**Untilted Game**

**Содержание**

1. Содержание
2. Геймдизайн

* Идея
* Геймплей

1. Техническая часть

* Типы экранов
* Управление
* Механики

1. Левелдизайн

* Локации
* Игровое течение

1. Графика

* Стиль

1. Музыка/звук
2. Распорядок разработки

**Геймдизайн**

**Идея**

Персонаж является профессиональным охотником за наживой. Его семью убили имперские солдаты, а он сам попал в тюрьму пытаясь отомстить. Теперь его задача выбраться из тюрьмы и завершить свою месть.

**Геймплей**

Платформер с элементами стелса.

**Техническая часть**

**Типы экранов**

1. Главное меню
2. Кнопки «Играть», «Настройки» и т.д.
3. Список созданных персонажей
4. Свободные слоты для создания персонажей
5. Создание персонажа
6. Карта
7. Окно с игровым процессом
8. Экран завершенного уровня
9. Пауза

**Управление**

Передвижение на WASD, пробел - прыжок, левая кнопка мыши – удар, Shift – уход в «скрытный режим»

**Механики**

Стандартные механики платформера с возможностью использования «скрытного режима»

**Левелдизайн**

**Локации**

1. Тюрьма
2. Тюремная камера персонажа
3. Арсенал
4. Коридоры
5. Двор
6. Комната управляющего тюрьмой
7. Поверхность
   1. Разрушенная деревня
   2. Лес
   3. Дорога
   4. Колонна армии

**Игровое течение**

\*Тут пока пусто\*

**Графика**

**Стиль**

Средневековье в пиксель арте.

**Музыка/звук**

Необходимы звуки для:

1. Ударов
2. Прыжка
3. Шагов
4. Шум деревьев
5. Шум огня
6. Активации «скрытного режима»

**Распорядок разработки**

\*Пока похоже постольку поскольку\*