

**Chrono-ATTACK**

**Дизайн-документ**

**Содержание:**

[**1. Введение 3**](#_gg6h2xf1opic)

[**2. Концепция 4**](#_exw50jygjj6c)

[2.1 Сюжет 4](#_lmn4bto2jg6w)

[2.2 Сеттинг 4](#_dvqtygc159wz)

[2.3 Целевая аудитория 4](#_uo1fewqbzbd8)

[2.4 Жанр 4](#_bjw2i141g27z)

[**3. Функционал игры 5**](#_3p8bx5w0yon8)

[3.1 Основные механики 5](#_23yjbdcyovt2)

[3.2 Структура уровней 5](#_wgurbwh8g3ln)

[**4. Реализация 7**](#_crp9usgekmgd)

[**5. Контакты и о разработке 8**](#_fflkuchj1ce8)

[5.1 Разработчик 8](#_4sfaashu8bxu)

[5.2 Проекты которыми вдохновлялись 8](#_psia6bs2k6fc)

# 1. Введение

* Раздел 2. Концепция, сеттинг, жанр, целевая аудитория.
* Раздел 3. Функционал игры, структура уровней.
* Раздел 4. Реализация.
* Раздел 5. Разработчик. Проекты, которыми вдохновлялись.

# 2. Концепция

## 2.1 Сюжет

На управление игроку даётся 4 робота, созданных безумным учёным. Их предназначением является остановить создателя в случае, если он решит уничтожить весь мир от безумия. Для того, чтобы достичь этой цели, роботам придется перемещаться назад во времени чтобы исправить ошибки учёного. Для перемещении во времени каждый робот должен выдать определенное количество единиц своей черты, например робот выполняющий роль лекаря должен в битве активировать способность, которая принесет нужное количество единиц здоровья. Роботы могут брать с собой определенные модули прокачки, которые помогут достичь им нужной цели для перемещения во времени. Во время всего путешествия главные герои будут натыкаться на разных противников, которые будут препятствовать в выполнении основной цели игры.

## 2.2 Сеттинг

В игре сеттинг будет меняться в зависимости от текущего местоположения во времени, который будет варьироваться от футуристического апокалипсиса до средних веков.

## 2.3 Целевая аудитория

Дети 6+

## 2.4 Жанр

Text Based RPG dungeon crawler

# 3. Функционал игры

## 3.1 Основные механики

* **Карта**. Комнаты в уровнях представляют собой сетку на которых игрок может передвигаться с помощью клавиш стрелочек.
* **Как битвы начинаются**. С каждым новым ходом у игрока есть шанс наткнуться на врага, а также на карте расставлены враги, битвы с которыми нельзя обойти.
* **Объекты на карте**. На карте так же расставлены объекты из которых можно получить разные предметы: модули для улучшения и расходники.
* **Боевая система**. Во время боя вырисовывается отдельный интерфейс вместо карты. Боевая система представляет собой пошаговый бой, в котором каждый из роботов в команде занимает разные роли. Во время хода игрока ему последовательно предоставляются варианты способностей каждого из роботов. Если игрок побеждает и некоторые из его персонажей были повержены, они возрождаются с малым запасом здоровья. В случайных боях количество и уровень врагов может быть разным.
* **Time travel gimmick**. Путешествие во времени может произойти только во время боя, когда определенный робот достигает нужной цели для перемещения. После перемещения бой прекращается и враги считаются побежденными.
* **Переход между уровнями**. Для перехождения на новый уровень игроку необходимо найти на карте машины ученого и уничтожить их с помощью новых модулей. (уничтожение каждой машины представлено в виде боя, где действовать может лишь игрок)
* **Модули улучшения**. Модули на карте выпадают рандомно, но в зависимости от уровня первые три всегда будут нацелены на нужного робота. На одного робота можно повесить максимум 3 модуля. Модули распространяют свой эффект не только на того робота, на котором он висит, но и на остальных, по этому для финального босса нужно подобрать подходящую комбинацию модулей, чтобы продвинуться дальше.
* **Финальный босс**. У финального босса в игре есть несколько стадий, для прохождения каждой стадии необходимо достижения определенного нанесённого урона боссу и перемещение во времени после этого.

## 3.2 Структура уровней

Каждый уровень представляет из себя несколько комнат, в которых игрок может наткнуться на врагов, способы прокачки, расходники и ловушки. Игра состоит из 5 уровней, в каждом из которых команде игрока придётся использовать перемещение во времени для прохождения на следующий уровень.

Кратко про каждый уровень:

1. Для перемещения во времени необходимо собрать модули для робота с ролью атаки и нанести определенное количество урона.
2. Для перемещения во времени необходимо собрать модули для робота с ролью защиты и отразить определенное количество урона.
3. Для перемещения во времени необходимо собрать модули для робота с ролью лекаря и дать определенное количество очков здоровья.
4. Для перемещения во времени необходимо собрать модули для робота с ролью поддержки и получить определенное количество одного из качеств за счёт другого робота за раз.
5. Финальный босс, для прохождения которого игроку придётся пересобрать модули так, чтобы перемещение во времени стало доступно для каждого робота.

# 4. Реализация

Игра в текстовом формате на консоли C++.

# 5. Контакты и о разработке

## 5.1 Разработчик

Баян Жанатов (@BedyWorld в telegram)

## 5.2 Проекты которыми вдохновлялись

* Sonic CD
* Earthbound
* Pokemon