

“Among The Nightmares”

Дизайн - документ

Выполнил

Базовой Евгений Вадимович

Команда

Обезьянки Incorporated

Преподаватель

Александров Эдуард Эмильевич

2025 г.

Санкт-Петербург

**Содержание.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **Введение**
2. **Концепция игры**

2.1. Введение

2.2. Платформа, жанр и аудитория.

2.3. Основные особенности игры.

2.4. Описание игры

2.5. Схожие проекты

1. **Функциональная спецификация.**

3.1. Ход игры

3.2 Основной игровой цикл

3.3. Персонаж Игрока

3.4. Элементы Игры

3.5 Механики

3.6 Формулы(точные значения напишу при балансировке игры)

3.7 Списки предметов(дополнится впоследствии)

1. **Техническая спецификация.(Будет дописана в процессе 2 майлстоуна)**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***Раздел 1***

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Введение**

Данный документ содержит в себе несколько разделов, которые будут описывать представленную в них информацию.

* **Раздел 2** - это раздел, содержащий главную информацию об игре - её концепцию, жанр, аудиторию, подробное описание, а также основные особенности и похожие проекты.
* **Раздел 3** - это раздел, который описывает весь функционал игры, то есть её механики, уровни, персонажей, предметы, то есть всю функциональную составляющую.
* **Раздел 4** - техническое описание. Описание классов/структур, ворлд стейта, алгоритмы реализации основного игрового цикла, реализацию механик.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***Раздел 2***

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Концепция игры.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **1 Введение.**

“Я просыпаюсь в своей кровати, но всё очень странно : всё такое мрачное, смутное, а за окнами страшная гроза. Мамы нигде нет.. как и её книги со шкатулкой, а как же мне без них успокоиться..

Потом я увидел их! Страшных кошмаров, что украли эти важные вещи у меня.. Они все ужасно смеялись надо мной.

Я должен их найти и забрать, иначе я не смогу нормально заснуть..”

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2.2 Платформа, жанр и аудитория.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Игра относится к жанру Text Based RPG в сеттинге детского кошмара с элементам Survival Horror`а.

Разрабатывается только для платформы PC.

ЦА: Игра ориентирована на большую аудиторию, 16 - 35 лет, пол значения не имеет. Любители RPG, интерактивной литературы, хоррора, психологических триллеров. Люди, ценящие атмосферу, эмоциональную вовлеченность и умственные вызовы в играх. Игроки, которые любят исследовать сложные темы и не боятся сталкиваться с неприятными эмоциями.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2.3 Основные особенности игры.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

* Игра представлена в интересном сеттинге, так как главный герой - это маленький ребёнок, пытающийся выбраться из кошмаров.
* Нет системы здоровья, а есть шкала страха, при её полном заполнении игра заканчивается.
* Характеристики персонажа динамичны, так как составляются из имеющихся у вас игрушек.
* Характеристики персонажа и врагов(кошмаров) связаны напрямую.
* Необычная система боя, так как у врагов тоже нет условного здоровья, а есть ряд характеристик, которые при падении до 0 провоцируют смерть кошмара.
* Но кошмар необязательно побеждать до конца, можно лишь снизить его характеристики путём атаки своими игрушками, а потом встретиться с ним “лицом к лицу”, что приведёт к большему заполнению шкалы страха.
* Оружие главного героя - это мягкие игрушки, никаких мечей, пистолетов и т.д.
* Уровни представлены в виде локаций для детей(Дет.сад, парк развлечений и т.д.).
* Возможность снизить шкалу страха использованием редких предметов.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**2.4 Описание игры**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Главная цель игрока - найти украденные шкатулку и книгу сказок, которые будут находиться где-то на неисследованной игроком карте, составленной из разных локаций.

Игрок может перемещаться указаниями направлений сторон света(как в играх Zork, Spider Web и др.), обыскивать разные предметы при возможности командами по типу: “обыскать, посмотреть” и т.д. Примерные эти команды будут расписаны в подсказке к игре.

Вражескими юнитами будут кошмары - всячески различающиеся мистические страшные существа, которые могут заполнить шкалу страха, тем самым убить игрока.

Также задачей игрока будет находить особые предметы для снижения уровня страха, а также ключи для открытия проходов и т.д.

Боевое взаимодействия основано на встроенных характеристиках кошмаров и динамически изменяемых характеристиках персонажа. Они будут составляться из имеющихся мягких игрушек у игрока в инвентаре.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2.5 **Схожие Проекты**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Похожий по концепту проект - это игра Among the Sleep, где главный герой младенец.

Основой для системы перемещения я взял концепцию игр Zork и Spider Web(детективная text-based игра)

На элементы Survival Horror’a и ограниченость ресурсов меня вдохновила серия Resident Evil.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Раздел 3**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Функциональная Спецификация**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**3.1 Ход игры**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

События игры будут разворачиваться в таких локациях:

* Дом - мрачный родной дом, чьи стены давят на тебя своей атмосферой пустоты, потому что близкие из него пропали.
* Детский сад - наполненный ранее смехом уже не выглядит таким приятным и тёплым, а наполняется ужасами, которые напугают до чёртиков.
* Парк развлечений - любимое место отдыха с семьёй становится местом, где развлекаются с вами кошмары.

Начало игры - это пробуждение главного героя в своей кровати в непонимании, что происходит, потому что всё стало очень тёмным, а за окнами сильнейшая гроза. Он хочет найти маму, чтобы та успокоила его, но её нигде нет, как и её книги со шкатулкой.

Чуть позже, спустившись на первый этаж своего дома, главный герой видит кошмариков с книгой и шкатулкой в руках, они быстро испаряются, заливаясь страшным смехом.

Чтобы выйти из своего дома и пройти в дальнейшую локацию, нашему герою потребуется обыскать дом и найти ключи от него, они будут находиться в ужасном подвале, где будет первое столкновение с кошмариком - Бугагащке.

Следующая локация - это детский садик, который очень любит наш персонаж, там можно будет найти первый предмет поисков - Книгу сказок, но там уже будет значительно больше врагов, что постараются мешать.

Последняя локация - это привычный парк развлечений, в котором осталось мало радости, но не для кошмариков, которые так и хотя \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

поиздеваться. Там будет находиться последний предмет - музыкальная шкатулка, которую можно получить за победу над последним кошмаром( или же использовав механику встречи со страхом, но это будет очень рискованно, так как это главный кошмар).

В процессе игры, чтобы продвигаться по сюжету, нужно будет исследовать локации, находить сюжетные предметы, такие как ключи, а также находить пути дальше, пользуясь механикой координатной системы.

3.2 **Основной игровой цикл**

Исследование локации -> Встреча с кошмаром -> Дальнейшее исследование/Использование предметов снижения страха

3.3 **Персонаж игрока**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Тимет - маленький мальчик 5 лет с до ужаса богатым воображением. Характеристики нашего персонажа динамически меняются в течение игры, в зависимости от имеющегося у нас оружия - мягких игрушек.

3.3.1 **Характеристики**

|  |
| --- |
| **Характеристики Главного героя** |
| Спокойствие |
| Рассудок |
| Сила |
| Скорость |

То есть характеристики нашего персонажа будут убавляться, когда мы теряем нашу мягкую игрушку, потому что она потратила все свои характеристики на борьбу с кошмарами, или расти, когда мы находим новую мягкую игрушку на локациях.

3.3.2 Шкала Страха

Шкала страха - это условное “здоровье”, которое отражает состояние

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

нашего персонажа, при полном заполнении шкалы - мы проигрываем.

Заполняется шкала страха из-за атак кошмаров(в зависимости от их

характеристик) или же при использовании механики встречи с ними лицом к лицу(та же самая зависимость от характеристик, но множители формул уже больше).

Шкалу страха можно будет снизить на небольшое количество, если найти и использовать редкие предметы: любимое мамино печенье, пакетик яблочного сока, булочка с сосискою.

3.3.3 Инвентарь

У игрока будет свой инвентарь, содержащий мягкие игрушки, сюжетные предметы, предметы, снижающие шкалу страха, и т.д.

3.3.4.1 Механики

|  |  |
| --- | --- |
| Исследование | Команды направлений по частям света(S,W,Север, Восток) |
| Бой | Вступить в бой с кошмаром |
| Инвентарь | Открыть инвентарь/Использовать что-то в нём |

3.3.4.2 Механики Боя

|  |  |
| --- | --- |
| Убежать | Уйти в предыдущую комнату(чтобы найти предметы,которые помогут победить) |
| Атака | Использовать какую-то мягкую игрушку для атаки по характеристикам кошмара |
| Лицом к лицу | Встретить кошмара лицом к лицу, чтобы он исчез, но получить больше страха |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3.4 **Элементы игры**

3.4.1 Кошмары

Кошмары - это враги главного героя, которые будут мешать нам спокойной продвигаться по локациям, чтобы достичь своей главной цели.

|  |
| --- |
| **Характеристики кошмаров** |
| Устрашение |
| Сумасшествие |
| Сила |
| Скорость |

При падении значений этих характеристик до 0, кошмар исчезает.

При своей атаке кошмар заполняет шкалу страха нашего главного героя в зависимости от своих характеристик.

3.4.2 Элементы для снижения шкалы страха

|  |  |
| --- | --- |
| **Элемент** | **Локация** |
| Любимое мамино печенье | Дом |
| Пакетик яблочного сока | Детский сад |
| Булочка с сосискою | Парк развлечений |

3.4.3 Сюжетные предметы

Сюжетные предметы нужны будут для продвижения по локациям или для лучшего исследования их. Это будут ключи, монетки для игровых автоматов(на локации парк развлечений) и т.д.

3.5 **Механики**

3.4 Механика Боя

При исследовании мира, Вы можете наткнуться на кошмара, от которого вы можете убежать, или вступить с ним в бой, используя для этого команду.

Бой происходит так, что сначала идёт ваша атака(при наличии у Вас

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

мягких игрушек), а затем атака кошмара.

Если же у Вас нет мягких игрушек, то сначала атакует кошмар, а только потом Вы сможете использовать механику лицом к лицу или же убежать.

3.5 Механика Передвижения

Передвигаться по локациям можно с помощью использования команд направления частей света. Подсказки по доступным направлениям можно будет из текста описания комнаты/локации, на которую вы попали.

|  |  |
| --- | --- |
| **Команды** | |
| S | Юг |
| W | Запад |
| E | Восток |
| N | Север |

SE, NE и т.д. пока под вопросом.(Нужно посмотреть на применение этого в игре, нужно ли вообще).