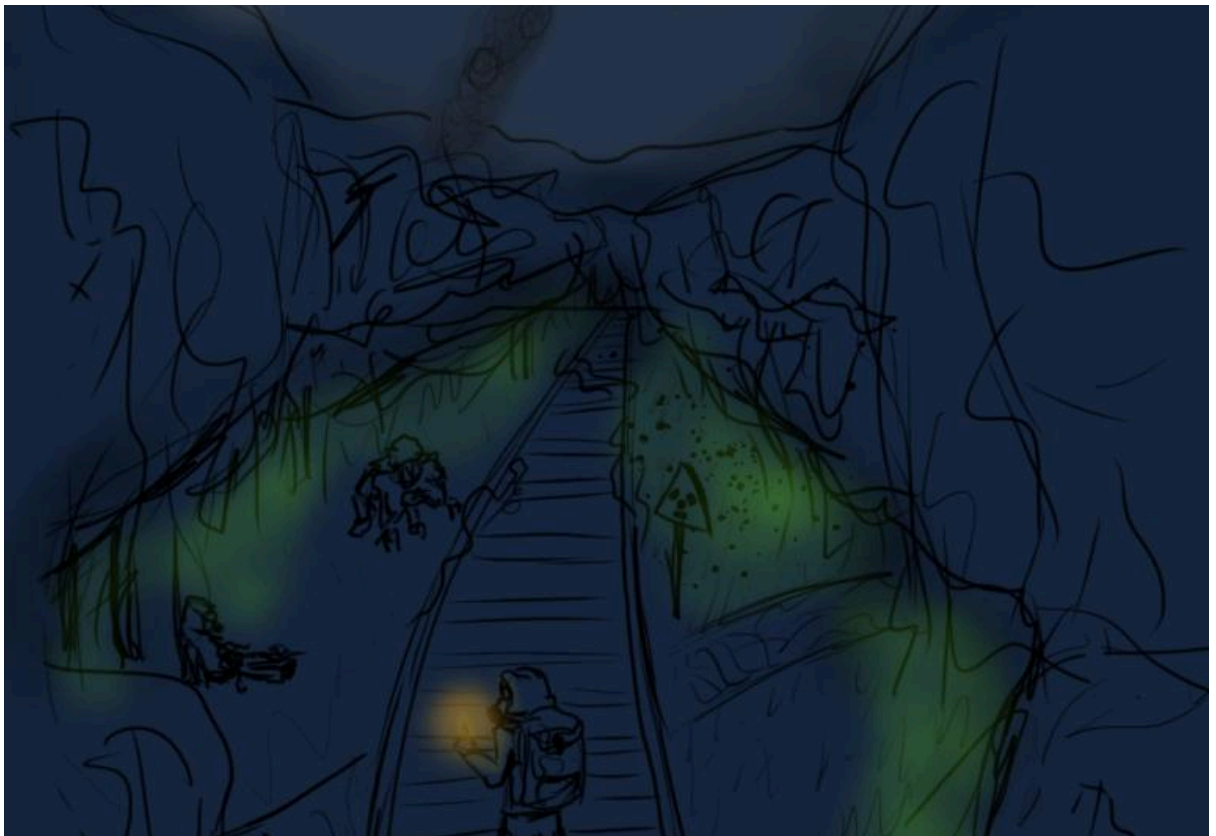


# Геймдизайн-документ: Текстовая RPG “Тропы”

## Введение:

- Название игры: “Тропы”
- Платформы: ПК, с возможностью дальнейшей адаптации для мобильных устройств
- Жанр: Текстовая RPG с элементами выживания, хоррора и морального выбора.
- Целевая аудитория: Любители постапокалипсиса, хоррора, текстовых RPG и игр с глубоким сюжетом.
- Возрастной рейтинг: 16+
- Сегмент и длина игры: Midcore-Hardcore, 1-2 часа
- Конкуренты и вдохновители: серия игр Metro, серия игр Stalker, серия игр Bioshock, Мор Утопия (Pathologic 2)



## Контакты:

Составители документа: Мадреимов Алан, Бакалдин Кирилл

Email: [lugininalan@gmail.com](mailto:lugininalan@gmail.com), [kbiark@yandex.ru](mailto:kbiark@yandex.ru)

## **Краткое описание сюжета:**

- Центральная концепция: Борьба за выживание, противостояние системе
- Главный герой: Мотивация: Услышав слухи о том, что его жена жива главный герой отправляется, преодолевая страхи, искать жену в других поселениях.
- Завязка сюжета: после ядерной бомбардировки вас спасает родной брат. Вы находите себя окружении таких же шокированных происходящим людей, но в относительной безопасной зоне. Вашей жены, Анны, не оказывается рядом с вами. Впоследствии вы узнаете от своего Брата, что она мертва. Проходят 2 года, разрозненные лагеря беженцев преобразуются в поселения, в которых вместо анархии появляются зачатки правящих фракций. В один день к вам в лагерь приходит торговец, и вы узнаете, что некая Анна очень похожая на вашу жену жива. Вы решаетесь по

## **Сеттинг**

Постапокалиптический мир после ядерной войны. Уцелевшая часть человечества укрылось в поселениях пригодных для жизни, связанных между собой тропами. В этом мире царит радиация, мутанты и опасные фракции. Небо окутано пеплом из-за чего свет еле пробивается до поверхности земли. Ядерная зима неизбежна.

## **Локации:**

- Поселения: Относительно безопасные убежища уцелевших после ядерной войны. В некоторых поселениях кипит жизнь, в иных царит абсолютная тишина.
- Тропы: Тропы это единственные жилки связи между поселениями, немногим удается проходить через них живыми.

## **Противники:**

- Зомби
- Робот
- Нечто в темноте
- Бандит
- Дикая собака

## **Геймплей**

Главное меню → Игра → Исследование → Прокачка →

Подготовка к боссу → Финальная битва → Концовка

### **Основные задачи:**

- Исследовать поселения и тропы.
- Находить ресурсы для выживания.
- Раскрыть тайну о жене главного героя.

### **Исследование и взаимодействие с миром:**

- Игрок исследует поселения и тропы, взаимодействуя с NPC, находя ресурсы и раскрывая тайны мира.
- В поселениях игрок может:
  - Общаться с жителями, чтобы получить информацию, квесты или торговые предложения.
  - Посетить магазин: купить зелье восстановления и бонусы увеличения урона
  - Отдыхать
  - Сохраняться
- На тропах игрок находит либо деньги, либо опасности, либо ничего

### **Ресурсы и выживание:**

- Ресурсы: зелье восстановления и бонусы увеличения урона/защиты
  - Умереть персонаж не может, в последний момент его спасают и вылечивают в поселении
- 

## **Основные механики:**

### **1. Система персонажа**

Персонаж имеет следующие характеристики:

- Имя – задается игроком
- Класс – влияет на стартовые характеристики (Воин, Маг, Разбойник, Жрец)
- Уровень (Level) – растет с опытом, увеличивает параметры
- Здоровье (HP) – текущее и максимальное
- Атака (Attack) – сила удара
- Защита (Defense) – снижает получаемый урон
- Золото (Gold) – валюта для покупок

- Опыт (EXP) – накапливается за победы, нужен для повышения уровня

Формулы:

- Макс. HP =  $20 + (\text{Level} - 1) * 10$
  - Атака =  $5 + (\text{Level} - 1) * 2$
  - Защита =  $3 + (\text{Level} - 1) * 1$
  - EXP для нового уровня =  $100 * \text{текущий уровень}$
- 

## 2. Боевая система

- Победить врага → получить EXP и золото.
- Проиграть бой → потерять часть золота, возродиться с полным HP.
- Враги имеют динамически адаптируемый уровень под уровень игрока.

Механика боя:

1. Игрок и враг атакуют по очереди.
  2. Урон рассчитывается:
    - Урон игрока =  $\text{Attack игрока} - (\text{Defense врага} / 2)$
    - Урон врага =  $\text{Attack врага} - (\text{Defense игрока} / 2)$
  3. Можно использовать зелья или попытаться сбежать (50% шанс).
- 

## 3. Инвентарь и предметы

Доступные предметы:

Предмет	Эффект	Цена (Gold)
---------	--------	-------------

---

Зелье здоровья	Восстанавливает $20 + (\text{Lvl} * 5)$ HP	20
----------------	--	----

---

---

Усиление атаки	+2 к атаке на 1 бой	30
----------------	---------------------	----

---

Усиление защиты	+2 к защите на 1 бой	30
-----------------	----------------------	----

---

Лимитов на инвентарь нет.

---

#### 4. Магазин

- Можно покупать предметы за золото.
  - Если денег недостаточно – покупка отменяется.
- 

#### 5. Исследование мира

- Игрок выбирает "Исследовать" → случайное событие:
    - 30% – встреча с врагом.
    - 50% – находка золота (10-30 Gold).
    - 20% – ничего не происходит.
- 

**Технические аспекты:**

- Язык: C++17
- Сборка: CMake
- Зависимости: Стандартная библиотека C++ (без внешних движков)
- Архитектура:
  - **Character** – логика персонажа.
  - **Game** – управление игровым процессом.
  - **Utils** – вспомогательные функции.

#### Платформа:

- Доступна на PC

#### Интерфейс:

- Текстовая игра с минималистичной графикой (ASCII-арт или статичные изображения).
- Текстовое описание событий.
- Меню выбора действий (например, "Осмотреть комнату", "Поговорить с персонажем", "Использовать предмет").
- Индикаторы состояния (здоровье, уровень радиации, запас фильтров, время).

#### Маркетинг и монетизация

- Бесплатная игра с возможностью поддержки разработчиков (донаты).
- Платная игра с платными DLC

#### Реиграбельность / поддержка

- Игра реиграбельна как и из-за нескольких концовок, так и из-за возможности помогать фракциям, выполняя их задачи. Также из-за развитой системы прокачки.
- Поддержку можно сделать в виде отдельных режимов игры: Выживание, Основание своей фракции и сражения с другими. Различные сюжетные DLC.

#### Контакты:

Составители документа: Мадреимов Алан, Бакалдин Кирилл  
Email: [lugininalan@gmail.com](mailto:lugininalan@gmail.com), [kbiark@yandex.ru](mailto:kbiark@yandex.ru)