



КОТЯЧА ВДАЧА

ГЕЙМДИЗАЙН-ДОКУМЕНТАЦІЯ

Андрій

- 2024. Discord: ANDRIUM1

Огляд

- Однокористувацька гра
- 2D-платформер
- Вигляд збоку
- Пригода

Схожі ігри

- Super Mario

Настрій



Весна

Головна механіка



Стрибки

Цільові платформи

Веб-переглядач, HTML5

Пристрої керування

- Клавіатура

Площадки для розповсюдження

- Itch

Загальне уявлення про простір

Гра в 2Д просторі з виглядом збоку

Стандарти ігрового світу і художня виразність

1. **Задній фон** — це художня декорація, колайдери відсутні.
2. **Стіни і підлога** і непрохідні перешкоди, що мають колайдери. Такі об'єкти художнє контрастують із заднім фоном, щоб давати гравцю чітке уявлення про можливості для переміщення персонажу.
3. Рівні для гри зроблені **по сітці**, щоб легко контролювати місця, куди гравець може застрибнути, а куди — не може.
4. **Інтерактивні предмети** мають анімацію або сяйво, щоб привернути увагу гравця.

Пересування прямо та під кутом

1. Пересування під прямим кутом відбувається як зазвичай.
2. *Стандарти куту нахилу: лише прямий кут, 0 і 90 градусів. Інші не плануються.*

Можливості персонажа під керуванням гравця

Основні можливості:

1. переміщуватися вліво і вправо;
2. пригати;
3. змінювати напрямок руху, коли знаходиться у повітрі;

Взаємодія:

4. збирати квіточки;
5. збирати баночки з водою;
6. стрибати по головам ворогів → знищувати ворогів;
7. торкатися ворогів збоку → програш → гра розпочинається заново;

...

Загальна інформація

2D платформер з видом збоку. Сюжетне проходження одним гравцем.

Референси і настрої

- Ігрові механіки: схоже як в Super Mario:
 - переміщення,
 - збір предметів,
 - стрибки,
 - вороги;
- Художня стилістика:
 - яскрава,
 - весняна,
 - квітуча;
- Музика:
 - весела,
 - бадьора;

Сюжет

Котик Персик вийшов погуляти на весняне свіже подвір'я і зібрати декілька красивих квіточок по дорозі до свого улюбленого дерева у парку. Але на шляху з'явилися шкідники, які не пускають котика, а боляче кусаються і перегородили шлях. Що ж робити нашому котику? Треба навчитися стрибати! Тож котик знайшов рішення — він розпочав стрибати, щоб оминати усі перешкоди і дійти до завітної мрії — погрітися на сонечку під улюбленим деревом у парку!

Тексти

Слова у грі відсутні. Є лише значки і цифри.


Графічний інтерфейс користувача

- На екрані видно кількість зібраних колекційних предметів
- На самому початку гри видно підказки щодо керування персонажем

Відображається відстань до фінішу рівня (лише для тестування)

Графіка

Список графіки і натяк на опис їх поведінки чи застосування

	Назва	Категорія	Опис
	Кортик Персик	Персонажі	Я пригаю, бігаю і долаю перешкоди. Мяу!
	Шкідники ходячі	Вороги	Схожий на таргана або на мурашку. Ходить туди-сюди.
	Шкідники літаючі	Вороги	Схоже на джмеля або на жука. Прилітає періодично.
	Квітка	Предмет	Яскрава і запашна. Збери таких побільше.
	Пляшечка з водою	Предмет	Обережно, не розбийте!
	Небокрай	Фони	Туди так далеко
	Земля	Оточення	Ми ходимо по ній
	Каміння	Оточення	І по камінню ходимо
	Міст	Оточення	Чудовий такий міст
	Дерево	Оточення	Те саме дерево, до якого котик так хоче дістатися. Фініш.

Котик милий.

Оточення весняне.

Анімації

Анімації котика

1. Котик на місті.
2. Котик біжить.

3. Котик у повітрі.

Анімації шкідника ходячого

1. Шкідник рухається і кусається.
2. Шкідник вмирає.

Анімації шкідника літаючого

1. Шкідник літає і небезпечно розмахує крилами, наче хоче вкусити.

Анімації предмету колекційного

1. Колекційний предмет крутиться.

Конфігурації

- Швидкість пересування котика (гравця);
- Швидкість пересування таргана (шкідника);
- Швидкість пересування джмеля (шкідника);
- Частота появи джмеля (шкідника);
- Сила стрибка гравця;
- Гравітація (діє на всі предмети, що пересуваються, окрім літаючих);

Звуки

- Виграш
 - Котик дійшов до фінішу, до свого улюбленого дерева
- Програш
 - Котика вкусив шкідник (опціонально)
 - Котик провалився крізь землю (опціонально)
- Стрибок котика
- Підібрано базовий колекційний предмет: квітку
- Підібрано супер колекційний предмет: пляшечку з водою
- Використано пляшечку з водою
 - Пляшечку кинуто
 - Пляшечка розбилася
- Шкідник літає
- Шкідник ходить (опціонально)

Музика

Одна музикальна тема. Зациклене аудіо.

Ігролад

1. Котик гравець має за мету дійти до дерева фініша.
2. Котик може збирати квіти.
3. На шляху зустрічаються шкідники ходячі, які боляче кусаються.
4. Якщо котика вкусить шкідник, то гра розпочнеться заново.
5. Котик може перестрибнути шкідника.
6. Котик може стрибнути шкіднику прямо на голову і шкідник здохне.
7. На шляху зустрічаються шкідники літаючі, які теж кусаються.
8. Шкідники літаючі час від часу прилітають і летять далі геть.
9. Котик може підібрати пляшечку з водою.
10. Котик може жбурнути пляшечку з водою і всі шкідники сховаються на 30 сек.

Прогресія у грі

1. Котик вчиться переміщуватися.
2. Котик вчиться збирати квіти.
3. Котик вчиться перестрибувати через щось маленьке.
4. Котик перестрибує через прівру.
5. Котик зустрічає шкідника ходячого.
6. Котик зустрічає шкідника літаючого.
7. Котик долає всі перешкоди і завершує перший рівень, добираючись до дерева.

Список рівнів

Перший рівень.

Кінець

Автор документу: Андрій.

Discord: ANDRIUM1

Візитка автора: <https://uadd.me/Andrium>