**Дизайн документ Thunder Land**

***Основные игровые особенности***

Thunder Land - игра в ММО РПГ жанре. В ней сочетаются глобальная карта и алгоритмы генерация мира. Происходит генерация мира с помощью алгоритма Перлина. Сначала создается ландшафт, потом создаётся вода и песок, далее лес, трава и т.д.

***Другие особенности***

* Камера и бои от 3 лица
* Случайная генерация окружающего ландшафта: деревьев, земли, воды, гор и травы
* Возможность собирать отряды до 20 человек
* Создание кланов и альянсов для объедения игроков по группам
* Нахождение случайных PVE активностей, а также событий
* Общение между игроками в чате, который разбит на разные подгруппы
* Смена времени суток, один день – это 20 реальных минут
* Экономику регулируют сами игроки. При крафте или добыче новых ресурсов и продажи их
* Система славы и доблести. За убийство мобов, мы повышаем свою славу и известность, если убиваем враждебного игрока, то получаем больше славы
* Экипировка теряет свою прочность от ударов и смертей
* Битвы между кланами и альянсами, а также захват клановых территорий
* Дуэли между игроками
* Строительство или покупка своего замка или дома. Обстановка его мебелью или декорациями. Полная система строительства и редактирование окружающей обстановки.
* За донат можно купить только внешность персонажа, а также внешность питомцев

***Сюжет и развитие вселенной***

***Реализация боя***

***Разбиение глобальной карты на локации***

***Управление***

Управление происходит с помощью мыши. Поворачивать камеру зажатием правой кнопки мыши. Наносить удар при нажатии левой кнопки мыши. Использование заклинание на кнопки от F1-F12. Все эти кнопки можно будет сменить в настройках игры.

***Передвижение***

***Активные объекты***

***Характеристики персонажа***

***Развитие навыков и умений***

***Статистика и свойства персонажа***

***Навыки***

***Классы и их специализация***

***Система скинов***

***Управление характеристиками***

**Параметры игрока**

- Имя

- Индефикатор игрока

- Клан

- Статус

- Уровень

- Здоровье

- Манна

- Опыт

- Физическая атака

- Критическая атака

- Скорость атака

- Физическая защита

- Точность

- Магическая атака

- Магическая защита

- Скорость магии

- Уклонение

- Скорость

- Сила

- Ловкость

- Выносливость

- Интеллект

- Духовное состояние

- Слава (для общения)

***Реализация аукциона и игровых магазинов***

***Оружие и экипировка***

***Зачарование оружия и экипировки  
Локации***

***Система глобальной карты***

***Система строительства***

***Система титулов***

***Система налогов***

***Система всемирного рейтинга персонажа***

При убийстве других игроков, твоя репутация понижается. Чтобы ее повысить нужно выполнять задания или бить монстров.

***Система профессий и их смена***

"Убийца убийц" дается за определенное количество убитых убийц Ты видишь на карте игроков с ПК и низкой репутацией, то есть убийц.

***Расы***

* Люди
* Эльфы
* Орки
* Гномы

***Игровые классы***

* Лучник
* Воин
* Маг

***Система PVP***

***Система PVE и PVE активности***

***Месть***

***Стихии***

***Всемирная торговля***

***Захват замков и их защита***

***Боссы***

***Макросы***

***Рыбалка***

***Инвентарь***

***Быстрое использование умений***

***Настройки***

***Бафы и дебафы***

***Создание и редактирование персонажа***

***Квестовые и ежедневные задания***

***Питомцы и ездовые питомцы***

***Система выбора цели***

***Система дуэлей***

***Стиль игры***

Данная игра является минималистическим low-polly проектом. Преимущественно все модели сделаны в таком стиле. UI интерфейс находится в смешанном стиле минимализма и реализма.

***Аудитория***

Преимущественно это дети и подростки от 12 до 25 лет. Возрастное ограничение: 12+. Имеется немного насилия в игре. Такой возврат насчитывается из аудитории сообщества Bunch Software.

***Создатели***

ThunderLand - созданна студией Bunch Software при поддержки ТУСУР

- Den4o (Денис Горшунов) - программист, аниматор, левел-дизайнер, художник. Главный директор студии разработки Bunch Software.

\*Все права защищены авторским правом

***Языки***

* Русский
* Английский
* Немецкий
* Французский
* Испанский
* Итальянский

***Технология***

Данный проект использует игровой движок Unity, соответственно с C#. Также используется сетевая технология NET. Framework. Grpc

***Игры и ресурсы для вдохновения***

Совмещение механик таких игр: Ведьмак 3: Дикая охота, Lineage 2, World of Warcraft, Albion Online.

(Если вдруг игра куда-то взлетит) \*Обыграть идею с перерождением мира. Так как мы не сможем поддерживать огромное количество данных\*.