

Логотип компанії розробника

Логотип гри

Робоча назва

**Дизайн-документ**

## Зміст:

1.	Вступ.....	3
2.	Концепція .....	4
2.1.	Вступ .....	4
2.2.	Жанр и аудиторія.....	4
2.3.	Основні особливості гри .....	4
2.4.	Опис гри.....	4
2.5.	Передумови створення .....	4
2.6.	Платформа .....	4
3.	Функціональна специфікація .....	5
3.1.	Принципи гри .....	5
3.1.1.	Суть ігрового процесу.....	5
3.1.2.	Хід гри и сюжет.....	5
3.2.	Фізична модель.....	5
3.3.	Персонаж гравця .....	5
3.4.	Елементи гри .....	5
3.5.	«Штучний інтелект» .....	6
3.6.	Багатокористувацький режим .....	6
3.7.	Інтерфейс користувача.....	6
3.7.1.	Блок-схема .....	6
3.7.2.	Функціональний опис і управління.....	6
3.7.3.	Об'єкти інтерфейсу користувача.....	6
3.8.	Графіка і відео .....	6
3.8.1.	Загальний опис .....	6
3.8.2.	Двомірна графіка і анімація.....	7
3.8.3.	Тривимірна графіка і анімація.....	7
3.8.4.	Анімаційні вставки.....	7
3.9.	Звуки і музика .....	7
3.9.1.	Загальний опис .....	7
3.9.2.	Звук і звукові ефекти.....	7
3.9.3.	Музика .....	8
3.10.	Описе рівнів .....	8
3.10.1.	Загальний описе дизайну рівнів .....	8
3.10.2.	Діаграма взаємного розташування рівнів.....	8
3.10.3.	Графік введення нових об'єктів .....	8
4.	Контакти.....	9

## 1. Вступ

- *Коментарі з організації вмісту документа*
- *Посилання на використані матеріали, авторські права та інше*
- *Історія змін документа*
- *Список авторів*
- *Умовні позначення, скорочення та інші*
- *Будь-які відомості, які необхідні для прочитання документа*

## 2. Концепція

Даний документ повинен донести до читача всю стратегічно важливу інформацію про гру. Можливо, після прочитання цього документа читач вирішить звернути увагу на дизайн-документ. Крім того, не залежно від бажання, концепт-документ може бути єдиним, ознайомитися з яким у читача є можливість. Загальний обсяг не повинен перевищувати декількох сторінок.

### 2.1. Вступ

Коротке формулювання всієї ідеї гри в одному або кількох реченнях. Побудуйте ці пропозиції так, щоб вже звідси було видно жанр, аудиторія, основні особливості та взагалі все, що деталізується в наступних розділах.

### 2.2. Жанр и аудиторія

Відомості про жанр і цільову аудиторію:

- Жанр
- Вікова група
- Інші відомості про позиціонування гри

### 2.3. Основні особливості гри

Ключові особливості (USP - unique selling points), що відрізняють гру від інших ігор в цьому жанрі і орієнтованих на ту ж цільову групу.

Вкажіть також приблизний обсяг гри (в годинах проходження або інших одиницях).

### 2.4. Опис гри

Основний розділ концепції гри. Тут необхідно донести саму суть гри з точки зору гравця. У читача має скластися уявлення про те, якого роду ця гра і як будуть виглядати дії гравця.

### 2.5. Передумови створення

Обґрунтування того, що ця гра має «право на життя». Вкажіть коротко:

- загальні тенденції ринку в цьому напрямку
- питання, пов'язані з ліцензуванням (якщо використовується)

### 2.6. Платформа

Перерахуйте платформи, на яких планується створення гри. Для PC-платформи вкажіть мінімальні і рекомендовані системні вимоги. Якщо гра вимагає додаткового обладнання (наприклад, модем), вкажіть це.

## 3. Функціональна специфікація

Функціональна специфікація - основний опис гри з точки зору гравця. Саме тут розкриваються всі можливості гри. Уникайте технічних деталей або викладок з точки зору розробника. Зміст даного розділу розглядається як майбутній обсяг розробки - за замовчуванням приймається, що всі можливості, викладені тут, будуть реалізовані, а то, що не згадується - немає.

Обсяг може дуже істотно відрізнятися за жанрами, якості опрацювання тощо, але вмістити виклад всіх ігрових питань в 20 сторінок навряд чи реально.

### 3.1. Принципи гри

#### 3.1.1. Суть ігрового процесу

Даний і наступний розділи, фактично, розкривають «Опис гри» із Концепції. Перерахуйте тут, в чому полягає ігровий процес - *gameplay*. Постарайтеся розкрити то задоволення (розвагу), яке обіцяє це гравцеві.

#### 3.1.2. Хід гри и сюжет

В цьому розділі розкрийте, як наведені в попередньому розділі ігрові дії будуть використовуватися гравцем. Опишіть типовий «сеанс» гри.

Або тут або в окремому розділі приведіть сюжет гри і (або) історію ігрового всесвіту.

### 3.2. Фізична модель

Опис фізичної моделі ігрового світу, його законів і їх відображення в гру. Найбільш важливі моменти, які повинні бути

- Переміщення
- Бойові дії
- Загальні, найбільш важливі формули

Якщо проект пропагує «просунуту» фізичну модель, вкажіть, які явища будуть змодельовані в грі (пошкодження, зіткнення тощо).

### 3.3. Персонаж гравця

Опис «аватара» гравця (або характерних персонажів) в ігровому світі, якщо це доречно. Цей розділ повинен бути найбільш розгорнуто для RPG.

### 3.4. Елементи гри

Цей розділ становить опис всіх елементів, які зустрічаються в грі. Так, наприклад, в цьому розділі саме місце докладно описати наступні ігрові елементи (в залежності від жанру):

- Юніти і будови - RTS, TBS
- Предмети (*items*) - RTS, RPG
- Зброя - FPS, RPG
- NPC і персонажі
- Транспортні засоби - *simulators*
- Карти

- інше

При описі цих елементів вкажіть їх призначення (сенс), вплив на ігровий світ і гравця, параметри і особливості і взагалі все, що істотно для цих елементів.

### **3.5. «Штучний інтелект»**

Опишіть загальні принципи, що характеризують AI в грі - яку поведінку він зачіпає, яких персонажів.

З одного боку, даний розділ не повинен мати технічних деталей, а з іншого - не виводитися в щось подібне «наш AI - найрозумніший AI в світі».

### **3.6. Багатокористувацький режим**

Опис багатокористувацького режиму:

- «Жанр» - deathmatch, ctf або інше
- Кількість гравців
- Характеристика дій гравця і доступних ігрових елементів, на відміну від описаних вище
- Загальні відомості про організацію багато користувальницького режиму (спосіб з'єднання, організація сеансів)

Якщо розрахований на багато користувальницький режим є основним для гри - чітко оголосіть про це в концепції і викладайте весь матеріал в попередніх розділах з оглядкою на це. У цьому випадку даний розділ містить кілька технічний сенс, але з точки зору гравця.

### **3.7. Інтерфейс користувача**

#### **3.7.1. Блок-схема**

Наведіть схему навігації по меню ігрового інтерфейсу і оболонки гри. Тут же можна привести і ескізи екранних форм.

#### **3.7.2. Функціональний опис і управління**

Тут, фактично, розкривається функціональність інтерфейсу, кожного його екрану, а також впливу на гру викликаються дій.

#### **3.7.3. Об'єкти інтерфейсу користувача**

Даний розділ повинен класифікувати «цеглинки», з яких будується інтерфейс користувача. Якщо інтерфейсні елементи стандартні (кнопка, check box) їх досить просто перерахувати. Якщо ж елементи нестандартні, їх поведінку слід докладно описати.

### **3.8. Графіка і відео**

Даний розділ повинен дати уявлення про характер і склад візуальної частини гри і всіх пов'язаних з цим питань. Базуючись на попередніх розділах, тут описуються всі елементи, які повинні бути створені і які можна буде побачити в грі.

Метою даного розділу є не стільки детально описати графічні елементи, скільки скласти загальне уявлення про характер і обсязі графіки.

#### **3.8.1. Загальний опис**

Тут приведіть загальну інформацію по графіці гри:

- Технічне виконання (3D, 2D, текстова)
- Стилiстика, атмосфера і палiтра
- Інші загальні відомості

### **3.8.2. Двомірна графіка і анімація**

В цьому розділі приведіть всю необхідну базову інформацію про 2D графіку, яка повинна бути розроблена:

- Інтерфейс
- Ефекти

Якщо гра не 3D, то тут же описується і основна ігрова графіка:

- Персонажі, будови та юніти.
- Ігровий світ (ландшафти і статичні об'єкти)

### **3.8.3. Тривимірна графіка і анімація**

В даному розділі перерахуйте і дуже коротко охарактеризуйте всі елементи гри, які повинні бути створені, можливо, згрупувавши окремі складові:

- 3D моделі
- текстури
- анімації

### **3.8.4. Анімаційні вставки**

Даний розділ повинен дати інформацію про склад і характер роликів гри, а саме:

- Перелік і їх розташування в грі (початковий ролик, фінальний ролик, ролики місій тощо)
- Характер виконання (на «движку» гри або окрема анімація)
- Зміст - без детального сценарію, тільки загальний зміст, а також приблизну тривалість.

Якщо планується використання відео зйомок, обов'язково це вкажіть.

## **3.9. Звуки і музика**

### **3.9.1. Загальний опис**

В цьому розділі розмістіть загальну інформацію по звуковому втіленні гри: характер музичних тем, що створюється настрій, насиченість світу звуками і інше, що важливо для розуміння ролі аудіо-складової гри.

### **3.9.2. Звук і звукові ефекти**

Тут перерахуйте ті звукові ефекти, які буду створені і використані в грі, їх прив'язку до об'єктів ігрового світу з попередніх розділів. Не забудьте розглянути склад звукових даних для:

- Інтерфейсу
- Спец. ефектів
- Ігрових об'єктів

- *Діалогів і анімаційних вставок*

### **3.9.3. Музика**

*В цьому розділі приведіть інформацію про склад і загальний змісті музичних треків гри. Не забудьте згадати, які музичні фрагменти супроводжують:*

- *Головний інтерфейс нової гри*
- *Склад музичного супроводу роликів*
- *Склад тим за рівнями гри або їх зв'язок*
- *Особливі фрагменти - action, негативний фінал або інше*

## **3.10. Описе рівнів**

### **3.10.1. Загальний описе дизайну рівнів**

*Так як детальне опрацювання рівнів є одним з процесів розробки гри, вкажіть тут лише ключові особливості або вимоги по дизайну рівнів, а також їх склад і зв'язок з сюжетом гри.*

### **3.10.2. Діаграма взаємного розташування рівнів**

*В даному розділі має сенс описати приблизне співвідношення локацій гри. Для лінійно-послідовної схеми рівнів даний розділ перетворюється в простий їх перелік. Якщо в грі є «особливі місця», важливі для сюжету або ігрового процесу - тут їх необхідно згадати.*

### **3.10.3. Графік введення нових об'єктів**

*Зміст цього розділу відноситься до балансу гри і тут потрібно розкрити загальне побудова ускладнення гри або її розвитку і підтримки інтересу.*



## 4. Контакти

*Перерахуйте імена і прізвища осіб, з якими можна зв'язатися для ведення переговорів або уточнення окремих питань. Не збудьте вказати як телефони, так і e-mail.*

Контактне особа:

Телефони:

E-mail:

Адреса:

Сайт: