

НИНДЗЯ ЖАБЫ

КОНЦЕПТ-ДОКУМЕНТ

версия 1.2



ПРО ДОКУМЕНТ

Документ посвящен концепции мобильной игры Ниндзя Жабы (Frog Ninja). Вкратце - это потенциально успешный клон Fruit Ninja в оригинальном сеттинге.

Концепция была придумана в 2011м году, затем дорабатывалась в 2011м и 2014м году. На основе идей концепции был придуман проект Братства Умов - Ниндзя с Мороженым. В 2016м году концепция Ниндзя Жабы приобрела форму двух концепт-документов в одном.

ps. Картинка жабы-ниндзя взята у [Haywirevisions](http://Haywirevisions.com).

ИСТОРИЯ ВЕРСИЙ

Версия/ ссылка	Дата	Описание
1.2	25.11.2016	ворд-версия документа, мелкие коррективы
1.1	27.09.2016	объединение двух концепций воедино и публикация на сайте
0.7	05.09.2016	доработка документа до презентабельной версии для сайта
0.63	21.11.2015	доработка одной из версий концепт-дока для публикации в докоблог
0.62	NN.08.2014	продолжение детализации, редактирование
0.61	NN.08.2014	детализация, старт диздок-версии
0.6	NN.08.2014	фичекат до мини-версии
0.5	NN.08.2014	перестановка идей в правильном порядке
0.4	NN.07.2014	возврат к данной версии, дополнение старыми идеями с айпода (полная дока)
0.3	NN.07.2014	переработка концепта под движок клона Фруктового Ниндзя - проект с Сергеем
0.26	28.06.2014	импортирован в конфлюенс
0.25	2011	доработки концепта
0.2	2011	составление концепт-документа на основе аудита
0.1	2011	аудит, консалтинг, нейминг и концептирование по мотивам альфа-версии имеющегося движка для компании Electronic Jaws

СОДЕРЖАНИЕ

[1. Введение](#)

[2. Игровой экран](#)

[3. Механика персонажей](#)

[4. Параметры главного героя](#)

[5. Интерфейсы](#)

[6. Альтернативная концепция](#)

1. ВВЕДЕНИЕ

1.1. Название игры

Английский вариант — Frog Ninja (по аналогии с Fruit Ninja)

Русский вариант — Ниндзя Жабы

1.2. Жанр и фокус

Жанр: мобильный слайсер

Фокус: игрок уничтожает насекомых простейшими движениями пальца.

1.3. Платформа

Игра подходит для любого устройства с сенсорным экраном. Это означает, возможность портирования на практически любую мобильную платформу — iOS, Android, Windows Phone итд.

1.4. Ключевые особенности

- Простейшее интуитивное управление персонажем
- Хардкорный вызов — игре легко обучиться, но сложно освоить
- Оригинальный казуальный сеттинг — борьба ниндзя жаб с насекомыми
- Усовершенствованный геймплей по сравнению с Fruit Ninja и его клонами

1.5. Сеттинг

Игрок выступает в роли жабы-ниндзя и проходит обучение у сенсея боевому искусству Фрог-Фу для выживания в суровых условиях лесного болота.

1.6. Референсы

- Референс персонажа, экрана, динамики - видео Pocket Ninjas
- Референс управления, простоты, нарастания сложности — видео геймплея Fruit Ninja
- Референс простоты стилистики, тактики, множества достижений — флеш-игра Amorphous+

1.7. Обоснования успешности

[Анализ успешности Фруктового Ниндзя](#)

[Интервью с CEO Халфбрик про причины успешности Фруктового Ниндзя](#)

Дополнительные материалы:

[Исследование мобильных свайперов](#)

[Исследование мобильных ксониксов](#)

1.8. Монетизация

Необязательные внутриигровые покупки, рекламные внутриигровые видеоролики.

2. ИГРОВОЙ ЭКРАН

2.1. Камера

2D, вид сбоку — как в Фруктовом Ниндзэ и во всех его клонах. То есть, камера снимает сцену прямо параллельно горизонту.

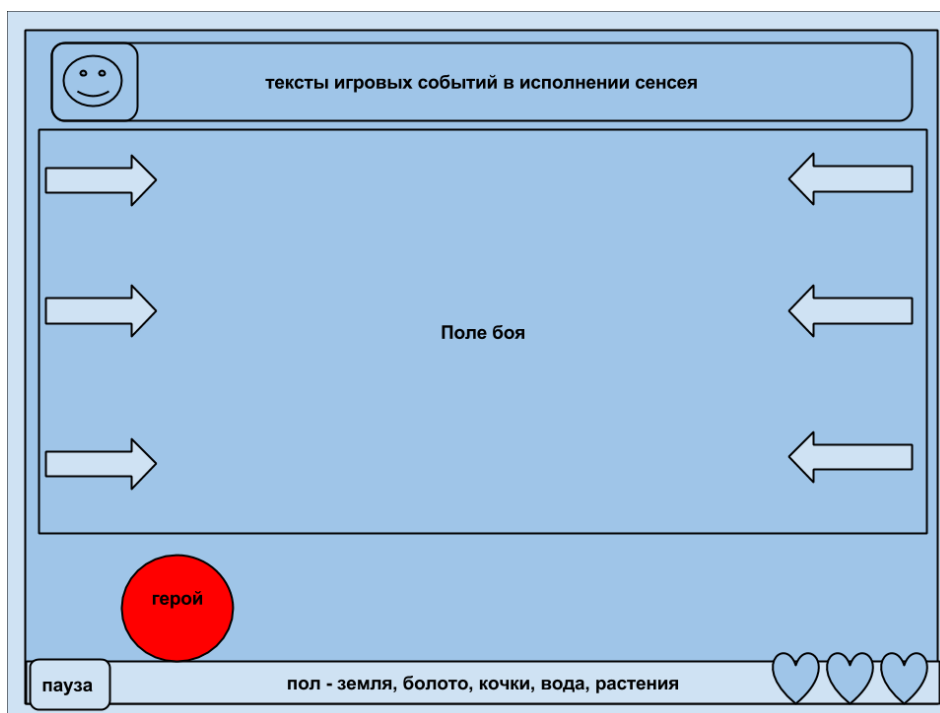
2.2. Ориентация

Горизонтальная ориентация экрана, как в референсе Fruit Ninja.

2.3. Игровое поле

Игровое поле представляет собой лесное болото, на котором водится присущая этому месту “живность”.

Схема игрового поля (версия 0.1):



- герой — персонаж игрока, который перед началом боя появляется внизу экрана, на земле
- пол — нижняя часть экрана, земля, куда приземляется лягушка после прыжков
- поле боя — здесь появляются и летают насекомые, стрелочками показаны направления
- тексты игровых событий — сенсей выдаёт игроку красивые сообщения про комбо и левелапы лягушки
- пауза — кнопка вызывает меню паузы
- сердечки — иконки жизни персонажа
- усталость — шкала ограничения слайсинга (отсутствует на картинке 0.1)

2.4. Игровой уровень

В игре всего один уровень, он бесконечен, волны насекомых случайны, с постепенным нарастанием сложности. В конце уровня игрок получает очки, опыт, и затем старается перебить своё предыдущее достижение. Каждый раз игровой уровень начинается с нуля, как в Fruit Ninja.

3. МЕХАНИКА ПЕРСОНАЖЕЙ

3.1. Сеттинг

В каждой сессии игрок получает в своё распоряжение новую лягушку. Лягушка хочет усовершенствоваться, чтобы стать настоящей ниндзя. Лягушка уже имеет базовые навыки, и теперь сенсей помогает ей развиваться еще сильнее, на практике. Так в течении игрового уровня лягушка и развивается под надзором сенсея, получая в конце оценку. По сути, игрок является лягушкой.

3.2. Механика перемещения главного героя

Если игрок тапает по экрану устройства, то жаба телепортируется в это место. Задержки нет — в предыдущем месте жабы появляется характерное облачко (или след), а сама жаба мгновенно появляется в месте тапа.

Если игрок проводит пальцем по экрану, то жаба привязывается к месту соприкосновения пальца с экраном. В какую сторону направлен свайп, туда направляется и жаба, неотрывно следуя за пальцем.

Когда игрок после длинного свайпа отрывает палец от экрана, жаба телепортируется обратно в нижнюю часть экрана, на землю.

Если жаба соприкасается с нижним пределом экрана, она останавливается в том месте, где приземлилась. Если жаба соприкасается со стеной экрана, то она коллизит, выполняя перемещение вниз вдоль стены.

Если игрок выполнил свайп до приземления жабы, то задержки по-прежнему нет, жаба реагирует мгновенно, выполняя телепортацию в нужное место экрана. И там снова прилипает к курсору.

3.3. Механика взаимодействия главного героя с противниками

При соприкосновении со вражескими персонажами жаба пронзает насекомых катаной, зажатой в лапах. Таким образом, под пальцем игрока всегда находится жабья катана, направленная острием в сторону разреза.

Если свайп игрока (жаба) соприкасается с насекомым на экране, то данное насекомое либо умирает, либо теряет жизнь. При смерти насекомые падают за экран, плюхаясь в воду и исчезая. Если насекомое теряет жизнь, а не умирает, то играется анимация потери жизни (мигание).

Комбо-ударом считается только прямой свайп, или условно прямой - допускается небольшой изгиб слайса. Тогда все насекомые, по которым прошла траектория слайса, добавляются в комбо-счетчик, за что игрок получает бонусные очки и опыт. Каждый изгиб свайпа обнуляет комбо-счетчик, но визуально это не прерывает движения жабы с пальцем. Такой подход заставляет игроков следить за менеджментом свайпов, а не “спамить” их.

3.4. Механика насекомых

Насекомые - это противники игрока. Они перемещаются по экрану в направлении главного героя, чтобы украсть жабьи сокровища. Если насекомое долетает до главного героя, то оно ворует из сундука бриллиант и исчезает с экрана.

Насекомые бывают трёх типов, в зависимости от количества жизней:

- сумасшедшие комары
- свирепые мухи
- туповатые жуки

Насекомые отличаются следующими параметрами: тип насекомого, скорость полёта, количество жизней и количество очков, которые даются игроку за убийство.

4. ПАРАМЕТРЫ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ

4.1. Жизни

У главного героя есть три условные жизни, которые отображаются на игровом интерфейсе (пока в виде сердечек). Если насекомое украло бриллиант и не было уничтожено до исчезания с экрана, то отнимается одна жизнь. Игра заканчивается, когда у игрока не осталось жизней.

Жизни восстанавливаются с каждым левелапом жабы. Максимальное количество жизней увеличивается во время ключевых левелапов вплоть до пяти.

4.2. Усталость

Шкала усталости - это ограничение, чтобы игрок не мог бесконечно свайпать насекомых. Эта шкала заполняется, пока игрок выполняет свайп. Усталость добавляет в игру тактичность в плане менеджмента свайпов.

Усталость восстанавливается на базовом месте главного героя, пока жаба не выполняет прыжок, а сидит на земле (в перерывах между свайпами).

При усталости 0% первые удары по насекомым приносят дополнительные очки.

При усталости 100% жаба принудительно возвращается на базовое место и 2 секунды не может атаковать (штраф). Усталость в это время сбрасывается медленнее, чем в остальных ситуациях.

4.3. Опыт и левелапы

Во время игровой сессии лягушка получает опыт за сбитых насекомых. За опыт лягушка получает левелапы, которые автоматически повышают её характеристики в бою. Левелапы зависят от того, какие ступени Фрог Фу открыты в жабьей Школе.

Получение максимального уровня рассчитано, примерно, на три минуты игры. Дальше игрок играет на максимальном уровне с максимальными характеристиками.

4.4. Характеристики

При автоматических левелапах во время игры у главного героя появляются дополнительные характеристики:

- Возможность выполнять двойные комбо-удары
- Возможность выполнять тройные комбо-удары
- Увеличенный предел усталости
- Ускоренная регенерация усталости
- Увеличенное количество жизней
- Увеличенное количества опыта за убийства и комбо-удары
- Увеличенное количество очков за убийства и комбо-удары
- Увеличенная зона свайпа (второй меч)
- Увеличенный урон по насекомым

4.5. Очки

В зависимости от количества сбитых насекомых за одну игровую сессию игрок получает очки в конце игровой сессии. Очки используются в таблицах лидеров, достижений, социальных сетях итд. Также очки должны быть использованы для прокачки в Школе. С тактической точки зрения игрок может максимизировать количество очков временем игровой сессии и комбо-ударами.

5. ИНТЕРФЕЙСЫ

- 5.1. Прелодер
- 5.2. Главное меню
- 5.3. Игровой уровень
- 5.4. Школа/магазин
- 5.5. Пауза
- 5.6. Завершение уровня
- 5.7. Лидерборды
- 5.8. Ачивменты
- 5.9. Настройки
- 5.10. Набор интерфейсов связанных со внутриигровыми покупками.

6. АЛЬТЕРНАТИВНАЯ КОНЦЕПЦИЯ

6.1. Пояснения про раздел

Шестой раздел посвящен одной из ранних версий концепции Ниндзя Жабы. По сути, многое осталось тем же, но поменялась ориентировка экрана, сеттинг, некоторые фиши. В связи с целесообразностью, текст альтернативной концепции практически не редактировался с 2011.

6.2. Введение

На протяжении тысяч лет жабы портили языки в погоне за насекомыми, часто промахивались, пачкались, заражались болезнями, и иногда даже умирали от этого. Но однажды пришел сенсей — Великая Ниндзя Жаба — который начал учить лягушек боевому искусству Фрог-Фу. Отныне натренированные жабы всерьез могли взяться за насекомых.

Слоган: Зачем напрягать язык? Используй Фрог-Фу!

6.3. Название игры

Ninja Frog (или Ninja Toad)

6.4. Суть игры

Лягушка-ниндзя уничтожает насекомых при помощи языка с катаной.

6.5. Механика

Вид сверху. Лягушка сидит посреди экрана, а «враги» перемещаются к ней с разных сторон экрана. При атаке (tap, cut) лягушка поворачивается в указанном направлении и выпускает язык с «зажатым» в нем мечём. Язык быстро достигает точки атаки, наносит урон, затем сворачивается обратно в рот лягушки. При прыжке лягушка подпрыгивает на месте вверх, увеличиваясь в размерах (приближается к камере), затем приземляется обратно.

Игрок может выполнять следующие действия при помощи tap, cut, tap-hold:

- Тап по экрану - прямой выстрел языком
- Кат по экрану - слэш языком
- Тап по лягушке - прыжок
- Тапхолд по экрану/лягушке - длинный прыжок

Уровень один - survival, как в Fruit Ninja. Уровень статичный, нескроллерный, то есть игрок не выполняет перемещения по экрану. По мере увеличения сложности игры (в зависимости от времени) происходят следующие трансформации геймплея:

- лягушка автоапгрейдится – появляются новые возможности, улучшается механика, происходят визуальные изменения
- появляются новые типы врагов
- увеличивается количество врагов

У лягушки есть health-bar с некоторым количеством жизней. Врагами выступают насекомые, змеи и крокодилы. Когда они приближаются вплотную к лягушке, то ей наносится урон. Насекомые останавливаются возле лягушки и наносят урон до тех пор, пока не будут съедены. Змея и крокодил не останавливают своё движение и «проезжают» по лягушке, нанося ей одноразовый урон, если игрок не выполнил прыжок.

6.6. Персонажи

Лягушка

Лягушка защищает свое место под солнцем. Она достигла высот искусства ниндзя, поэтому умеет управлять катаной при помощи языка. Сама катана хранится во рту лягушки.

Враги

- Сумасшедший комар. Быстрый, но слабый (одно попадание).
- Туповатый жук. Медленный, но надо попасть два раза. Первое попадание останавливает жука (stun-эффект).
- Свирепая пчела. Это босс, надо попасть три раза, причем stun не происходит. Скорость средняя.
- Хитрая змея. Через неё надо перепрыгнуть.
- Крутой крокодил. Большой - через него надо высоко прыгнуть (тапхолд).

6.7. Апгрейды

Во время игры, персонаж игрока получает опыт, который позволяет ввести так называемые автоапгрейды. Отличие от классических апгрейдов в том, что они происходят автоматически, без менеджмента параметров. Автоапгрейды случаются в зависимости от времени игры и количества убитых/перепрыгнутых врагов. Количество автоапгрейдов большое, порядка 50-100.

В игре есть следующие автоапгрейды:

- язык - длина, быстрота, сила
- лягушка - размер, жизни
- прыжок - перезарядка

6.8. Дополнительные идеи

Режим мегажабы

Во время этого режима лягушка может убивать змей и крокодилов. Всех насекомых убивает с одного попадания. Еще что-нибудь можно придумать сюда – уменьшается входящий дамаг, например. Или вылетает много насекомых, но летят они медленно, позволяя делать крутые комбосы.

Как набирается шкала активации режима мегажабы. Это происходит за особые, хардкорные профессионализмы игрока. Варианты для набора шкалы:

- комбосы
- высокая скорость тапа
- долгое время без входящего дамага
- результативные прыжки

Идеи механики прыжка

- При прыжке жабка отгоняет всех насекомых, которые на ней (они отлетают на расстояние, а затем летят обратно).
- У прыжка может быть речарж, чтобы нельзя было прыгнуть всё время.
- В прыжке тоже можно кушать насекомых

Уровни

В игре всего один уровень, для которого достаточно сделать 2-3 разных бекграунда. Каждый бекграунд - это болотистый пруд, который состоит из воды, растений (немного) и большой водоросли с листом (место жабки). Для красоты можно добавить к водоросли красивый цветок (лотос, например).