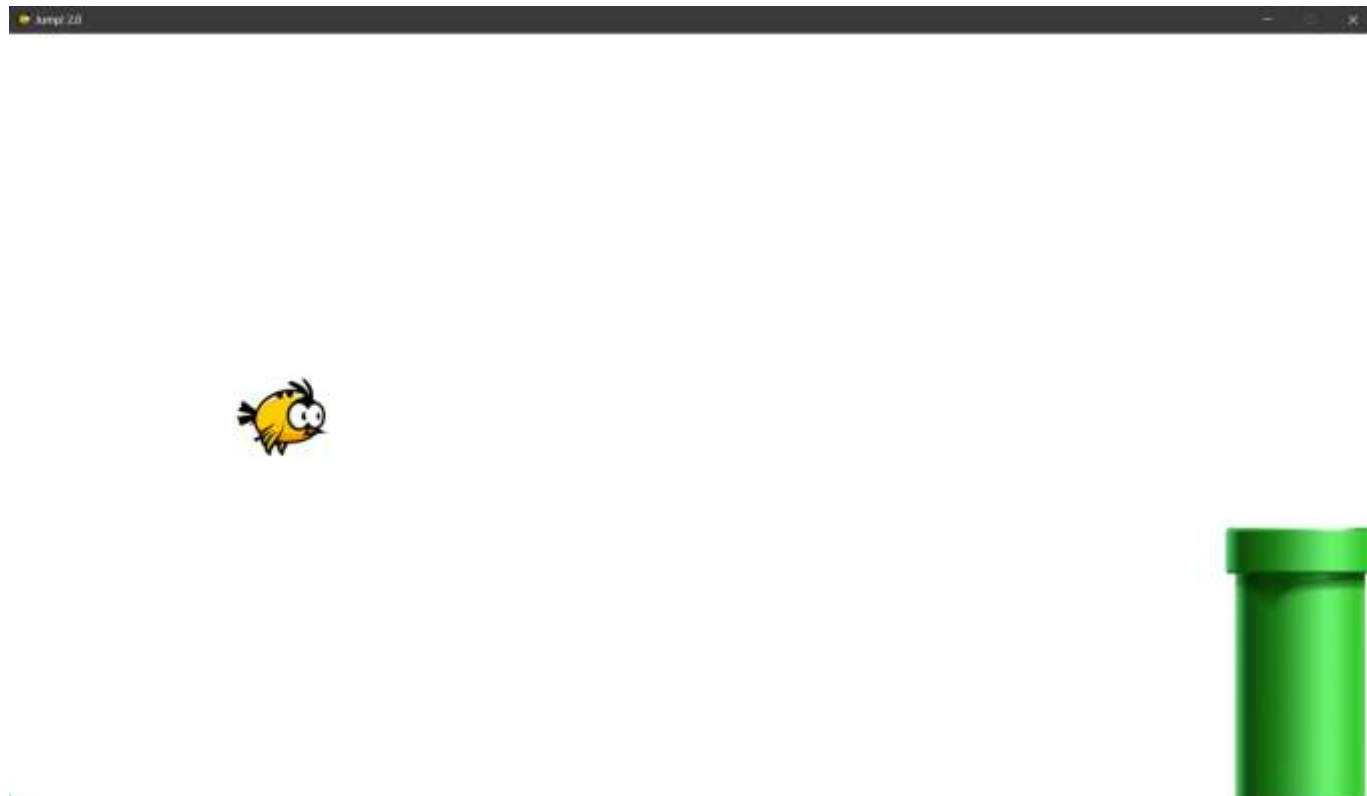
По сюжету птичка начинает свой полёт после нажатия пользователем на клавиатуру клавиши «Р». Пользователю необходимо, используя клавишу «Пробел» заставлять птичку противодействовать

силе тяжести и подниматься вверх. Но при этом ему также необходимо помнить, что нельзя подниматься слишком высоко.

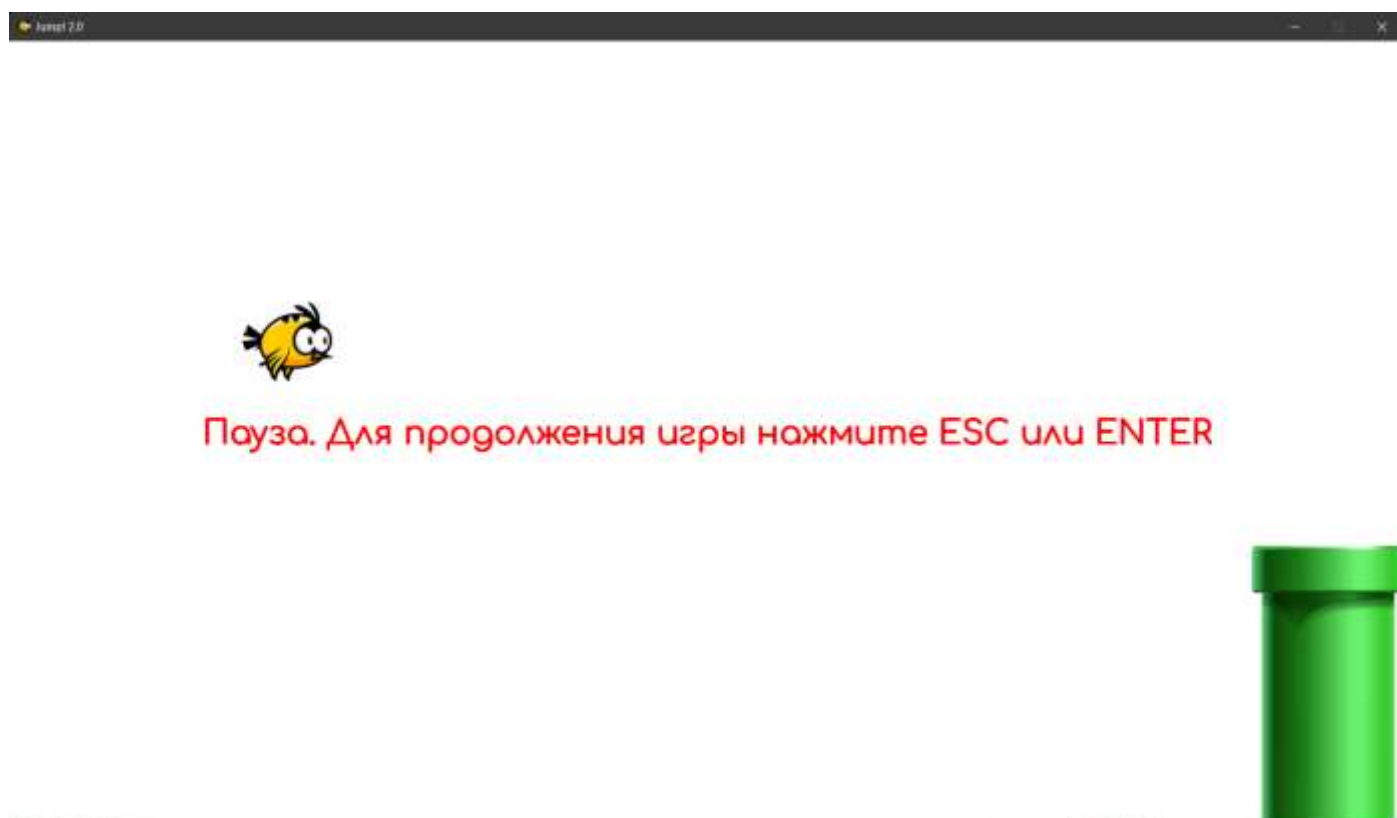
Также пользователю следует следить за появлением препятствий и успешно пролетать сквозь зазор между ними.

## 5. Визуал

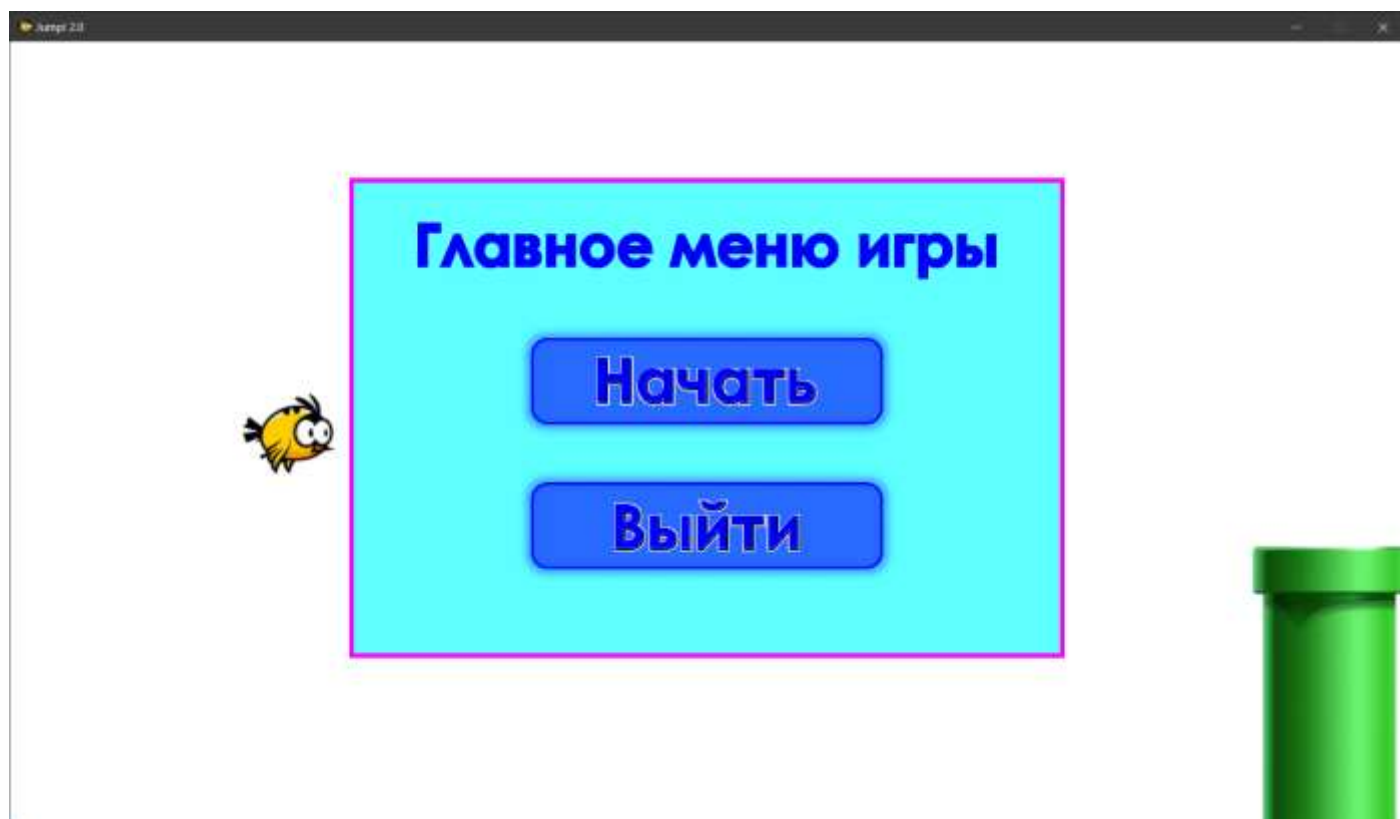
Экран игры в настоящее время выглядит следующим образом:



В игре реализована возможность поставить игру на паузу по нажатию на клавишу «ESC». Чтобы продолжить игру нужно нажать на «ESC» или «ENTER». Экран игры во время паузы:



Необходимо реализовать главный экран, который отображается в начале игры и предлагает пользователю выбрать действия: начать игру или выйти из игры. Так же этот экран будет отображаться в случае проигрыша.

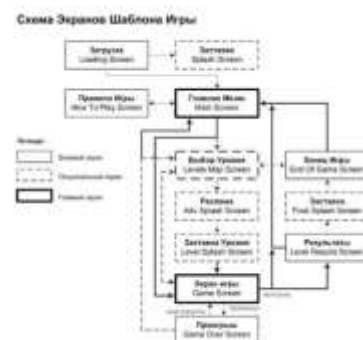
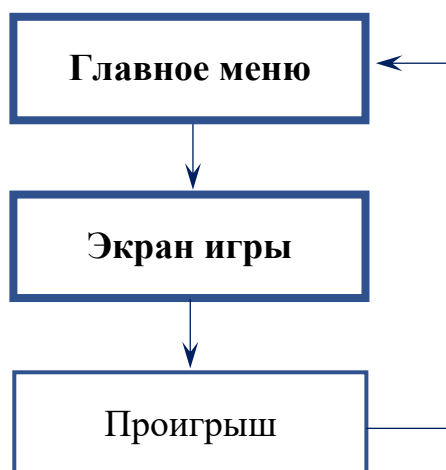


Игровое окно во время паузы будет выглядеть следующим образом:



Можно еще добавить в нижней части окна текстовую запись «Чтобы продолжить, нажмите ESC или ENSTER».

## 6. Карта игрового процесса



## 7. Известные проблемы

В настоящее время не работает механика движения трубы после первоначального запуска игры. Это связано с тем, что трубы были реализованы как группа спрайтов tubes. Но пока не получилось использовать внутреннюю логическую переменную tube\_start, которая определяется в конструкторе класса и должна переопределяться в модуле scripts.py.

Нужно переделать всю логику запуска игры. Также это коснётся экрана паузы в игру, потому что во время паузы будет тоже отображаться главное меню игры.

Необходимо сделать так, чтобы после запуска игры отображался главный экран игры, в меню которого можно было бы выбрать запуск игры.

## 8. Ссылки и источники информации

1. [https://skillbox.ru/media/gamedev/kak\\_napisat\\_dizayn\\_dokument\\_dlya\\_igry/](https://skillbox.ru/media/gamedev/kak_napisat_dizayn_dokument_dlya_igry/)
2. <https://dtf.ru/gamedev/13891-kak-napisat-dizayn-dokument-igry>