

# Эскизный проект игры SATch

## Общие сведения

Это игра в жанре аркада, в которой игроку следует уклоняться от препятствий, следить за шкалой насыщения и стараться всеми доступными в игровом мире способами добраться до конца сна. Для достижения конечной цели следует ловить еду, чтобы шкала голода не добралась до максимума, ловить различные предметы для получения преимуществ. Как только достигнут конец сна, игрок считается победителем. Однако если игровой персонаж станет голодным до окончания сна, либо игрок попадет в препятствие, то он считается проигравшим.

## Концепция

SATch – это компьютерная игра в жанре аркад. Цель игры добраться до конца сна. Задача усложнена тем, что игроку необходимо следить за шкалой насыщения персонажа. Если шкала насыщения достигнет максимума, то игрок считается проигравшим.

Игра имеет вид сбоку, 2D. Уровень представляет собой скролл влево. Предполагается наличие нескольких уровней, в каждом из которых сложность увеличивается посредством ускорения времени заполнения шкалы голода, а также увеличением количества препятствий.

Основные особенности:

1. Случайное появление на игровом поле препятствий.
2. Случайное появление на игровом поле объектов-помощников.

## Атмосфера игры

Действие происходит в вымышленном мире, который представляет собой сон игрового персонажа – кота. Мир наполнен причудливыми предметами, которые представляют собой страхи кота, они же являются препятствиями, а также наоборот наслаждения – еда и другое

## Интерфейс

Игроку всегда доступен lifebar – шкала насыщения. А также количество попыток – подушки.

Игровой мир представляет собой двумерную карту с видом сбоку. Интерфейс игрока представляет собой следующие элементы - справа вверху расположен lifebar, слева вверху количество доступных попыток.

## Начало игры

Игра начинается с автоматическим началом движения игрока – после запуска персонаж сразу начинает движение с заданной скоростью вправо. Шкала голода на минимальном уровне, количество попыток – три.

## **Объекты игры**

Игровой мир представлен лентой скролла с движением влево. На поле всегда присутствует lifebar, а также количество попыток. Случайно появляются объекты-препятствия. Они могут быть следующих видов:

1. Пылесос – препятствие, при столкновении с которым игра заканчивается. При столкновении игроку демонстрируется анимация, имитирующая работу этого бытового прибора.
2. Собака – препятствие, при столкновении с которым игра заканчивается. При столкновении демонстрируется анимация, на которой собака на цепи успевает схватить игрового персонажа.
3. Кирпичная стена – препятствие, при столкновении с которым игра заканчивается. При столкновении демонстрируется анимация, имитирующая «звездочки», которые крутятся над головой персонажа.

Кроме того, в игре присутствуют объекты, которые помогают упростить задачу достижения цели игры. Среди них имеются следующие объекты:

1. Воздушный шар. Если игрок поймает шар, то персонаж схватится за веревку шара и в течение заданного времени персонаж будет без управления игрока преодолевать препятствия.
2. Картонная коробка. Если игрок поймает картонную коробку, то такие объекты препятствия, как собака, пылесос и тд не смогут поймать персонажа.

Также имеется пища, она представлена в виде сосисок. Пища необходима игроку для того, чтобы поддерживать шкалу насыщения.

## **Игровые возможности**

Игрок имеет возможность взаимодействовать с объектами путем направления персонажа на эти объекты кнопками управления. Кроме того, при случае, когда количество попыток заканчивается, то ему предлагается возможность пройти мини-игру, которая восполнит запас этих попыток.

## **Параметры персонажей**

У персонажа имеется два параметра – это количество попыток и lifebar, имитирующий шкалу голода.

Изначально у игрока имеется три попытки. Их количество уменьшается, когда игрок проигрывает любым возможным способом – сталкивается с препятствием, либо шкала голода заполнилась максимально. Когда попытки заканчиваются, то игроку предлагается пройти мини-игру, чтобы восполнить количество попыток.

Шкала голода всегда находится в динамике. Когда игрок потребляет пищу, то шкала уменьшается. Если игрок не потребляет пищу, то шкала все время увеличивается.

Как только шкала полностью заполнится, то игрок считается проигравшим, он теряет попытку.

## **Геймплей или игровой процесс**

Управление персонажем происходит с помощью двух стрелок – вверх и вниз. Вперед игрок двигается самостоятельно.

Преодоление препятствий происходит также с помощью стрелок.

## **Проектирование уровней**

В игре предполагается несколько уровней. Место расположение Препятствия, пища и объекты-помощники генерируются случайно.

## **Графика и музыка**

Во время движения персонажа будет проигрываться музыка. При взаимодействии с объектами будут записаны треки, которые будут проигрываться непосредственно при взаимодействии с объектом. Например, лай собаки, работа пылесоса или шуршание пакета.

## **Технические требования**

Для запуска игры необходим компьютер или ноутбук. Возможность выхода в интернет не требуется.

## **Маркетинг**

Файл с игрой планируется выложить в социальной сети Вконтакте (и возможно в Facebook).

## **Резюме**

Сложность проектирования заключается в изучении нового языка программирования.

Игра имеет несколько уровней с увеличением сложности прохождения игры. Присутствуют мини-игры, которые предоставляют возможность количество попыток прохождения уровня.