

Задание №1

Необходимо расписать концепцию игры (не более 1000 знаков с пробелами) и не менее трех **USP**.

Концепция игры

Платформер-квест про маленькую девочку Лили. Она сражается с чернильными монстрами, используя богатый арсенал оружия: от водного пистолета, до водного автомата и водяных бомб.

Чернильные монстры захватили город, похитили братика главной героини и покрыли мраком (и чёрной жижей) весь город.

Перед девочкой встают сразу несколько задач: спасти город, помочь его жителям справиться с напастью, наказать злодеев и спасти своего младшего братика.

Главная героиня может двигаться вперёд, назад, подниматься по лестнице и на небольшие объекты. В силу своего возраста она немного неуклюжа.

Помимо большого выбора оружия у девочки есть планшет, который облегчает прохождение. Она фотографирует то, что необходимо запомнить и пользуется картой в телефоне. Также в игре появляются другие полезные гаджеты, например, джетпак.

USP:

1. По мере прохождения преобразуется окружение в игре (смена мрачного сетинга на яркий)
2. Богатый арсенал оружия и гаджетов
3. Сюжет завязан на детском восприятии мира
4. Забавные отсылки

Задание №2

Краткое описание игры (200-300 символов) и развернутое описание (не более 500-2000 символов).

Краткое описание:

Вооружившись всевозможным водным оружием и гаджетами бесстрашная маленькая Лили бросает вызов чернильным монстрам. Помоги ей спасти мир, отыскать младшего братика и выяснить: ЧТО ВООБЩЕ ПРОИСХОДИТ?!

Развёрнутое описание:

Маленькая Лили просыпается в своей кроватке и не сразу понимает, где находится. Привычная светлая комната стала чёрной. Она обнаруживает, что её младший братик

исчез. Вооружившись самым передовым оружием (водным пистолетом), она идёт на поиски братика, зачищая всех чернильных монстров на своём пути! Посмотри на мир глазами бесстрашной маленькой Лили. Борись с чернильными монстрами! Помогай жителям города и они помогут в прокачке твоего арсенала, угостят вкусняшками или помогут выбрать верный путь. В этом путешествии тебя ждёт много грязи и стрельбы. Ни один монстр не выйдет СУХИМ ИЗ ВОДЫ!

Задание №3

Составить фичелист прототипа вашей игры в виде таблицы, где каждая строчка - это фича, а в столбцах название фичи, её краткое описание (ориентировочно 100-300 знаков, но не строго), приоритет, категория.

	название	описание	приоритет	категория
1	первые локации	дом главной героини (подвал и выход на задний двор недоступны), первая улица, два здания на этой улице.	1	арт, код
2	персонаж, движение	движение персонажа влево, вправо, возможность забираться на небольшие предметы (отмеченные соответствующей категорией)	1	код
3	водный пистолет	основное оружие: до 2 л воды	1	арт, код
4	монстр 1	простой чернильный монстр, движение, прыжки, уворачивается от воды, разлетается (умирает) при попадании 0.1 - 0.2 л воды	1	арт, код
5	сбор предметов	возможность подбирать предметы в инвентарь	1	код
6	очищение локации	после того, как все монстры уничтожены, локация из ч/б преобразуется в цветную	1	код
7	водный автомат	доп. оружие: до 5 литров воды, больше брызг, больше урона	2	арт, код
8	бомбочки	шарики с водой, до 0.8 литров	2	арт, код
9	инвентарь	отображение инвентаря и выбор предметов	3	арт, код

10	старуха	сюжетный персонаж: диалог, квест со старухой	4	код, арт
11	злая собака	сюжетный персонаж: квест с собакой	4	код, арт
12	продавец	сюжетный персонаж: диалог и квест с собакой	4	код, арт
13	карта	карта местности на смартфоне с подсказками и отображением геолокации	5	арт, код
14	джетпак	полёт на электрическом джетпаке, заряд от солнечных батарей, встроенных на верхнюю часть. Во время полёта заряд не осуществляется.	5	арт, код
15	монстр 2	большой чернильный монстр, нападает, брызгает чернилами, что замедляет ход игрока, вплоть до остановки. При втором попадании в него из любого оружия разбивается на 2 простых монстра 1 уровня	6	
16	анимация персонажа	движение, вскорабкивание, джетпак, стрельба из пистолета, автомата, бомбочками	6	арт, код
17	анимация сюжетных персонажей		6	арт, код
18	анимация монстров	движение, деление, уничтожение	6	арт, код
19	фотокамера	камера на смартфоне, для сюжетных квестов	7	арт, код
20	подвал и задний двор	сюжетные сцены	7	арт, код
21	анимация очищения локации	превращение ч/б локации в цветную	7	арт, код, звук
22	Звуки	озвучка персонажей, монстров, оружия, локаций	7	звук

Задание №4

Написать дизайн одной из фичей, перечисленных в предыдущем задании.

Возьмём фичу с описанием первой локации, подразумевая, что фичи: персонаж, водный пистолет и монстр 1 хотя бы частично реализованы.

Первые локации.

Разрешение 1920x1080.

Дом главной героини. С этой локации начинаются первые действия игрока.

название	описание	референсы для художника
дом маленькой Лили	Уместить два этажа на одном экране. Порядок расположения комнат на экране слева направо. Первый этаж: кухня, прихожая, кабинет; второй этаж: спальня Лили, коридор, спальня братика. Локация должна быть в тёмных тонах (атакованная монстрами) и цветная.	<ol style="list-style-type: none">https://drive.google.com/open?id=0B2AiMd0-FtbNQW00MGc1UXNSR0Uhttps://drive.google.com/open?id=0B2AiMd0-FtbNUGFtbGtJMFhyOGMhttps://drive.google.com/open?id=0B2AiMd0-FtbNb2NhMkxKMi1WTDQ
кухня	холодильник (несюжетный квест), кухня большой семьи	<ol style="list-style-type: none">https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/91/a6/07/91a60703316ce16a75da6c38cef0105c.jpghttps://drive.google.com/open?id=0B2AiMd0-FtbNQW42NF11NU9MZIUhttps://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/46/06/3b/46063bc6c2a020c3ccd2bc3760cc1983.jpg
прихожая	дверь на улицу, лестница на второй этаж, дверь в подвал (второстепенная локация)	
рабочий кабинет	рабочий кабинет отца	https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/84/ea/21/84ea21b75464df79dc8c15b22bd13688.jpg
спальня Лили	кровать (в начале игры встаёт с кровати), милая обстановка	<ol style="list-style-type: none">https://drive.google.com/open?id=0B2AiMd0-FtbNbfQs1o0V1BjOWc

		2. https://drive.google.com/open?id=0B2AiMd0-FtbNS0JNaT11dmRvZXc
коридор	лестница на первый этаж, дверь в спальню родителей (второстепенная локация)	
спальня братика	комната любознательного мальчика 6-8 лет	
второст. локация: подвал	мрачное помещение	
второст. локация: спальня родителей	всегда заперта, открыть можно только найдя ключ в одном из квестов	
второст. локация: задний двор	задний двор дома ГГ, где можно будет обнаружить доп. предметы	

Реализовать первый сюжетный квест “На поиски мелкого”:

При первом запуске этой сцены, комната братика должна быть закрыта (необходимо затемнить помещение).

1. Возможность подбирать предметы (найти водный пистолет в комнате Лили)
2. Необходимо перебить всех чернильных монстров в доме, чтобы добраться до ключа.
3. Открытие комнаты братика ключом (обнаруживаем, что его там нет)
4. Добиваем оставшихся монстров добираемся до ключа от дома, выходим из этой локации.

Задание №5

Написать опросник из 5 вопросов, который вы дадите игрокам после игры в ваш прототип. Также опишите какие события вы будете логировать, чтобы на их основе сделать вывод об успешности прототипа.

Вопросы:

1. Захотелось ли поиграть в законченную версию игры?
2. Что понравилось больше уничтожение монстров или сюжетные квесты?
3. Что больше всего не понравилось
4. Интересно ли что будет происходить дальше?
5. Посоветуете эту игру другу?

Логи:

- Время игры
- Кол-во пройденных квестов
- Время выполнение квестов
- Кол-во попыток прохождения сложных участков
- Кол-во собранных предметов

- Кол-во убитых монстров
- Максимальный уровень прокачки персонажа

Задание №6

Добавить в игру что-нибудь про нейросети.

Во время сражения с монстром-боссом изучать поведение игрока. Подстраиваться под его манеру игры, тем самым усложняя (упрощая) прохождение.