**Untitled 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. Переход на улицу
6. Двор
7. Переход в главную башню
8. Комната смотрителя тюрьмой
9. Поверхность
   1. Разрушенная деревня
   2. Лес
   3. Дорога
   4. Колонна армии
   5. Главная повозка

**Игровое течение**

1. Поверхность
2. Лес
3. Разрушенная деревня
4. Дорога
5. Колонна армии
6. Главная повозка
7. Тюрьма
8. Тюремная камера
9. Коридор
10. Арсенал
11. Переход на улицу
12. Двор
13. Переход в главную башню
14. Комната смотрителя

**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\*