|  |
| --- |
|  |
|  |
| **Ryaba’s Revenge** |
| **Дизайн-документ** |

Содержание:

1. Введение

2. Концепция

[2.1. Введение](#_1fob9te)

[2.2. Платформа, жанр и аудитория](#_3znysh7)

[2.3. Основные особенности игры](#_2et92p0)

[2.4. Описание игры](#_tyjcwt)

[2.5. Сравнение и предпосылки создания](#_3dy6vkm)

[2.6. Системные требования](#_1t3h5sf)

3. Функциональная спецификация

3.1. Ход игры и сюжет

3.2. Физическая модель

[3.2.1. Игровой мир и время.](#_26in1rg)

[3.2.2. Жизненная и боевая модель](#_lnxbz9)

[3.2.3. Движение](#_35nkun2)

[3.2.4. Ресурсы](#_1ksv4uv)

[3.2.5. Формулы](#_44sinio)

[3.3. Персонаж игрока](#_2jxsxqh)

3.4. Элементы игры

[3.4.1. Лис Прохвост](#_3j2qqm3)

[3.4.2. Черный Кот](#_1y810tw)

[3.4.3. Медведь Шатун](#_4i7ojhp)

[3.4.4. Сфинкс](#_2xcytpi)

[3.4.5. Цыплята](#_1ci93xb)

[3.4.6. Петушки](#_3whwml4)

[3.4.7. Жар-птица](#_2bn6wsx)

[3.4.8. Осы](#_qsh70q)

[3.4.9. Крысы](#_3as4poj)

[3.4.10. Дикие Коты](#_1pxezwc)

[3.5. Специальные объекты](#_49x2ik5)

[3.5.1. Бабка с Дедкой](#_2p2csry)

[3.5.2. Тележка с бидоном](#_147n2zr)

[3.5.3. Курятник](#_3o7alnk)

[3.5.4. Кормушка](#_23ckvvd)

[3.5.5. Наседка](#_ihv636)

[3.5.6. Колодцы](#_32hioqz)

[3.5.7. Просо знания](#_1hmsyys)

[3.5.8. Конура Палкана](#_41mghml)

[3.5.9. Золотое Яйцо](#_2grqrue)

[3.5.10. Золотые когти и клюв](#_vx1227)

[3.5.11. Мосты и ворота](#_3fwokq0)

[3.6. «Искусственный интеллект»](#_1v1yuxt)

[3.7. Многопользовательский режим](#_4f1mdlm)

3.8. Интерфейс пользователя

[3.8.1. Блок-схема](#_19c6y18)

[3.8.2. Игровое пространство](#_3tbugp1)

[3.8.3. Функциональное описание и управление](#_28h4qwu)

[3.8.4. Объекты интерфейса пользователя](#_nmf14n)

[3.9. Графика и видео](#_37m2jsg)

[3.9.1. Общее описание](#_1mrcu09)

[3.9.2. Двумерная графика и анимация](#_46r0co2)

[3.9.3. Трехмерная графика и анимация](#_2lwamvv)

3.9.4. Анимационные вставки и видеосъемки

[3.10. Звуки и музыка](#_3l18frh)

[3.10.1. Общее описание](#_206ipza)

[3.10.2. Звук и звуковые эффекты](#_4k668n3)

[3.10.3. Музыка](#_2zbgiuw)

3.11. Описание уровней

[3.11.1. Общее описание дизайна уровней](#_3ygebqi)

[3.11.2. Диаграмма взаимного расположения уровней](#_2dlolyb)

[3.11.3. График введения новых объектов](#_sqyw64)

4. Контакты

1. Введение

Дальнейшее содержание этого документа организовано по разделам, в которых приводится следующая информация:

* Раздел 2. Концепция. Данный раздел содержит основные сведение об игре – общее описание, жанр, предпосылки создания игры и ее особенности, целевая аудитория и платформа. Раздел предназначен для всех заинтересованных лиц.
* Раздел 3. Функциональная спецификация. Описание игры с точки зрения пользователя и предлагаемых ею возможностей. Содержит данные про сюжет и принципы игры; интерфейс; графику и звуковое наполнение; состав игровых уровней. Этот раздел предназначен для всех заинтересованных лиц.
* Раздел 4. Техническое описание. Техническое описание реализации функциональной спецификации. Содержит сведения про программную структуру игры; структур хранения данных; организация работы с графическими и звуковыми ресурсами игры. Раздел предназначен для технических специалистов.
* Раздел 5. План игры. План организации разработки проекта. Содержит информацию о существующих и требуемых ресурсах; финансовые вопросы и календарный план разработки. Раздел предназначен для лиц, принимающих решения.
* Раздел 6. Контакты. Содержит контактную информацию.

1. Концепция
	1. **Введение**

… Жили-были Бабка с Дедкой. И снесла им курочка Ряба Золотое Яичко. Дед бил-бил яйцо – не разбил. Баба била-била яйцо – не разбила. Бежал мимо Лис Прохвост и Яйцо – унес.

Не стерпела этого Курочка Ряба, собрала отряд из крепких Петушков да через всю деревню, через поле идут они, через засады и ущелья, мимо великанов, сражаясь и защищая, копя силы и смело нападая – в Дремучий лес, Лиса наказывать.

* 1. **Платформа, жанр и аудитория**

Игра «Ryaba’s Revenge» относится к жанру стратегий в реальном времени (RTS) в изометрической проекции со связанным сюжетом и элементами RPG, и разрабатывается только в версии для РС.

Игра ориентирована на широкую аудиторию, не содержит ограничивающего контента, минимальный возраст игрока – 8 лет. Дополнительную привлекательность игра имеет для владельцев не самой современной конфигурации PC и людей, ищущих новые подходы в жанре RTS, а также для интересующихся русскими народными сказками. Для младшей части этой категории характерна потребность в простых играх.

Игра не использует торговые марки или другу собственность, подлежащую лицензированию.

* 1. **Основные особенности игры**

Ключевые особенности игры (USP):

* Неповторимый дух русских сказок. Возможность «примерить на себя» известные с детства истории.
* Выделенный юнит с особыми свойствами, которым игрок управляет отдельно – Курочка Ряба. Почувствуйте себя героем и командиром!
* Нетрадиционный подход к использованию ресурсов. Теперь ресурсы нужны не для постройки юнитов, а для их поддержания.
* Множество загадок и мини-миссий, требующих тактических решений.
* Невысокие требования к технике при отличной яркой графике и богатом звуке.
* Violent-free. Убийство выполняется в лучших традициях детских игр – превращение в бабочек, цветки и подобное.

Игра пригодна для издания на западном рынке.

Сюжет рассчитан на 5…10 часов прохождения.

* 1. **Описание игры**

Основная задача игрока – прохождение игрового сюжета формированием свей маленькой армии и применением удачных стратегических и тактических решений. Построение дизайна уровней основано на выполнении мини-миссий и постоянно ставит задачу принятия решений о способе прохождения того или иного участка. Игрок формирует свою «армию» грамотным подбором необходимого количества юнитов в условиях ограниченности ресурсами.

Игровой процесс заключается в управлении «своими» объектами (персонажем и юнитами) для выполнения квестов, прохождение карты, ведение боевых действий и обеспечение ресурсами.

Препятствиями на пути игрока выступают:

* Карта, как неисследованный лабиринт.
* Многочисленные вражеские юниты (Осы, Крысы, Коты) и специальные объекты (Черный Кот, Медведь-шатун, Лис Прохвост).
* Специальные квесты (открытие ворот, нахождение золотых когтей и клюва, освобождение Палкана).
* Ограничения в ресурсах и использование несколько типов строений (Кормушки, Колодцы).
* Тактические задачи, построенные на конфигурации уровня и расположении вражеских юнитов.

Как принято в жанре RTS игрок управляет разнообразными «юнитами», которым отдает определенные команды: «строить», «атаковать», «добывать», «следовать за мной» и другие. В игре присутствует разработка ресурсов, которыми в данном случае выступает вода – единственно необходимый и доступный ресурс. Поиск воды является одним из видов деятельности, которым занимается игрок.

Боевые действия основаны на обмене воздействиями – физическим оружием и некотором магическом действии, называемом чарами. Каждый юнит или персонаж характеризуется своими отличительными способностями атаковать (физически и магически) и противостоять этим атакам. Видов магии и оружия в игре нет, кроме случая Рябы, которая может иметь дополнительный вид оружия – Золотые когти и клюв.

Процесс обеспечения ресурсов заключается в поддержании достаточного количества воды в бидоне, которая расходуется со скоростью, зависящей от размера войска и активности боевых действий. Для разработки этого ресурса используются Цыплята, которые носят воду из водоемов или колодцев. Колодцы являются типом строений, т.е. их можно строить самостоятельно. Однако количество воды в колодце не постоянно и возможные уровни добычи воды неравномерно распределены по местности специальной картой «уровня вод», задаваемой при дизайне уровней. Одним из специфических видов ресурсов являются «живая сила» - Цыплята. Их количество в курятниках не бесконечно, да и сами курятники не везде есть.

Создание боевого отряда Рябы («строительство» юнитов – Петушков и Жар-птиц) заключается в (а) кормлении Цыплят в Кормушках, которые расположены в Курятниках или недалеко от них и (б) в обучении Цыплят чарам Наседкой, которая располагается в курятниках. Особенностями есть то, что кормушку в селении можно построить, а вот если Наседки нет – то это непоправимо с точки зрения игрока.

Суть игры лучше всего выражается, если определить жанр как «квест, проходимый в режиме RTS». Такое определение обосновано по следующим причинам:

* Дизайн уровней очень сильно поддерживает сюжетную часть игры, вводит определенные загадки и «специальные» места.
* Основными действиями игрока является именно RTS управление его отрядом.
* «Ключами» этого квеста являются не только определенные предметы, получив которые его можно пройти, но и стратегические (и тактические) решения игрока по управлению его армией.
* Для прохождения игры требуется немного домыслить даваемые игрой намеки.
* В игре присутствует только одна играбельная сторона.

При достижении игроком конечной цели – получении Золотого Яйца – игра заканчивается. Продолжать играть можно с начала или с любого сохраненного места.

* 1. **Сравнение и предпосылки создания**

Игра «Ryaba’s Revenge» имеет, с одной стороны, некоторые оригинальные решения в жанре, но в то же время концепция игры использует следующие лучшие свойства выбранных образцов:

* «Warcraft» – классика жанра RTS: исследование карты, управление юнитами, обеспечение ресурсами. Также использован подход жесткого сюжета, который выступает как центральная ведущая линия и дает минимум свободы в выборе целей.
* «Князь» - использование славянского сеттинга.
* Wargames – минимальный менеджмент ресурсов, акцент на планировании действий и ведении сражения.
* «Казаки» - применен подход, в котором ресурсы тратятся постоянно, в зависимости от размера войска.
* С&С, Warcraft III – выделенный персонаж, игровое взаимодействие с которым ближе к RPG, чем RTS.

Данный подбор свойств игры ориентировался на такие современные тенденции в RTS, как: использование разнообразных сеттингов, «эксперименты» с ресурсами, использование RPG элементов для юнитов и другое.

* 1. **Системные требования**

Как уже было сказано, игра принципиально ориентирована на конфигурацию 3х-летней давности:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Требования | **Минимальные** | **Рекомендуемые** |
| Операционная система | Windows 98/ME (поддерживается 2000/XP) |
| Процессор | Celeron 266 MHz  | Pentium 3 400MHz  |
| ОЗУ | 128MB | 256MB |
| CD-ROM привод | 8X cкоростной | 24X cкоростной |
| Свободное место на HDD | 50MB (музыка на CD) | 650 MB (музыка на HDD) |
| Видео карта | DirectX 5 совместимая, класса ATI RAGE |
| Звуковая карта | Любая DirectX 5 совместимая звуковая карта |
| Управление | Мышь, клавиатура |

1. Функциональная спецификация
	1. **Ход игры и сюжет**

События игры разворачиваются на трех основных локациях:

* Деревня – пасторальный, немного лубочный пейзаж русской деревеньки, как она описывается в сказках: домики, речка, пруд, холмы и овраги. Здесь находятся такие ключевые локации как изба Бабки с Дедкой, избушка Кота и ворота из деревни.
* Дремучий лес – мрачные, но эстетичные декорации: густой лес, болота, коряги. Здесь же находится конура пса Палкана, который в ней заперт Лисом.
* Поле – фактически, пограничье между этими двумя локациями, где чудным образом перемешаны их элементы и степные мотивы.

**Начало** - вступительный ролик (см. раскадровку в Анимационные вставки и видеосъемки).

…Ряба не может сидеть сложа руки и отправляется из Курятника в избу просить бабку с дедкой благословения на поход за Золотым Яйцом (квест 1). На перекрестках она ориентируется по «просам знания», съедая которые, она получает информацию о направлении: «Налево пойдешь – в избу бабки с дедкой попадешь».

Долго ли, коротко ли, а вот и изба видна. Бабка с дедкой рады Рябе и благословляют ее на путь дальний. Но уж очень неблизкий путь Рябе выпал и ждать ее не скоро придется, а потому старики просят Рябу подсобить им немного. Лето уж больно жаркое выдалось и в избе воды не хватает. Так, бабка с дедкой просят Курочку Рябу подрядить цыплят из деревни наносить им 10 бидонов воды (диалог 1, квест 2). А в награду за это Ряба может забрать себе тележку с бидоном – ведь она ей в дороге просто необходима.

Делать нечего, надо старикам помочь. Ряба подряжает в ближайшей деревне праздно шатающихся цыплят носить воду в избу. Когда все бочки наполнены, бабка с дедкой благословят Курочку Рябу и рассказывают ей, что во многих курятниках, которые она встретит по пути, есть кормушки, которые помогут из обычного цыпленка сделать Петушка боевого и подготовить Рябе славный отряд. А еще, говорит бабка, ищи в тех курятниках Наседок – они и сами лечить умеют и Жар-птицу подготовить смогут, которая пойдет за отрядом хоть на край света.

И отправляется Ряба отряд собирать. В курятниках по пути она находит кормушки, в которой из простых цыплят можно отряд подготовить. А где нет кормушки – так ее и построить можно.

И вот уже войско малое за Рябой идет. Да только лето знойное, желтых ртов много, все время надо думать, где воду достать. Благо или озеро или колодец рядом, а цыплята исправно воду носят.

Но не спокойно в Деревне – то здесь, то там зверь лесной забежит, когтями острыми да колдовскими чарами губит войско Рябы. Но и Петушки не промах – когтями да клювом по зверям лесным здорово долбят. А Жар-птицы, что с войском идут – лечат исправно, да еще сами разным волшебным вещам обучены.

Доходит войска до границы Деревни – в ворота-то на замке! Рядом просо знания, что ключ от ворот спрятал Кот и просто так не отдаст (диалог 3, квест 4). Но войско уже сильное, с Котом в его логове справляется уверенно, хоть и не быстро. Уж больно защитников у него объявилось, ос налетело.

Как только от старого Кота один дым черный пошел, так и нашла Ряба в его логове ключ от ворот из Деревни. И отправилось войско за ворота, где Поле начинается.

А на дороге еще просо знания – легенда про Сфинкса, у которого есть когти и клюв золотые. Мол, кто наденет их, тот всех врагов победит (диалог 4, квест 5).

А от развилки – три тропы: одна через болото, другая – между холмов, мимо берлоги Медведя Шатуна, а третья – в обход лесом темным. Через болота прохода нет, лесом темным до Лиса Прохвоста не добраться, а между скал узких Медведь Шатун все войско по одному, по двое извести может. И решает войско хитростью взять Медведя: половина войска обходит берлогу тропой длинной, а потом все вместе ударяют по зверю буйному.

Много Петушков да Жар-птиц полегло в том бою, но дело оно военное. Да и курятник нашелся по дороге заброшенный, новых Петушков с собой взяли, все ж пополнение.

А в Поле нелегко войску – воды мало, врагов много. Курятники малые где-то попадается, а так – все крысы да осы, а где и коты лезут. Рябино войско сражается храбро, по дороге новых Петушков да Жар-птиц собирает.

Сфинкс чудовищных размеров, дремавший в степи, пробуждается и готов испепелить Рябу и войско ее. Но войско куриное уже не малое и в битвах бывалое, а потому противостоит Сфинксу усердно. И вот, когда уж совсем близок конец чудовища страшного, оно взмолилось и просит пощадить (диалог 5а, 5б). А взамен пощады обещает заветные Золотые Когти и Клюв, которые единственно могут победить Лиса Прохвоста.

Отправляется Ряба с войском на запад, в Дремучий лес, через мосты над оврагом. А мосты-то узкие и длинные, да много их. А по мостам навстречу звери лесные валят – со всех сторон напирают. Но, ничего – отобьемся!

В Дремучем лесу неуютно, бесцветно, птичьей душе – чуждо. И зверье лесное на каждом углу – так и лезет. А в лесу висит осиное гнездо, в котором и лежит Золотое Яйцо, а вокруг него рой ос злобных вьется – не взять.

Долго пробирался отряд, но вот и нора Лисья уже видна, а за ней – запертый пес Палкан - смерть Лиса Прохвоста - от злобы воет. А еще чуток рядом – Золотое Яйцо лежит. А вокруг Яйца ос целая туча крутиться – не взять его, погибнешь.

А вот и сам Лис Прохвост. И силен же, злодей, и когти крепкие – бей его, не бей – разницы никакой нет. И зверье лесное ему в помощь так и спешит. Полегло бы все войско там, да Ряба не мешкала – выманила Лиса Прохвоста на себя, а потом к конуре Палкана бегом – дверцу опирать.

Как отперла Палкана Ряба, так такой лай поднялся – оглохнуть можно! Не только Лиса и след простыл, но все звери разбежались, осы разлетелись, крысы попрятались.

**Конец** - финальный ролик (см. раскадровку в Анимационные вставки и видеосъемки)

Фактически, сюжет игры состоит из следующих квестов:

* Квест 1 – «Испросить у Бабки с Дедкой благословления на поход»
* Квест 2 – «Выполнить просьбу бабки с дедкой, обеспечить 10 бидонов воды»
* Квест 4 – «Отпереть ворота из Деревни»
* Квест 5 – «Добыть Золотые Когти и Клюв»

В игре возможны следующие финалы:

* Успешный – Золотое Яйцо возвращено
* Неуспешный (проигрыши) – Ряба убита
	1. **Физическая модель**
		1. **Игровой мир и время.**

Действие происходит в параллельной сказочной реальности, очень похожей на действительность времен ранней Руси. В этой реальности главным отличием является то, что мир – плоский круглый «блин», покоящийся на трех китах, которые плавают в предвечном океане. Солнце – всегда находится на небе и только кружиться над землей, поэтому день и ночь не различаются, а сон людям неведом.

Время в мире игры имеет существенное значение, т.к. ресурсы, добываемые игроком (вода), расходуются постоянно. Более того, отсутствие воды в течение определенного времени может привести к летальному исходу юнита игрока.



* + 1. **Жизненная и боевая модель**

Каждый юнит (и некоторые специальные объекты) обладают определенным уровнем здоровья (ЗДОРОВстат), которое может уменьшаться под действием атаки противника и от жажды. Текущее состояние здоровья (ЗДОРОВтек) отображается над изображением выбранного юнита.

Каждая сторона владеет умением атаковать и защищаться, как физически, так и магически. Уровень физической атаки (АТАКстат), магической атаки (ЧАРстат), защиты от физической атаки (ЗАЩАТАКстат) и магической атаки (ЗАЩЧАРстат) для каждого типа юнита приведен в их описании. Кроме того, каждый тип юнита или некоторых объектов характеризуется вероятностью поражения физической атакой (ПОРАЖстат). Например, в Осу очень тяжело попасть клювом (ПОРАЖстат ~10%), а вот в Сфинкса тяжело промахнуться (ПОРАЖстат ~100%). Считается, что при магической атаке поражение достигается на всей зоне действия чар и эта вероятность попадания чар не имеет смысла.

* + 1. **Движение**

Юниты могут передвигаться по картам трех земель: Деревня, Поле и Дремучий лес. Некоторые из участков открыты для прохождения, некоторые – непроходимы. Непроходимыми считаются реки и озера, большие валуны и скалы, пропасти и прочие места, задаваемые дизайнером уровней (см. Описание уровней). Проходимость тех или иных участков задается специальной «картой проходимости» (collision map), которая формируется при создании уровней игры.

В игре приняты следующие упрощения:

* Скорость нанесения ударов считается примерно одинаковой (с 30% вариацией).
* При «встрече» вражеских юнитов сражение начинается автоматически, со случайно задержкой в пределах 1 сек для каждой из сторон.
	+ 1. **Ресурсы**

Существование юнитов игрока (Ряба, цыплята, Петушки и Жар-птицы) в мире игры поддерживается водой – основным ресурсом существования. Считается, что пропитания всегда можно найти – проса и семян везде хватает. Да и без еды можно много дней прожить. А вот без воды – никак. Нет воды – нет жизни.

Добывают (черпают) воду цыплята из рек, озер и колодцев. Из болот, трясин и гейзеров вода не пригодна в употребление.

Каждый тип юнита характеризуется «стоимостью» - количеством потребляемой воды в единицу времени (ВОДАстат). Так, боевые бройлеры потребляют больше воды, нежели цыплята. При атаке потребление воды ресурсом увеличивается (ВОДАтек).

При отсутствии воды, юниты (и Ряба) начинают испытывать жажду (ЖАЖДтек), что уменьшает их боевые и защитные характеристики. Когда жажда доходит до максимума, начинают тратиться единицы здоровья (см. далее) и, в конце концов, юнит умирает. Текущее состояние жажды отображается над изображением выбранного юнита.

* + 1. **Формулы**

Принято, что единицы нормированы, т.е. изменяются в пределах от 0 (минимальное значение) до 100 (максимальное значение).

Таким образом, расчет в изменениях уровня ЗДОРОВтек производится по формулам:

* Повреждения в атаке

ЗДОРОВтек = ЗДОРОВтек - ( АТАКстат  \* 0,01 \* ПОРАЖстат / ( 110 - ЖАЖДтек ) /

/ ( ЗАЩАТАКстат / 100 ) - ( ЧАРстат / ( 110 - ЖАЖДтек ) / ( ЗАЩЧАРстат / 100 )

* Потребление воды

ВОДАобщ = ВОДАобщ – СУММА(ВОДАтек)

* Жажда вычисляется при отсутствии воды ( ВОДАобщ = 0 ) в течение времени Т:

ЖАЖДтек = ЖАЖДтек \* Т

* Уменьшение здоровья при полном обезвоживании (ЖАЖДтек = 100) в течение времени Т:

ЗДОРОВтек = ЗДОРОВтек – (Коэффициент)\*Т

* 1. **Персонаж игрока**

Основным персонажем игрока является **Курочка Ряба**.

Курочка Ряба – любимица бабки с дедкой, наставница цыплят. Именно от ее лица действует игрок, отождествляя себя с ней. Гибель Рябы как персонажа означает неудачный финал игры.

**Общая характеристика**: Ряба является ключевым персонажем, смерть которого означает финал игры. Она сильна, хорошо защищается, но слаба в магических действиях.

Характеристики:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| **Без подарка Сфинкса** | **С золотым клювом и когтями** |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Высокое | Высокое |
| Атака физическая (АТАКстат) | Высокая | Очень высокая |
| Атака магическая (ЧАРстат) | Низкая | Низкая |
| Защита физическая (ЗАЩЧАРстат) | Высокая | Высокая |
| Защита от магии (ЗАЩЧАРстат) | Низкая | Очень высокая |
| Попадание (ПОРАЖстат) | Среднее | Среднее |

Доступные команды:

|  |  |
| --- | --- |
| **Команда** | **Параметры (цель)** |
| Идти в точку | Точка на местности |
| Атаковать цель | Вражеский объект |
| Оставаться на месте | - |

В зависимости от наличия у Рябы золотого клюва и когтей, различаются ее изображения на экране.

Персонаж Рябы может находиться в следующих состояниях:

* Неподвижен
* Двигается
* Атакует
* Умирает
* Отдает приказы
	1. **Элементы игры**
		1. **Лис Прохвост**

Лис Прохвост в этой истории выступает как коварный похититель Золотого Яйца, которые он спрятал в Дремучем лесу. Лис Прохвост силен и коварен, имеет плутовской вид.

Собственно, в игре Лис Прохвост появляется лишь в третьей локации – Дремучем лесу возле своей норы. Лиса очень сложно убить и его атака очень сильная. Бороться с ним почти бесполезно, необходимо, улучив момент, прокрасться к конуре пса Палкана, запертого лисом и выпустить его, точнее сломать конуру, так как она заколочена гвоздями. После того, как Палкан освобожден – Лис удирает и все звери дикие исчезают.

**Общая характеристика**: Сильный злодей, почти бессмертный в непосредственном воздействии.

Характеристики:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | - (специальный объект) |
| Атака физическая (АТАКстат) | Высокая |
| Атака магическая (ЧАРстат) | Очень высокая |
| Защита физическая (ЗАЩЧАРстат) | Полная (специальный объект) |
| Защита от магии (ЗАЩЧАРстат) | Полная (специальный объект) |
| Попадание (ПОРАЖстат) | (не имеет смысла) |

Лис может быть в следующих состояниях:

* Двигается
* Готов к атаке
* Атакует
* Умирает
* Побеждает
	+ 1. **Черный Кот**

Черный Кот – помощник Лиса и сосед людей. Проживает в Деревне, на окраине. У него спрятан ключ от ворот из Деревни.

События, связанные с этим объектом:

* Смерть Кота – введение в игру Ключа от ворот Деревни.

**Общая характеристика**: Практически полностью магическое животное, сидит на крыше и не передвигается по земле. Тем не менее, очень опасен.

Характеристики:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | - (специальный объект) |
| Атака физическая (АТАКстат) | Очень низкая |
| Атака магическая (ЧАРстат) | Высокая |
| Защита физическая (ЗАЩЧАРстат) | Очень низкая |
| Защита от магии (ЗАЩЧАРстат) | Средняя |
| Попадание (ПОРАЖстат) | Среднее |

Кот может быть в следующих состояниях:

* Готова к атаке
* Атакует
* Умирает
* Побеждает
	+ 1. **Медведь Шатун**

Медведь Шатун зажат в капкане в Поле и преграждает единственную дорогу, ведущую к Дремучему Лесу. Эта дорога проходит между скал и войско Рябы запросто может погибнуть, если не ударит одновременно с тыла.

Особых событий, связанных с этим объектом, нет.

**Общая характеристика**: Очень магический объект и хорошо защищенный физически. Его опасность усиливает расположение капкана, к которому он прикован в узком ущелье, через которое могут пройти только несколько бойцов Рябы.

Характеристики:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Высокое |
| Атака физическая (АТАКстат) | Очень низкая |
| Атака магическая (ЧАРстат) | Высокая |
| Защита физическая (ЗАЩЧАРстат) | Очень низкая |
| Защита от магии (ЗАЩЧАРстат) | Средняя |
| Попадание (ПОРАЖстат) | Среднее |

Медведь Шатун может быть в следующих состояниях:

* Сидит
* Атакует
* Умирает
* Побеждает

Медведь Шатун неподвижен, т.к. прикован к капкану, с которым, фактически, и представляет единое целое.

* + 1. **Сфинкс**

Легендарный Сфинкс, хранит под собой заветные Золотые когти и клюв. Дерзкий и озлобленный, но после явного поражения готов идти на попятную и отдать заветные артефакты храброй Рябе взамен пощады.

Собственно, задача игрока – победить Сфинкса, но не дать своим бойцам полностью ее убить, вовремя скомандовать прекращение атаки.

**Общая характеристика**: Очень сильный в физическом воздействии объект с крепким здоровьем. Но при приближении кончины, готов просить пощады.

Характеристики:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Очень высокое |
| Атака физическая (АТАКстат) | Очень высокая |
| Атака магическая (ЧАРстат) | Очень низкая |
| Защита физическая (ЗАЩЧАРстат) | Средняя |
| Защита от магии (ЗАЩЧАРстат) | Очень низкая |
| Попадание (ПОРАЖстат) | Высокое |

Сфинкс может быть в следующих состояниях:

* Спокойно дремлет
* Атакует (мечет огонь)
* Умирает
* Побеждает
* Говорит
	+ 1. **Цыплята**

Цыплята в игре – основной «материал» для подготовки Петушков и Жар-птиц. Цыплята обитают в курятниках, где доступны для найма. Количество цыплят в курятнике ограничено.

Цыплята могут добывать ресурсы – носить воду, строить Кормушки и рыть Колодцы.

В игре существует 3-4 образа цыплят различного вида.

**Общая характеристика**: цыплята не могут атаковать, очень пугливы и слабы физически.

Характеристики:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Среднее |
| Стоимость (ВОДАстат) | Низкая |
| Атака физическая (АТАКстат) | Очень низкая |
| Атака магическая (ЧАРстат) | Очень низкая |
| Защита физическая (ЗАЩЧАРстат) | Очень низкая |
| Защита от магии (ЗАЩЧАРстат) | Очень низкая |
| Попадание (ПОРАЖстат) | Среднее |

Доступные команды:

|  |  |
| --- | --- |
| **Команда** | **Параметры (цель)** |
| Идти в точку | Точка на местности |
| Оставаться на месте | - |
| Следовать за мной | - |
| Носить воду | Источник воды |
| Строить кормушку | Курятник |
| Рыть колодец | Точка на местности |

Объект может находиться в следующих состояниях:

* Неподвижен
* Двигается
* Умирает
* Носит воду
* Строит кормушку
* Роет колодец
	+ 1. **Петушки**

Петушки – это основная единица войска Рябы, обладающая возможностью атаковать и оборонять. Петушки готовятся из цыплят в кормушках курятников.

Оборона некоторой цели или точки заключается в неподвижности или перемещении вокруг указанного объекта. При приближении на близкое расстояние вражеского юнита, Петушки самостоятельно его атакуют.

В игре существует 3 образа Петушка различного окраса.

**Общая характеристика**: Петушки сильны в физической атаке, защищены от физической атаки, но слабы к воздействию чар.

Характеристики:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Среднее |
| Стоимость (ВОДАстат) | Средняя (в бою – Высокая) |
| Атака физическая (АТАКстат) | Высокая |
| Атака магическая (ЧАРстат) | Очень низкая |
| Защита физическая (ЗАЩЧАРстат) | Высокая |
| Защита от магии (ЗАЩЧАРстат) | Очень низкая |
| Попадание (ПОРАЖстат) | Среднее |

Доступные команды:

|  |  |
| --- | --- |
| **Команда** | **Параметры (цель)** |
| Идти в точку | Точка на местности |
| Оставаться на месте | - |
| Следовать за мной | - |
| Атаковать | Вражеский объект |
| Оборонять | Свой или нейтральный объект |

Объект может находиться в следующих состояниях:

* Неподвижен
* Двигается
* Атакует
* Умирает
	+ 1. **Жар-птица**

Основной магический боевой юнит Рябы, обладающий возможностью лечить. В игре Жар-птица получается из обычных цыплят, обученных Наседкой и способных к целительству и магической атаке («чарам»).

В игре существует 3..4 образа Жар-птиц различного окраса.

**Общая характеристика**: Жар-птица очень сильна в магической атаке и защите, но плохо защищена от физической атаки.

Характеристика:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Среднее |
| Стоимость (ВОДАстат) | Низкая (в бою – Средняя) |
| Атака физическая (АТАКстат) | Высокая |
| Атака магическая (ЧАРстат) | Очень низкая |
| Защита физическая (ЗАЩЧАРстат) | Высокая |
| Защита от магии (ЗАЩЧАРстат) | Очень низкая |
| Попадание (ПОРАЖстат) | Среднее |

Доступные команды:

|  |  |
| --- | --- |
| **Команда** | **Параметры (цель)** |
| Идти в точку | Точка на местности |
| Оставаться на месте | - |
| Следовать за мной | - |
| Атаковать | Вражеский объект |
| Лечить | Свой юнит (кроме себя самой) |

Жар-птица может находиться в следующих состояниях:

* Неподвижна
* Двигается
* Атакует
* Лечит
* Умирает
	+ 1. **Осы**

Осы – это «оружие массового поражения» зверей лесных. Обитают в дуплах, сбиваются в большие стаи.

**Общая характеристика:** Обладающие слабыми значениями атак и защиты, эти создания способны в больших количествах нанести огромный вред, особенно учитывая то, что в них тяжело попасть клювом. Лучшее средство от Осы – Жар-птица.

Характеристика:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Низкое |
| Атака физическая (АТАКстат) | Низкая |
| Атака магическая (ЧАРстат) | Низкая |
| Защита физическая (ЗАЩЧАРстат) | Очень низкая |
| Защита от магии (ЗАЩЧАРстат) | Средняя |
| Попадание (ПОРАЖстат) | Низкое |

Осы могут находиться в следующих состояниях:

* Летит
* Атакует
* Умирает (падает)
	+ 1. **Крысы**

**Общая характеристика:** Крысы обладают необычайно сильным физическим воздействием, но практически беззащитны от магии.

Характеристика:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Среднее |
| Атака физическая (АТАКстат) | Очень высокая |
| Атака магическая (ЧАРстат) | Низкая |
| Защита физическая (ЗАЩЧАРстат) | Высокая |
| Защита от магии (ЗАЩЧАРстат) | Низкая |
| Попадание (ПОРАЖстат) | Среднее |

Крысы могут находиться в следующих состояниях:

* Неподвижна
* Передвигается
* Атакует
* Умирает
	+ 1. **Дикие Коты**

Дикие Коты – боевая мощь Лиса Прохвоста, его «спецназ». В Деревне не встречаются, но в Дремучем лесу их много. К тому же эти создания Тьмы ухитряются выпивать запасы воды войска. Кстати, Черный Кот раньше был в их числе, но откололся от них и Лиса, не перестав быть менее вредным.

**Общая характеристика:** Коты сильны во всех отношения. Благо, что они встречаются небольшими группами.

Характеристика:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Высокое |
| Атака физическая (АТАКстат) | Высокая |
| Атака магическая (ЧАРстат) | Высокая |
| Защита физическая (ЗАЩЧАРстат) | Высокая |
| Защита от магии (ЗАЩЧАРстат) | Высокая |
| Попадание (ПОРАЖстат) | Среднее |

Коты могут находиться в следующих состояниях:

* Неподвижны
* Передвигаются
* Атакуют
* Умирают
	1. **Специальные объекты**
		1. **Бабка с Дедкой**

Бабка с Дедкой – добродушные старики. Бабка с Дедкой выступают как «кураторы» происходящих событий и выступает в этой истории в следующих эпизодах:

* Вступительный ролик
* «Инструктирование» Рябы перед миссиями (диалоги 1 и 2)
* Финальный ролик

Эти эпизоды происходят в специальной локации «Изба бабки с дедкой», куда можно только зайти и «поговорить» со стариками. Эта локация и сами Бабка с Дедкой могут быть в следующих состояниях:

* Первый визит Рябы – монолог 1
* Визит Рябы без выполненного квеста «Запас воды»
* Первый визит Рябы после выполненного квеста «Запас воды» - монолог 2
* Повторный визит Рябы после выполненного квеста «Запас воды»
* Возвращение Рябы с Золотым Яйцом

Ни характеристик, ни доступных команд этот объект не имеет.

* + 1. **Тележка с бидоном**

Тележка с бидоном – основной накопитель воды для отряда Рябы. Эту тележку Ряба получает от бабки с дедкой в благодарность за помощь (Квест 2). Именно в нее таскают воду цыплята. На этот объект также нападает зверье лесное, особенно Коты, которые выпивают воду. Охрана этих бочек – одна из задач отряда Рябы.

Характеристика:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Количество ведер воды | Количество |

Доступные команды:

|  |  |
| --- | --- |
| **Команда** | **Параметры (цель)** |
| Идти в точку | Точка на местности |
| Оставаться на месте | - |
| Следовать за мной | - |

* + 1. **Курятник**

Курятник представляют собой место, в котором живут цыплята, а также Наседка. Количество цыплят в курятнике ограничено, вокруг курятника все время бродит несколько цыплят (но не более имеющегося «населения» курятника).

Ресурсы курятника (количество цыплят, наличие Наседки) пополняется постепенно через некоторое время. В каждом курятнике можно построить кормушку, в которой готовить Петушков.

Характеристика:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Количество цыплят | Количество |
| Наличие Наседки | Есть – нет |
| Наличие кормушки | Есть – нет |

* + 1. **Кормушка**

Кормушка – основное строение для подготовки Петушков из обычных цыплят. В курятниках, встречаемых на дороге, может быть, а может и не быть Кормушки. Но ее может построить цыпленок за некоторое время.

Самостоятельных характеристик у кормушки нет, она входит в курятник.

Доступные команды:

|  |  |
| --- | --- |
| **Команда** | **Параметры (цель)** |
| Готовить Петушка | Цыпленок |

* + 1. **Наседка**

Наседка – это особая курица, которая может из обычного цыпленка подготовить Жар-птицу. В курятнике может быть, а может и не быть Наседки. Ко всему прочему, Наседка может лечить юниты игрока.

**Общая характеристика:** Наседка не может атаковать, слаба к воздействию физической атаки, но очень сильна в магической защите.

Характеристика:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Здоровье (ЗДОРОВстат) | Низкое |
| Атака физическая (АТАКстат) | нет |
| Атака магическая (ЧАРстат) | Нет |
| Защита физическая (ЗАЩЧАРстат) | Очень низкая |
| Защита от магии (ЗАЩЧАРстат) | Очень высокая |
| Попадание (ПОРАЖстат) | Среднее |

Доступные команды:

|  |  |
| --- | --- |
| **Команда** | **Параметры (цель)** |
| Готовить Жар-птицу | Цыпленок |
| Лечить | Свой юнит |

Наседка может находиться в следующих состояниях:

* Неподвижна
* Двигается
* Лечит
* Умирает
* Готовит Жар-птицу
	+ 1. **Колодцы**

Колодец можно вырыть практически в любом проходимом месте: для этого нужно выбрать двух цыплят и дать им соответствующую команду. Место постройки колодца очень существенно влияет на его уровень добычи. Поиск подходящего места ведется игроком по карте. Эти данные задаются дизайнером уровня специальной «картой подземных вод». Разумеется, вблизи водоемов в колодце всегда есть много воды, а в степи ее мало.

Характеристика:

|  |  |
| --- | --- |
| **Параметр** | **Значение** |
| Добыча воды | Бочек в день |

* + 1. **Просо знания**

Зерна проса знания представляют собой специальные объекты, на которых Ряба может прочитать важную информацию, а также узнать дорогу. С каждым зерном ассоциировано определенное количество информации.

* + 1. **Конура Палкана**

Разбить заколоченную конуру Палкана является единственным способом его освободить и победить Лиса Прохвоста. Разбить конуру можно только с использованием золотых когтей и клюва, выданных Сфинксом. Конура расположена в Дремучем лесу.

Этот объект может находиться в следующих состояниях:

* Невредим
* Атакуется обычным клювом и когтями
* Атакуется золотыми клювом и когтями
* Развал конуры
* Конура развалена, освобождается пес Палкан

Освобождение Палкан вызывает убегание всех зверей и ос и Ряба может забрать Золотое Яйцо.

* + 1. **Золотое Яйцо**

Золотое Яйцо – основной предмет конфликта Бабки с Дедкой и Лиса Прохвоста, за которыми и отправилась Курочка Ряба.

Золотое Яйцо в Дремучем лесу лежит в осином гнезде, куда помещено Лисом Прохвостом. Забрать его можно только убив Лиса Прохвоста, когда все осы разлетаются. Наличие Золотого Яйца у Рябы приводит к концу игры и финальному ролику.

Золотое Яйцо могут быть в следующих состояниях:

* В Дремучем лесу до изгнания Лиса – в окружении роя ос
* В Дремучем лесу после его изгнания - доступно
	+ 1. **Золотые когти и клюв**

Золотые когти и клюв являются единственным оружием, которое может разрушить конуру Палкана. Эти артефакты может подарить Сфинкс в качестве пощады, если Ряба сразится с ним. С наличием Золотых когтей и клюва Ряба получает и очень высокую физическую атаку, а также защиту от чар. Это отводит Рябе очень существенную роль в боях в Дремучем лесу.

Наличие Золотых когтей и клюва у Рябы отображается визуально на ее персонаже.

* + 1. **Мосты и ворота**

Переходы между основными уровнями осуществляются по мостам и через ворота. В игре выделяется особо ворота из Деревни в Поле. Эти ворота, в зависимости от состояния квеста, могут быть:

* Закрыты
* Открыты

**Мосты через пропасть** из Поля в Дремучий лес имеют ту особенность, что их количество, ширина и расположение заставляет игрока выбирать правильную тактическую позицию и распределять силы.

* 1. **«Искусственный интеллект»**

Задачами «искусственного интеллекта» (далее ИИ) является:

* Управление юнитами игрока для отработки команд игрока и самостоятельной атаки.
* Управление юнитами зверей лесных для противодействия игроку.
* Специальные алгоритмы поведения отдельных объектов.

При реализации алгоритмов поведения юнитов следует учитывать различные зоны юнитов:

 

Реализация ИИ для управления юнитами игрока и зверями лесными должна предусматривать:

* Нахождение кратчайшего пути из одной точки в другую.
* Переход к доступной ближайшей точке, если заданная точка недоступна.
* Курирование местности в пределах периметра охраны заданной для охраны цели.
* Поиск цели по периметру охраны, в случае нападения на охраняемый объект
* Разрешение столкновений с другими движущимися юнитами и неподвижными преградами.
* Выбор цели (вражеского юнита) из множества доступных.
* Поиск цели при атаке защищаемого объекта.
* Приближение к вражескому юниту и ведение атаки.
* Координация для помощи в защите ближайшим юнитам (находящимся в зоне обнаружения), испытывающими нападение.

Управление специальными объектами выполняется по тем же правилам, но со следующими исключениями:

* Черный Кот, Медведь Шатун и Сфинкс не перемещаются.
* Сфинкс прекращает атаку и начинает просить пощады после определенного уровня повреждений. Фактически, выключается ИИ и включается скриптовое поведение.
* Лис Прохвост обращает меньше внимания на войско Рябы, а передвигается в сторону самой Рябы.
* Алгоритм атаки и полета Ос учитывает не столкновения, а взаимное «притяжение» и «отталкивание» ос в стае для сохранения образа стаи. Действия ос не согласованны.
	1. **Многопользовательский режим**

Игра построена на прохождение одиночной компании и не предполагает использование многопользовательского режима.

* 1. **Интерфейс пользователя**
		1. **Блок-схема**

Интерфейс пользователя организован по следующим схемам:



Игровое меню в режиме новой игры (new-game menu)



Игровое меню в режиме игры (in-game menu)



Расположение органов управления в игровом режиме

* + 1. **Игровое пространство**

Игровое пространство представляет собой классическую изометрическую проекцию с несколько заниженным положением камеры для придания большего «эффекта присутствия».



Неисследованное игровое пространство в основном окне и на карте покрыто «туманом неизвестности», который «рассеивается» по мере прохождения отряда.

Расположение юнитов между объектами учитывается при построении проекции:

* статические объекты, перекрывающие юниты игрока и зверями лесными, выводятся «полупрозрачным» способом;
* перекрывающие друг-друга юниты просто накладываются в изображении;



* + 1. **Функциональное описание и управление**

Функционирование new game menu и in-game menu не имеет каких-либо особенностей и не требует дополнительно к приведенным схемам описания.

Доступ к элементам интерфейса кроме использования мыши выполняется и по клавиатурным командам:

|  |  |
| --- | --- |
| **Клавиша** | **Результат** |
| ESC | Из new game menu – выход (с подтверждением)Из in-game menu – возврат к игреИз окон Save/Load, Help, Quest log – закрытие окна и возврат к предыдущему экрануИз игры – вызов in-game menu |
| Клавиши управления курсором | В меню – выбор активной команды |
| Enter | В меню – ввод выбранной команды |
| I | Из игры – быстрая локация Рябы на поле |
| Q | Из игры – вызов Quest log |

Функционирование панелей на интерфейсе игры следующее:

|  |  |
| --- | --- |
| **Действие** | **Результат** |
| LCL на карте | Центрирование вида на экране в соответствии с указанной точкой |
| RCL на карте | Если выбраны юниты – эквивалентно отдачи команды «идти в точку». Если ни один юнит не выбран – ничего |
| LCL на кнопке «Меню» | Пауза, вызов in-game menu |
| LCL на кнопке «Ряба» | Центрирование вида на экране в соответствии с местоположением Рябы и одновременный ее выбор |
| LCL на кнопке «Квесты» | Пауза, отображение quest-log |
| LCL в зоне команд юнитам | Для выбранных юнитов – вызов соответствующей команды. В зависимости от команды курсор при этом может перейти в режим «Цель». Подробнее см. далее |
| LCL, RCL в игровой зоне | См. далее |

Взаимодействие с объектами игрового мира и юнитами выполняется по схеме «выбор-команда», причем команды доступны в зависимости от выбранного объекта и некоторые из них требуют указания дополнительных целей. Детальное описание доступных для объектов команд и их параметров (целей) приводится в разделе обисания игровых объектов.

Управление Курочкой Рябой несколько отличается в том плане, что ему не требуется отдавать команду, а непосредственно указывать цель или точку. В зависимости от цели Ряба сам предпринимает необходимые действия – идти или атаковать.

В зависимости от типа объекта, с которым пользователь взаимодействует происходят следующие действия:

|  |  |
| --- | --- |
| **Действие** | **Результат** |
| Юнит, строение | LCL – выбор юнита |
| Юнит игрока, строение игрока | LCL – выбор юнитаRCL – Если выбраны свои юниты – эквивалентно отдачи команды «защищать». Если ни один юнит не выбран – ничего |
| Вражеский юнит или персонаж, вражеское строение | LCL – выбор юнитаRCL – Если выбраны свои юниты – эквивалентно отдачи команды «атаковать». Если ни один юнит не выбран – ничего |
| Точка на поверхности | LCL, RCL – Если выбраны свои юниты – эквивалентно отдачи команды «идти в точку». Если ни один юнит не выбран – ничего |
| Просо знания | LCL, RCL – «Открытие» проса, получение информации |
| Изба Бабки с Дедкой (только Ряба) | LCL, RCL – если выбрана Ряба – вход в избу |
| Объект «Конура Палкана» (только Ряба) | LCL, RCL – если выбрана Ряба – подойти и атаковать |
| Объект «Золотое Яйцо» (только Ряба) | LCL, RCL – если выбрана Ряба – подойти и взять, конец игры |

Особое значение производит действие **MouseDown-MouseMove-MouseUp**: при движении мыши выделяется прямоугольная зона, в которой выбираются все юниты.

* + 1. **Объекты интерфейса пользователя**

Объектами интерфейса пользователя являются:

* Окно – графическая область прямоугольной формы с изображением и расположенными на ней другими объектами. Окнами являются menu, Quest log и другие.
* Кнопка – графическая область прямоугольной или овальной формы с изображением и ассоциированной командой. Может использовать эффект вдавливания при нажатии, а может и нет.
* Зона - графическая область прямоугольной или овальной формы с изображением и ассоциированной командой. В зависимости от точки нажатия LCL или RCL в этой зоне, определяются дополнительные данные для связанной команды. Зонами являются игровая область и мини-карта.
* Поле текста – прямоугольная область в рамках окна, содержащая форматированный текст и имеющая кнопки прокрутки текста по вертикали.
* Слот игры – область в меню Save/Load, в которую может быть помещена игра для сохранения и из которой она может быть доступна
* Нефункциональная область – любая область на экране, взаимодействие с которой не дает никакого эффекта (например, информация о количестве ресурсов на игровом экране, края окон и др.).
	1. **Графика и видео**
		1. **Общее описание**

Общая характеристика передаваемого настроения графики игры – красочная и светлая. Детализированный, но немного лубочный игровой мир должен оставлять впечатление сказки.

Изображение игры строиться на основе многослойного наложения различных элементов: элементов ландшафта, специальных объектов, игровых объектов, элементов интерфейса:



* + 1. **Двумерная графика и анимация**

Для создания игры требуется разработка следующих основных графических частей:

* Интерфейс
* Персонажи, строения и юниты
* Ландшафты
* Статические объекты
* Маркетинговые материалы

**Интерфейс.**

К графическим элементам интерфейса относятся:

|  |  |
| --- | --- |
| Элемент | Комментарии |
| Шрифты игры | Основные шрифта игры, включающие латиницу и кириллицу |
| Фон новой игры | После запуска игры на этом фоне отображается Game Menu и другие окна (Save/Load, Credits). Последний кадр интро-ролика (см. Анимационные вставки). |
| Фон игры после неудачного финала | По сути, то же, что и предыдущее, но отражающее результат предыдущей игры – mission failed. Темный фон с багровыми тонами. Последний кадр финал-ролика (см. Анимационные вставки). |
| Окна game menu, quest log, save/load, help  | Изображения для расположения других функциональных элементов интерфейса |
| Прямоугольные кнопки | Изображения для реализации кнопок меню. Содержат изображения для 4х состояний – normal, down, mouse over, disabled |
| Кнопки «вверх» и «вниз», используемые для прокрутки текста | То же, что и прямоугольные кнопки, но квадратной формы |
| Овальные кнопки игровой панели | Кнопки «Меню», «Ряба» и «Квест». То же, что и прямоугольные кнопки, но овальной формы |
| Слоты игр | Окна для расположения уменьшенных скриншотов сохраненных игр. |
| Курсоры | Различные курсоры – основной указательный, командный, указания цели, поиск воды. Все курсоры анимированы по 5..10 кадров |
| Игровая панель | Основная игровая панель |
| Команды юнитам и объектам | Все возможные команды объектам игры, описаны в Элементы игры |

**Ландшафты.**

В игре предполагается создание ландшафтов, как приведено в следующей таблице. Следует отметить, что дизайн уровней составляется частично с использованием на соседних участках ландшафтов смешанных типов.

Размеры карт – примерно ¼ размеров экрана, наложение – по маске, задаваемой при дизайне уровней.

|  |  |
| --- | --- |
| **Элемент** | **Комментарии** |
| **Деревня** |
| Травяной покров | 3..5 типов, без анимации |
| Песок  | 2..3 типа, без анимации |
| Каменистая почва | 3..5 типов, без анимации |
| Обрывы и канавы | 5..6 типов, без анимации |
| Река | 4..5 типов, анимация текущей воды и ряби (20..30 кадров) |
| Озеро  | 3..5 типов, анимация ряби (10..20 кадров) |
| **Поле** |
| Степной покров | 2..3 типа, без анимации |
| Солончаки | 2..3 типа, без анимации |
| Валуны | 5..6 типов, без анимации |
| Болота | 3..5 типов, без анимации |
| **Дремучий лес** |
| Мох | 2..3 типа, без анимации |
| Буреломы | 3..5 типов, без анимации |
| Скалы | 3..5 типов, без анимации |
| Расщелины | 3..5 типов, без анимации |

**Растительность.**

В игре предполагается наличие на ландшафтах основной растительности, как приведено в следующей таблице:

|  |  |
| --- | --- |
| **Элемент** | **Комментарии** |
| **Деревня** |
| Одинокие деревья | 3..5 типов, без анимации |
| Высокая трава | 3..4 типа, без анимации |
| Одинокие кусты | 3..4 типа, без анимации |
| Осока и камыш | 2..3 типа, без анимации |
| Огороды | 3..4 типа, без анимации |
| Другие статические объекты  | Бревна, предметы на земле и другие отдельные предметы |
| **Поле** |
| Высокая трава | 2..3 типа, анимации волн |
| Колючий кустарник | 2..3 типа, без анимации |
| Болотная растительность | 2..3 типа, без анимации |
| Сухие деревья | 5..6 типов, без анимации |
| **Дремучий лес** |
| Коряги обожженных деревьев | 2..3 типа, без анимации |
| Деревья в паутине | 2..3 типа, без анимации |
| Колючий кустарник | 3..5 типов, без анимации |
| Очень мелкий кустарник | 1..2 типа, без анимации |

**Эффекты.**

В игре будут использоваться графические эффекты, как приведено в следующей таблице:

|  |  |
| --- | --- |
| **Элемент** | **Комментарии** |
| Дым из труб в селениях  | 2..3 типа с анимацией 10..20 кадров |
| Атаки Кота | Порядка 2 типов анимации по 10..20 кадров |
| Атаки Жар-птиц | 2..3 типа с анимацией 10..20 кадров |
| Атаки Сфинкса | 2..3 типа с анимацией 10..20 кадров |
| Атаки Лиса | 5..6 типов с анимацией 10..20 кадров |
| Лечение единиц | 1 анимация до 10 кадров |
| Постройка объектов | 1 анимация до 10 кадров |

**Маркетинговые материалы.**

К графическим материалам для продукта должны быть разработаны:

|  |  |
| --- | --- |
| **Элемент** | **Комментарии** |
| Логотип игры | Узнаваемый символ игры, brand  |
| Дизайн коробки, slim-box и изображения на диске | Полиграфические материалы |

* + 1. **Трехмерная графика и анимация**

В игре не предполагается использование 3D графики.

* + 1. **Анимационные вставки и видеосъемки**

В игре присутствуют следующие анимационные вставки:

* **Интро-ролик (51 сек).**
* **Положительный финал игры (50 сек)**.

Финалы игры (положительный и отрицательный) заканчиваются раскрытой как бы на последней странице книгой, с текстом и озвучиванием.

* 1. **Звуки и музыка**
		1. **Общее описание**

Подход к звуковому и музыкальному оформлению игры опирается на основной принцип создания сказочной атмосферы.

Музыкальное сопровождение основано на использовании современной обработки фольклорной темы, звучащей достаточно динамично. Одним из примеров можно привести темы группы «Иван Купала».

* + 1. **Звук и звуковые эффекты**

Озвучиванию подлежат следующие части:

* Интро-ролик.
* Финальный ролик положительной концовки.
* Озвучивание интерфейса (работа интерфейса)
* Фоновая музыка new-game menu
* Реплики Бабки с Дедкой
* Диалоги 1-6
* Звуки, издаваемые игровыми объектами в течение их жизненного цикла: перемещение, сражение, получение команд и другие
* Озвучивание информации в просе знания (про Воду; про Черного Кота; про Сфинкса; про Золотые когти и клюв; про Лиса Прохвоста; про Медведя Шатуна).
* Звуки, издаваемые «картой»
* Специальные эффекты (хлопанье крыльев, щелканье клювов, применение магии, лечение единиц)

К звукам элементов **интерфейса** относятся легкое постукивание, подтверждающее команды или появление окон.

К звукам **объектов игры** относятся:

|  |  |
| --- | --- |
| Элемент | Комментарии |
| Курочка Ряба | Легкое кудахтанье или напевание, бряцание золотых когтейВозгласы, «хэканье» и «хуканье», торжествующие репликиРазочарованные возгласы и стоныНевнятные фразы командным тономРадостные и величественные возгласы победы |
| Бабка с Дедкой | Фразы типа «Мы же тебе сказали – отправляйся и делай или поступай по-своему», «Не захаживай часто, дело не ждет» - несколько вариаций |
| Лис Прохвост | «Хитрый» смехбоевые возгласывозгласы победы и торжествакрики удирающего злодея |
| Кот | Угрожающее шипенье и фырканьеВозгласы типа «Идите сюда, милые, вы такие пушистенькие, я вас в коготках подержу!»Разочарованные возгласы, обиженное мяуканьеВозгласы победы и торжества Кота |
| Медведь Шатун | РыкРазочарованный скулежВозгласы победы и торжества Медведя Шатуна |
| Сфинкс | Похрапывание во снеБоевые возгласыВопли пощадыПоследний крик |
| Цыплята (всего 4 образа) | Подтверждения команд типа «Да, матушка» - около 20 вариаций в женском и мужском вариантах«Последний вздох»Стук ведерок |
| Петушок (всего 3 образа) | «Хуканье» и «хэканье», хлопанье крыльев, кукареканиеВариации на тему «Да, матушка» - не менее 10, мужские вариантыТрагичный мужской вздох |
| Жар-птица | Легкий трагичный женский вздохВариации на тему «Да, матушка» - не менее 10, женские варианты |
| Наседка | Трагичный старческий вздох, Кудахтанье |
| Осы | ЖужжаниеПикирующее жужжание |
| Крысы | ПискТрагичный вздох |
| Коты | Шипение и фырканьеСкулеж и жалобное мяуканье |
| Тележка с бидоном | Скрип колес |
| Деревня | Различные звуки поселения (звуки стройки, крики домашней живности, плач ребенка, гам, отдельные голоса) |
| Кормушка | Звуки постройки Кормушки (молоток, пила) |
| Колодец | Звуки постройки колодца (лопата, молоток, пила) |
| Конура Палкана | Подвывание из конурыЗвук разрубаемой древисиныТреск ломающейся будкиЛай Палкана |
| Ворота из деревни | Скрип ворот |

Звуки, издаваемые **картой**, могут происходить как из самого ландшафта, так и при прохождении по нему юнитов и персонажей.

Прохождение людей задается звуками легких и тяжелых шагов для «проходимых участков» ландшафтов и растительности, а именно:

* Травяной покров
* Песок
* Каменистая почва
* Степной покров
* Солончаки
* Мох
* Скальные породы
* Высокая трава
* Одинокие кусты
* Осока и камыш

Сами участки ландшафта имеют естественное озвучивание, задаваемой дизайнером карты с помощью «источников» следующих типов:

* Стрекот кузнечиков
* Пение птиц
* Журчание воды
* Кваканье лягушек
* Эффекты

Звуковой фон игры формируется относительно выводимого на экран игрового пространства. Звуки, соотносимые с элементами карты, складываются с весовыми коэффициентами, обратно пропорциональными расстоянию источников до центра выводимой области на экране. Таким образом, создается непрерывная звуковая картина игрового мира.

К **диалогам** (точнее, монологам), которые должны быть озвучены, относятся:

* Информация в просе знания – истории про Кота, Медведя Шатуна, Золотые когти и клюв – 6 текстов.
* Отрицательный финал игры

К специальным эффектам, которые должны быть озвучены, относятся:

* Звуки оружия и магии
* Звуки лечения боевых единиц
* Звуки постройки сооружений
* Звуки разработки ресурса (стук ведер)
	+ 1. **Музыка**

В игре предполагаются музыкальные темы, ограниченные выполнением миссий и состоящие из фрагментов. Фрагменты зациклены и могут объединяться для создания непрерывного не однообразного музыкального фона. Средняя продолжительность каждого фрагмента – 3 минуты.

Музыкальные темы:

* Начальный (2 фрагмента) – начало великих дел, тема дальней дороги.
* В Деревне после выполнения задания Бабки с Дедкой (3 фрагмента) – бодрый мотив, все легко, все получается
* В Поле (2 фрагмента) – осенний мотив, ощущения холодного ветра и близких дождей.
* После получения Золотых когтей и клюва (4 фрагмента) – примерно тот же мотив, что и предыдущий, но если тот создавал некоторое уныние, то этот – уверенность.
* В Дремучем лесу (2 фрагмента) – динамичная и энергичная, но мрачноватая тема
* Концовка проигрыша (1 фрагмент) – смерть Рябы, тема «славы народной героини».

 Отдельно создаются музыкальное оформление для роликов миссий.

* 1. **Описание уровней**
		1. **Общее описание дизайна уровней**

Действия в игре происходят на трех основных картах-уровнях:

* Деревня – пасторальный, немного лубочный пейзаж: леса, реки и озера, холмы и овраги. Здесь находятся такие ключевые локации как изба Бабки с Дедкой, избушка Черного Кота и ворота из Деревни.
* Поле – фактически, пограничье между Деревней и Дремучим лесом, где чудным образом перемешаны их элементы – и жизнь людей и мрачные пейзажи Дремучего леса.
* Дремучий лес – мрачные, но эстетичные декорации: леса в паутине, болота, коряги. Здесь же находится нора Лиса Прохвоста.

Карты завязаны на сюжет игры и подразумевают последовательное прохождение в направлении Деревня - Поле - Дремучий лес.

Проектирование карт выполняется дизайнером уровней путем задания следующих составляющих карты:

* Расположение элементов ландшафта (трава, песок, река и т.д.) с заданием контуров их перекрытия.
* Расположение статических объектов (растительность, курятники).
* Расположение специальных объектов (мост, дом Черного Кота, Сфинкс и т.д.).
* Задание проходимости уточнением отдельных участков, сформированных на предыдущих этапах.
* Формирование «Карты воды»
* Расположение статических «монстров» и задание точек и параметров «месторождений монстров».
	+ 1. **Диаграмма взаимного расположения уровней**

Ключевыми точками в **Деревне** являются:

* Курятник Рябы (А) – место рождения Рябы и появления героини в игре.
* Изба бабки с Дедкой (Б).
* Несколько курятников, в которых Ряба может нанимать цыплят и формировать свою армию.
* Ворота из Деревни в Поле (Д).
* Домик Черного Кота (В).

Карта Деревни

При формировании дизайна уровня должны быть учтены следующие положения:

* От курятника должна вести единственная протоптанная дорожка, рядом с которой расположено просо знания, на котором написано «Прямо пойдешь – в избу бабки с дедкой попадешь». Идти можно в любую сторону, но дорога намекает на правильное направление движения.
* На этой карте должно быть достаточно воды и курятников для найма армии Рябы. По пути к домику Кота и еще в нескольких местах карты расположены заброшенные дома, возле которых обитают звери лесные – в основном осы и изредка крысы. На этой карте количество зверей лесных должно подготовить Рябу к переходу на следующую карту.
* На пути от дома Кота до Ворот должно располагаться значительное количество зверья.

Ключевыми точками в **Поле** являются:

* Ущелье (Е), через которое ведет единственная дорога и в конце которого сидит Медведь Шатун (Ж).
* Степная дорога мимо подлесков и болот (И), вокруг которых очень много зверья.
* Сфинкс (З), под которым спрятаны Золотые когти и клюв.
* Мосты через овраг в Дремучий лес (К).

Карта Поля

При формировании дизайна уровня должны быть учтены следующие положения:

* В этой местности характерно выделяется «степь» - зона, в которой очень мало воды и много зверья. Игроку необходимо будет защищать своих цыплят, носящих воду из колодцев.
* Единственная дорога, по которой можно пройти, ведет через Медведя Шатуна. Ширина ущелья между холмами не позволяет подойти более чем 2..3 юнитам Рябы на расстояние поражения, а сила Медведя такова, что его не одолеют Петушки поодиночке. К Медведю должен быть подход через подлесок, по которому нельзя пройти дальше по карте, но который даст возможность подойти на расстояние поражения большему количеству Петушков и Жар-птиц.
* Количество и взаимное расположение мостов, а также количество «рождаемой» зверья должно быть таким, чтобы игроку было необходимо подобрать оптимальное разбиение отряда по нескольким группам.

Ключевыми точками в **Дремучем лесу** являются:

* Лабиринт между скал и в буреломе (Л)
* Нора Лиса и Конура Палкана (О)
* Темный лес со спрятанным Золотым Яйцом (М).

Карта Дремучего леса

При формировании дизайна уровня должны быть учтены следующие положения:

* Лабиринт имеет три выхода – к пропасти и мостам в Поле, в колдовской лес к Золотому Яйцу и к норе Лиса. Суть этого лабиринта, которая должна быть реализована дизайном уровней – в необходимости взять с собой столько Петушков и Жар-птиц, чтобы пробиться к дороге на остров.
* Количество Петушков и Жар-птиц, которые просит в защиту деревенька должно быть таким, чтобы обеспечить баланс последнего сражения (фактически, просеять армию Рябы до необходимо-минимального количества).
* Расположение Лиса Прохвоста и конуры Палкана, а также проходимость участка должна быть такой, чтобы Ряба смогла «выманить» Лиса, а сама пробраться за ним и успеть разбить конуру.

Дополнительно важно отметить, что при создании «карты воды» необходимо четко отслеживать логику естественного избытка воды (возле рек, в низинах) и ее недостатка (степь, возвышенности).

* + 1. **График введения новых объектов**

В следующей таблице приводятся примерное соотношение количества зверья лесного на разных участках последовательного прохождения карт:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Осы** | **Крысы** | **Коты** |
| **Деревня** |
| Курятник – Изба | - | - | - |
| Изба – дом Черного Кота | Мало | Мало | - |
| Изба – ворота | Средне | Мало | - |
| Дом Кот – ворота | Много | Средне | - |
| **Поле** |
| ворота – Медведь Шатун (через ущелье) | Средне | - | - |
| Ворота – Медведь Шатун (через лес) | Много | Мало | Мало |
| Медведь Шатун – Сфинкс (через степь) | Много  | Средне | Средне |
| Сфинкс – мосты | Средне | Много | Средне |
| На мостах | Средне | Средне | Средне |
| **Дремучий лес** |
| Мосты – лабиринт | Много  | Мало | Мало |
| Лабиринт – Золотое Яйцо (через колдовской лес) | - | Средне | Много |
| Лабиринт – нора Лиса | - | Много | Много |

1. Контакты

|  |  |
| --- | --- |
| Контактные лица: | Юрий Мирошников Сергей ГерасевАндрей Грищенко |
|  |  |
| Телефоны: | (095) 288-89-29(095) 258-44-08(095) 281-78-08 |
|  |  |
| E-mail: | games@1c.ru |
|  |  |
| Адрес: | Москва, ул. Селезневская, дом 21Российская Федерация |
|  |  |
| Сайт: | <http://games.1c.ru>  |